

2.2 Teori Utama

2.2.1 STORYBOARD

Storyboard merupakan *blue print* untuk rencana visualisasi dari sebuah naskah atau skenario dalam bentuk tulisan. Bagi sutradara yang tidak memiliki *sense* visual yang kuat, maka ilustrator *storyboard* dapat menjadi solusinya. Hal ini dikarenakan ilustrator *storyboard* dapat membantu dalam perancangan alur, pengambilan gambar yang penting dalam penataan dan penayangan, serta komposisi pengambilan gambar dan urutannya. Menurut Katz (1991), *storyboard* memiliki dua tujuan, yaitu membantu seorang sutradara dalam memvisualisasikan dan menyempurnakan ide yang sama dengan penulis yang mengembangkan ide melalui *draft* yang berurutan serta menjadi bahasa yang paling jelas dalam mengkomunikasikan ide kepada seluruh tim produksi. Katz (1991) juga menyebutkan bahwa salah satu hal penting dalam pembuatan *storyboard* adalah *storyboard frame*. Hal ini bertujuan untuk menentukan sudut pandang yang sesuai. Penggunaan *storyboard frame* dalam penggambaran *scene* yang lebih luas merupakan suatu teknik dalam mengilustrasikan kualitas komposisi dari suatu media.

2.2.2 Camera Shot

Komunikasi visual dalam pembuatan film dimulai dengan hal dasar berupa *shot types*. Di dalam buku *Grammar of the shot* (Thompson, Bowen, 2012) *shot* merupakan rekaman dari suatu aksi dari sebuah *point of view* tertentu, sebuah *shot* diukur dari ukuran sebuah subjek pada layar. *Shot* dapat memberikan gambaran terkait seseorang, tempat, peristiwa yang ada dalam sebuah film yang dilihat dari sudut pandang yang unik. Terdapat tiga tipe *shot* yang banyak dikenal dikalangan pembuat film atau sutradara, yaitu:

1. Long Shot

Long shot atau *wide shot* merupakan *shot* yang mencakup area luas (lebar, tinggi, dan kedalaman) dari ruang sebuah film. Teknik ini dapat memperlihatkan objek dari kepala hingga kaki serta keadaan disekitarnya (Dewandra & Islam, 2022). Tujuan penggunaan *long shot* adalah

menginformasikan terkait keadaan atau situasi peristiwa hingga mencapai konflik yang terjadi di dalam film. Teknik pengambilan gambar ini dapat memberikan informasi serta pesan yang rinci karena memberikan gambaran detail kepada penonton. Hal tersebut disebabkan karena jarak yang digunakan dalam pengambilan gambarnya dapat memperlihatkan latar belakang peristiwa yang dialami subjek atau objek secara jelas.



Sumber: *Spirited Away* (2001)
Gambar 1. Contoh long/wide shot

Teknik pengambilan gambar *long shot* memiliki satu turunan, yaitu *medium long shot*. Dimana yang membedakan dari kedua teknik ini adalah bagian tubuh yang masuk ke dalam *frame*. *Medium long shot* hanya menampilkan bagian atas tubuh hingga lutut atau bagian lain yang tidak sepenuhnya sampai kaki.



Gambar 2.2 Contoh *medium long shot*
Sumber: *Spirited Away* (2001)

2. *Medium Shot*

Teknik pengambilan gambar selanjutnya adalah *medium shot*. Dimana pada teknik ini, sutradara atau *film director* akan menampilkan pemain atau aktor dari bagian atas kepala hingga pinggang dengan ekspresi wajah yang mulai tampak

dan jelas. *Medium shot* banyak digunakan dalam *scene* yang ditujukan untuk memberi pengaruh kepada emosi penonton.



