

2. STUDI LITERATUR

2.1 CINEMATOGRAPHY

Brown (2016) menyatakan bahwa sinematografer bertugas dan bertanggung jawab dalam merealisasikan konsep yang telah ditetapkan untuk dibuat menjadi kenyataan. Sinematografer juga memiliki tanggung jawab sebagai orang dalam set *shooting* yang mengurus dan mengatur segala pergerakan kamera dan tata pencahayaan dalam pembuatan sebuah karya gambar bergerak. Menurut Bordwell (2017) sinematografer juga harus memahami hal hal seperti sinematografi, fotografi, komposisi, alat kamera, *movement* atau pergerakan, dan mampu membuat sebuah gambar yang sesuai dengan visi dan misi dari *director*. Brown (2016) juga mengatakan bahwa sinematografi bisa dibedakan secara kategori dari lensa, *movement*, *framing*, dan sebagainya.

Menurut Brown (2016) lensa merupakan salah satu alat utama yang dibutuhkan dan harus dalam mencapai emosional, penggambaran adegan, dan konten yang objektif. Lensa kamera biasanya merupakan alat yang berfungsi untuk mengumpulkan cahaya yang masuk dan akan dikirimkan kepada sensor kamera untuk menangkap gambar. Lensa kamera juga merupakan komponen optik yang bisa dikatakan sedikit mirip dengan lensa kaca mata. Dengan lensa juga kita dapat mengatur fokus, mengatur kedalaman sebuah gambar, kita juga dapat menentukan sebuah *angle* dengan lensa, bahkan dengan lensa yang lumayan cukup mahal kita dapat meningkatkan kualitas gambar.

Menurut Brown (2016) *framing* juga dapat memberikan penonton pengetahuan apa saja yang harus dan apa saja yang tidak boleh dilihat oleh penonton. Dengan kata lain *framing* merupakan sebuah gambar dalam bingkai yang menempatkan posisi objek dengan apa yang diinginkan untuk dilihat maupun tidak dilihat. Dalam gambar yang dibuat sendiri biasanya ada *frame*. *Frame* ini yang akan mengisikan kekosongan-kekosongan yang ada di dalam gambar. Dengan teknik *framing* dan komposisi, maka kita dapat membangun sebuah gambar dimana kita menginginkan penonton untuk melihat di arah mana kita ingin tunjukkan.

Movement adalah sebuah pergerakan dalam pembuatan karya gambar bergerak yang memiliki motivasi dan pengertian pergerakan itu dibangun dengan memiliki nilai dramatis (Brown, 2016). Setiap pergerakan dalam *movement* memiliki arti dimana dengan teknologi yang baru *movement* dapat diciptakan dengan memindahkan kamera kemanapun atau ke segala arah. Menjadi seorang sinematografer harus mengetahui pergerakan-pergerakan apa saja yang dibutuhkan dan ingin dibangun dalam sebuah karya gambar bergerak. Adapun beberapa jenis *camera movement* seperti *zoom, dolly, pedestal, pan, tilt, hand held, statis, dan following*.

2.2 TEKNIK KOMPOSISI FILM

Menurut Brown (2016) dengan komposisi kita dapat memberi tahu penonton apa saja yang harus dilihat, mana yang dapat dilihat, dan bagaimana urutan melihat. Mercado (1993) mengungkapkan aspek rasio juga sangat berperan penting dalam pembuatan sebuah *framing* yang baik. Setiap penempatan komposisi yang akan dibuat awalnya pasti akan ditentukan dengan aspek rasio. Pada dasarnya *framing* atau bingkai adalah 2 dimensi yang merupakan tentang mengarahkan mata dan perhatian penonton. Komposisi dalam film juga mengacu pada elemen dalam pembuatan sebuah adegan diatur dan ditangkap. Dengan adanya komposisi, maka sinematografer dapat mengubah sebuah *framing* pengambilan gambar, pergerakan kamera, serta kedalaman bidang dan ruang.