Gambar 2.3 Contoh *medium shot*
Sumber: *Spirited Away* (2001)

Sama halnya seperti *long shot*, *medium shot* juga memiliki turunan, yaitu *medium close-up*. Dimana teknik pengambilan gambar mulai dari ujung kepala hingga bagian dada. Namun, yang membedakan dengan *medium shot* adalah pada *medium close-up* bagian tubuh pemeran atau aktor mulai mendominasi *frame* dan latar belakang atau lingkungan sekitar tidak lagi dominan.



Gambar 2.4 Contoh *medium close up*
Sumber: *Spirited Away* (2001)

3. Close-Up

Pada dasarnya, teknik pengambilan gambar *close-up* berfokus pada bagian kepala hingga leher bagian bawah dan gambar yang diambil dari jarak dekat dengan hanya sebagian dari objek yang terlihat (Sabrina *et al.*, 2021). Teknik pengambilan gambar ini memiliki titik fokus untuk menampilkan ekspresi pemain atau aktor dengan jelas dan detail. Menurut Sabrina *et al.* (2021) teknik pengambilan gambar dengan menggunakan *close-up* mampu menyampaikan pesan atau emosi dan menciptakan reaksi yang berbeda bagi setiap penonton.



Gambar 2.5 Contoh *Close up*
Sumber: Bowen (2018)

Turunan dari teknik *close-up* adalah *extreme close-up*. Dimana gambar yang diambil menggunakan teknik ini memberikan kesan yang sangat dalam atau detail dari objek pada masing-masing gambar yang mampu mempengaruhi pikiran dan emosi penonton.



Gambar 2.6 Contoh *extreme close up*
Sumber: Bowen (2018)

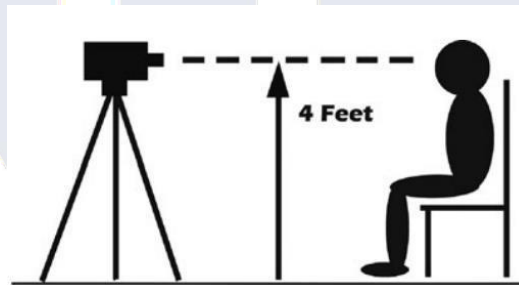
2.2.3 CAMERA ANGLE

Camera angle atau sering disebut sebagai sudut pengambilan gambar dengan kamera, merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk menyampaikan pesan melalui penempatan kamera pada sudut dan ketinggian tertentu (Sitorus & Simbolon, 2019). *Camera angle* merupakan posisi kamera yang tertuju pada suatu objek dan berpengaruh terhadap pesan serta makna yang disampaikan (Dewandra & Islam, 2022). Dalam teorinya, *camera angle* dibagi menjadi dua bagian utama dalam metode penggunaannya, yaitu *horizontal camera angles* dan *vertical camera angles*. Menurut Bowen (2018) *horizontal camera angle* bertujuan dalam pengisahan cerita visual, termasuk menetapkan latar, mengungkapkan hubungan antar karakter, menciptakan suasana yang tegang, serta mengarahkan perhatian

penonton. Sedangkan *vertical camera angles* ditujukan untuk membangun suasana hati, penyorotan dinamika kekuatan, memandung fokus penonton, dan meningkatkan minat visual. Dalam metode penggunaannya, *camera angle* memiliki beberapa jenis tergantung tujuannya. Namun ada tiga *angle* yang sering digunakan, antara lain:

1. *Eye View*

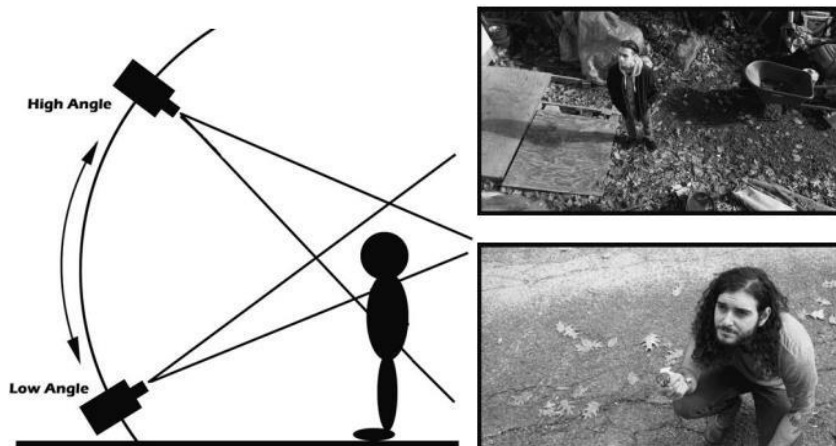
Eye view atau sudut pengambilan normal merupakan teknik pengambilan gambar atau video yang sejajar dengan indera penglihatan objek. Dalam penggunaannya, biasanya objek yang digunakan adalah manusia. Namun, beberapa hal lain seperti gambaran sebuah kota serta interaksi objek dengan lingkungan sekitar juga sering menggunakan metode ini.



Gambar 2.7 Contoh *eye view*
Sumber: Bowen (2018)

2. *The High-Angle Shot*

Dalam teknik pengambilan gambar sudut tinggi atau dikenal dengan *high angle* bertujuan untuk menampakkan lebarnya elemen pendukung objek dalam sebuah frame. Dalam pembuatan sebuah film, kesan yang diberikan dalam penggunaan *angle* ini dapat seperti kecilnya objek, lemah, patuh, atau sedang dalam kondisi yang tidak berkuasa dan terjebak. Keunggulan dalam penggunaan *angle* ini menurut Bowen (2018) dapat memberikan ilustrasi garis hidung serta rahang yang lebih baik dan sempurna. Aturan pengambilan sudut ini adalah kamera yang membuat sudut sekitar 45° kebawah.



Gambar 2.8 Contoh *high angle shot*
 Sumber: Bowen (2018)

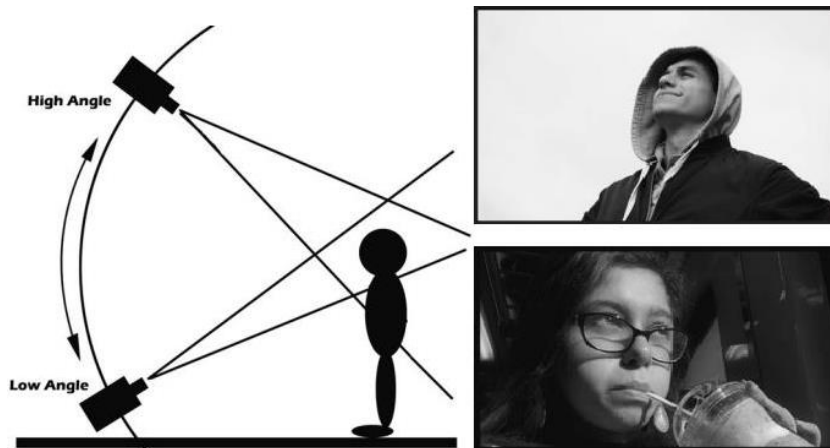
Penggunaan *high angle* pada produksi sebuah film tidak hanya pada objek seperti manusia, akan tetapi lingkungan sekitar. Dalam penggunaannya, kamera diletakkan lebih tinggi dari posisi penggunaan *high angle*. Sudut pengambilan ini biasa disebut *bird's eye angle* yang dimana objek di bawahnya seakan tidak dapat dicapai oleh sudut yang lebih netral atau *eye level*.



Gambar 2.9 Contoh *bird's eye angle*
 Sumber: Bowen (2018)

3. *The Low-Angle Shot*

Low angle atau sudut pengambilan gambar rendah merupakan teknik pengambilan gambar yang memposisikan kamera berada lebih rendah secara *horizontal* dari subjek (Sitorus & Simbolon, 2019). Pengambilan gambar menggunakan teknik ini bertujuan untuk memberikan kesan kuat, berkuasa, atau superior kepada objek baik itu manusia atau bangunan yang nantinya akan berkesan megah dan kokoh.



Gambar 2.10 Contoh *low angle*
 Sumber: Bowen (2018)

Terdapat turunan dalam teknik pengambilan gambar sudut rendah, yaitu *frog eye*. Dalam penggunaan tekniknya, kamera diletakkan sejajar dengan tanah. Teknik ini banyak digunakan saat akan memproduksi film dengan *genre action* yang memberikan kesan ketinggian saat levitasi atau *jump shot* (Sitorus & Simbolon, 2019).



Gambar 2.11 Contoh *Frog eye*
 Sumber: Bowen (2018)

2.2.4 Composition

Teori komposisi visual film merupakan cara seorang sutradara dan sinematografer mengatur elemen visual dalam sebuah adegan atau gambar untuk menciptakan makna dan emosi tertentu (Bordwell, 2010; Prasetyo *et al.*, 2023). Terdapat beberapa elemen yang digunakan dalam menentukan komposisi visual, seperti *framing*, pencahayaan, warna, dan gerakan kamera. Pada buku yang ditulis oleh Bowen (2018), ia menjelaskan terkait pengarah *framing* dalam penyorotan gambar, antara lain:

1. *Headroom*

Pada beberapa jenis pengambilan gambar seperti *long shot*, *medium shot*, dan *close-up*, terdapat aturan yang diakui secara umum dimana posisi penempatan kepala aktor atau pemeran di dalam sebuah frame. Aturan ini lebih banyak digunakan pada *medium shot* dan *close-up* karena pada pengambilan gambar menggunakan metode ini, lebih sering memperlihatkan kepala atau badan pemeran jika dibandingkan dengan lingkungan disekitarnya. Secara spesifik, *headroom* dapat diartikan sebagai seberapa banyak ruang yang ada antara bagian atas objek (kepala) dengan tepian *frame* bagian atas.



Gambar 2.12 Contoh *Headroom*
Sumber: Bowen (2018)

2. *Look Room* atau *Nose Room*

Look room atau ruang pandang merupakan ruang kosong yang ada di dalam *frame* pengambilan gambar, antara pandangan aktor dengan tepi bingkai di seberangnya. Area kosong atau *negative room* inilah yang membantu menyeimbangkan *frame* dari posisi objek dengan ruang kosong. Pandangan aktor ke ruang kosong juga dapat membantu penonton melihat objek yang dilihat oleh aktor.



Gambar 2.13 Contoh *lock/nose room*
Sumber: Bowen (2018)

3. *The Rule of Thirds*

The rule of thirds atau selanjutnya akan disebut ROT sering dikenal sebagai aturan komposisi yang baik. Dimana aturan ini banyak digunakan dalam pembuatan gambar atau pengambilan gambar. Menurut Brown (2016) ROT dimulai dengan membagi *frame* menjadi tiga bagian. Aturan ini menegaskan bahwa titik fokus sebuah gambar, harus ditempatkan setara dengan salah satu dari tiga garis atau salah satu dari empat persimpangan dari tiga garis. ROT juga dikenal sebagai *golden ratio* atau *Fibonacci sequence*.



Gambar 2.14 Contoh *rule of thirds*
Sumber: Bowen (2018)

2.3 TEORI PENDUKUNG

2.3.1 SIMBOLISME

Menurut Sutanto (2003) dalam Weismann (2004) dijelaskan bahwa simbol berasal dari kata *sumballeo*, *sumballein*, atau *sumballesthai* yang merupakan bahasa Yunani dan memiliki arti berupa berdebat, berunding, merenungkan, bertemu, membantu, berwawancara, melemparkan menjadi satu, menyatukan, menyetujui, dan mengapresiasi. Dalam teori simbolisme, membedakan antara simbol dan tanda merupakan hal yang lazim. Dalam bukunya, Saliba (1976) tanda memberikan informasi mengenai suatu keadaan dari peristiwa, hal, atau hubungan yang membedakan tanda dan simbol. Sedangkan simbol digunakan dalam

menyampaikan ide atau makna. Ia menambahkan bahwa simbol tidak dapat memberikan informasi secara langsung. Akan tetapi simbol mengandung suatu pengertian. Sebagai contohnya, simbol tidak dapat memberikan pengertian langsung pada benda, objek, atau referensi tetapi dapat memberikan pengertian terhadap nilai-nilai, ideal, dan paham abstrak.