Komposisi merupakan sebuah susunan dari sebuah unsur yang membentuk sebuah gambar, bukan hanya yang ada di *framing* tetapi juga elemen-elemen yang dibuat untuk menciptakan sebuah gambar agar lebih baik (Brown, 2016). Adapun beberapa pertimbangan yang di butuhkan *DoP* dan *Director* dalam menentukan sebuah komposisi menurut brown (2016) yaitu *cerita, rule of third, framing, leading lines, depth, color, points, balance, lighting, perspective, angle, space, dan yang terpenting aspect ratio*. Terdapat banyak sekali pertimbangan yang dibutuhkan dalam membuat komposisi, sama halnya dengan aspek rasio dari kotak, persegi panjang semua memiliki perbedaan. Dalam membuat komposisi yang baik tetap harus memperhatikan semua hal aspek elemen yang dibutuhkan. Menurut Brown

(2016) komposisi dalam pembangunan aspek struktur kekuatan visual, maka komposisi dibedakan menjadi beberapa yaitu:

1. *The Line*

Garis pada dasarnya adalah sesuatu yang sangat konstan dan tidak berubah dalam desain visual. Garis juga memiliki sifat yang dinamis dapat diterapkan secara luas di berbagai bidang, terutama dalam membuat sketsa garis dasar dan mengatur tata letak dua dimensi. Dengan hal di atas, maka garis dapat menggambarkan kejelasan dan pemahaman seseorang yang melihatnya. Dengan garis yang kita buat juga kita dapat dimodifikasi dengan garis berliku dan garis lurus. Setiap pembuatan garis bisa dikatakan seimbang dan menggambarkan sesuatu hal.

2. *Sinuous Line*

The sinuous line merupakan sebuah garis yang bisa dikatakan berliku dan kadang disebut sebagai garis huruf S terbalik. Prinsip dari *the sinuous line* sendiri sudah digunakan dan dipakai dari berbagai waktu yang lalu. *The sinuous line* juga menjadi sebuah prinsip komposisi yang dipakai dan diterapkan sudah sejak lama. Penggunaan dari *the sinuous line* bisa dikatakan dari sejak zaman Renaisans. Dengan komposisi S ini *the sinuous line* memiliki sebuah keseimbangan dan harmoni yang menggambarkan sebuah ketenangan dan kehidupan.

3. *Compositional Triangle*

Segitiga atau *triangle* merupakan bagian dari pembuatan komposisi yang lumayan ampuh. Saat kita membangun sebuah komposisi maka kita dapat melihat penggunaan segitiga yang banyak dimana mana. Biasanya segitiga memberikan sebuah efek visual yang kuat dalam pembuatan film. Komposisi segitiga ini menjaga *framing* lebih aktif bahkan *scene* yang cukup panjang. Dengan menggunakan segitiga maka komposisi yang diciptakan dapat memiliki keseimbangan, kedalaman, dan ketertarikan pada visual. Dalam pembuatan sebuah film juga sering menerapkan komposisi ini untuk menjaga dan mengarahkan perhatian penonton kepada subjek maupun objek apa yang kita ingin arahkan.

4. *Horizontals, Verticals, and Diagonals*

Hampir semua pembuatan gambar bergerak menggunakan komposisi pasti menggunakan ini. Menurutnya, penggunaan komposisi ini bisa dikatakan tidak

memiliki batasan dan sangat bervariasi. Semua komposisi pasti kembali kepada dasarnya yaitu garis horizontal, vertikal, dan diagonal. Walaupun tidak digambarkan dan dijelaskan secara pasti, menurut Brown (2016) komposisi yang menggunakan horizontal, vertikal, dan diagonal pasti digambarkan secara eksplisit.

5. *The Power of The Edge: The Frame*

Secara visual *the power of edge: frame* merupakan pengidentifikasi sebuah objek dalam sebuah *framing*. Dari keempat *frame* memiliki kekuatan visualnya sendiri. Objek yang berdekatan dengan bingkai ini secara visual juga bisa saja dan sering dikaitkan dan dibandingkan dengan *frame* dibanding dengan objek. *Framing* ini juga menggambarkan bagian kiri, kanan, atas, bawah, dan ruang di belakang kamera. Setiap ruang visual dari keseluruhan komposisi sangat penting menjadi pengalaman visual yang lebih baik di tiga dimensi. Setiap *framing* itu sendiri harus diperhatikan pemilihan aspek rasio yang terbuat dari bentuk *frame*.

6. *Open and Closed Frame*

Open dan close frame biasanya memiliki satu elemen atau lebih yang mendorong bagian tepi dan melewati garis-garis tepi tersebut. Sementara itu, *closed frame* merupakan *frame* yang berisikan elemen yang ditempatkan dengan nyaman di dalamnya. Biasanya *frame* ini lebih bisa dikatakan komposisi yang nyaman dan formal. Menurut Brown (2016) *framing* bukan hanya sebuah foto diam atau *still frame*, tetapi juga bingkai yang bergerak dan bersifat dinamis. Salah satu contohnya Brown juga menggambarkan *open* dan *close frame* seperti sebuah gambar *long shot* yang didalamnya berisikan kumpulan beberapa orang yang melingkari sebuah meja seperti pada film Dr. Strangelove.

7. *Frame in Frame*

Terkadang penataan elemen dalam sebuah adegan memerlukan ukuran *framing* yang menyimpang dari aspek rasio pada film umumnya. Salah satu contoh solusinya yaitu *frame in frame* dimana *frame* ini menjadi elemen dan *framing* sesungguhnya ada dari pembuatan gambar. Teknik *frame in frame* juga berguna dalam pembuatan *framing* layar lebar. Penggunaan teknik *frame in frame* lebih menekankan pada fungsi untuk menarik perhatian kepada elemen cerita yang penting dalam adegan tersebut.

8. *Balance and Unbalance*

Komposisi mungkin selamanya bisa *balance* dan *unbalance*. Dengan menggunakan geometri forman dalam pembuatan komposisi, maka struktur yang terbuat akan menjadikan hal yang konstan. Walau terkadang *frame* tidak seimbang tapi *balance* dan *unbalance* lebih dari komposisi. Biasanya *balance* mengacu pada *rule of third*, *golden ratio*, dan *golden triangle*. *Balance* dan simetris memiliki keseimbangan yang mendistribusikan secara sama rata sehingga *framing* akan lebih stabil. Biasanya meletakkan posisi objek pada *framing* berada di tengah, sedangkan kiri dan kanan objek kosong. Namun, ketika *framing* tidak berada di tengah dan tidak berbobot sama maka hal tersebut sama dengan *unbalance*.

9. *Positif and Negative Space*

Visual weight dari objek atau garis biasanya dapat menciptakan sebuah ruang positif yang bisa dikatakan yaitu *positive space* dan ruang yang mana tidak ada energi dan objek bisa dikatakan *negative space*. Setiap elemen memiliki bobot visual bahkan tidak ada elemen juga memiliki bobot visual. Hal paling penting untuk diingat bahwa jarak dekat dan jauh dari objek dan ke luar layer juga sangat penting. Semua penempatan di atas dari positif *space* maupun negatif *space* memiliki makna dan dapat menciptakan sesuatu dari suasana hati, isolasi gambar, dan lainnya. *Space* juga berpengaruh pada lokasi, dan tidak lupa memperhatikan *looking room* serta *headroom* untuk membuat positif dan negatif *space* menarik.

10. *Movement in The Visual Field*

Movement in the visual field merupakan sebuah dan semua kekuatan yang bekerja dan membangun sebuah kombinasi dengan cara berinteraksi yang menciptakan sebuah kesan gerakan di sebuah bidang visual. Menurut Brown (2016) dalam pembuatan komposisi ini membutuhkan kombinasi beberapa faktor untuk menciptakan sebuah gerakan visual seperti pemindaian mata manusia. Pergerakan dalam *frame* sangat penting dan bukan hanya berfungsi untuk komposisi tetapi juga memainkan peran dalam bagaimana urutan pengarahan mata penonton untuk menganalisa dan mengarahkan mata pada objek (Brown, 2016). Ini juga berpengaruh pada perspektif dari tiap penonton kepada konten atau sesuatu yang dilihat.

2.3. NILAI DRAMATIS

Dramatis dapat diartikan sebagai membuat sesuatu hal menimbulkan kesan haru. Nilai dramatik dalam suatu film sering dilebih-lebihkan untuk meningkatkan emosi penonton (Moeliono, 1988). Konsep dramatik sendiri berkaitan dengan aksi yang dilakukan oleh seseorang yang mana aksi tersebut mampu menimbulkan perhatian khusus bagi penonton yang menyaksikan maupun mendengarkan. Adanya dramatik dalam film bertujuan agar penonton lebih merasakan cerita didalam film tersebut menjadi lebih nyata (Lutters, 2010). Hal ini dikarenakan film menjadi sarana berkomunikasi yang membutuhkan dramatis agar dapat mengubah sudut pandang penonton mengenai suatu hal, sehingga cerita dalam film tersebut dalam mempengaruhi emosi para penonton (Biran, 2010).

Nilai dramatis menjadi salah satu unsur dalam film yang dapat menggerakkan emosi penonton, sehingga penonton dibuat merasa terlibat dan penasaran terhadap cerita film tersebut (Zoebazary, 2018). Nilai dramatis ini muncul karena adanya aksi atau tindakan yang dilakukan, atau yang timbul dari motivasi di dalam sebuah penceritaan. Adapun beberapa unsur dramatik yang dibutuhkan agar dapat menimbulkan gerak dramatik yang diungkapkan oleh Lutters (2010) sebagai berikut.

- a) *Conflict* atau konflik. Konflik merupakan suatu masalah yang diciptakan dalam film sehingga membuat nilai dramatik muncul. Suatu konflik dapat muncul jika tokoh utama tidak dapat mencapai apa yang diinginkan.
- b) *Suspense* atau ketegangan. Hal ini dapat diartikan sebagai penantian terhadap suatu hal yang mungkin terjadi, sehingga penonton turut dapat merasakan berdebar mengenai risiko yang timbul dan terjadi pada tokoh utama. Suatu nilai dramatik dapat meningkat, jika risiko yang dialami tokoh membahayakan. Apabila risiko yang dialami tokoh tidak berat, maka nilai dramatik menurun.
- c) *Curiosity*. *Curiosity* merupakan rasa penasaran penonton pada adegan yang terjadi selanjutnya. Untuk menambah rasa penasaran penonton biasanya mengulur permasalahan atau konflik cerita.

- d) *Surprise* atau kejutan. Dalam membentuk unsur *surprise* dibutuhkan nilai duga. Terbentuknya perasaan *surprise* karena hasil yang didapatkan oleh penonton diluar dugaan mereka.

2.4. HUBUNGAN TEKNIK KOMPOSISI DAN NILAI DRAMATIS

Menurut Brown (2016) teknik komposisi Brown memberikan sebuah gambaran tentang sebuah teknik visual dalam pengambilan gambar secara kualitas visual. Dimana teknik-teknik ini mempengaruhi beberapa elemen dalam pengambilan gambar seperti *frame*, pengarah perhatian penonton, pembangunan suasana mood, dan penyampaian makna. Sedangkan penyampaian nilai dramatis menurut Lutters dari *conflict*, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise* merupakan sebuah penyampaian dari sebuah keadaan emosional seseorang atau tokoh yang akan dirasakan oleh penonton, yang dibangun sesuai dalam pengungkapan gambar dan cerita. Dengan kata lain hubungan antara teknik komposisi Brown dan nilai dramatis Lutters terletak bagaimana dalam elemen visual film menggambarkan bagaimana sebuah narasi, alur emosional dan cerita.

Hal ini dapat diartikan bahwa teknik komposisi brown berfungsi untuk menjelaskan secara bahasa visual dalam pembuatan sebuah film untuk mengekspresikan sebuah gambaran dan jalan cerita. Sementara itu, nilai dramatis Lutters memberikan sebuah panduan dan rasa yang dirasakan oleh penonton pada tingkatan emosional, dimana elemen ini menggambarkan dirinya sendiri pada tahap-tahap tersebut untuk menyampaikan cerita yang lebih efektif.