2.3.2 SIMBOLISME DALAM FILM

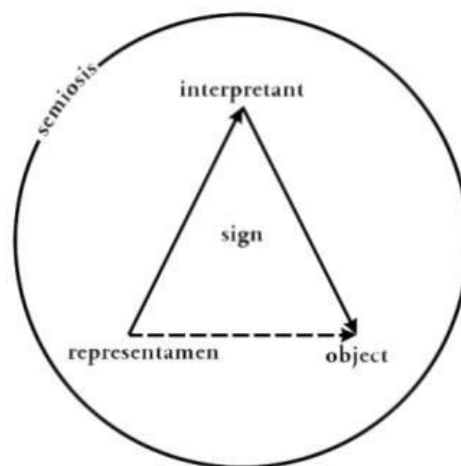
Salah satu teori simbolisme yang paling terkenal adalah teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Rahman *et al.*, 2016). Secara etimologis, semiotika disebut sebagai ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda (Karima & Christin, 2015). Semiotika menurut Peirce merupakan tanda yang memiliki hubungan antara *ground*, *object*, dan *interpretant* secara triadik (Rahman *et al.*, 2016).

Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Semiotik ingin membongkar sesuatu zat dan kemudian menyediakan modal teoretis untuk menunjukkan bagaimana semuanya bertemu di dalam sebuah struktur (Rahman *et al.*, 2016). Peirce diketahui membagi tanda berdasarkan objek menjadi tiga bagian, yakni ikon, simbol, dan indeks (Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2024). Ikon adalah tanda yang hubungannya antara penandanya dan peranannya bersifat bersamaan bentuk alamiah, icon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan, misalnya potret dan peta. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu kenyataan (Rahman *et al.*, 2016). Selain ketiga poin tersebut, terdapat dua kunci utama lainnya dalam pembahasan teori semiotika oleh Peirce, antara lain:

1. ***Relations between signs*** atau hubungan antara dua tanda. Dimana ia menjelaskan terdapat tiga kategori yang ia buat, yaitu hubungan sitaksis, hubungan semantik, dan hubungan pragmatik. Mengacu pada buku karya Liszka (1996) hubungan sintaksis merupakan hubungan antara tanda-tanda itu

sendiri yang ia contohkan sebagai susunan kata dalam sebuah kalimat. Ia juga menjelaskan terkait hubungan semantik yang merupakan hubungan antara tanda dan objek atau rujukannya. Dalam konsep hubungan semantik, Peirce membedakan antara objek langsung, dinamis, dan akhir yang mewakili berbagai aspek hubungan antara tanda dan maknanya. Sedangkan hubungan pragmatis merupakan hubungan antara tanda dan penafsir atau penggunaannya. Dalam konsep hubungan pragmatis, Peirce menjelaskan terkait pengaruh tanda terhadap perilaku dan kognisi manusia serta peran interpretasi dalam proses semiotik.

2. **Interpretant** merupakan konsep yang dikenalkan oleh Peirce dimana konsep ini mengacu pada proses mental atau kognitif yang tanda dapat dipahami. Ia menyampaikan bahwa tanda tidak secara langsung dapat merepresentasikan objeknya melainkan menghasilkan penafsiran dalam pikiran individu tersebut. Konsep ini dapat secara langsung, dinamis, dan final dalam mengambil berbagai bentuk tergantung pada tingkat pemahamannya.



Gambar 2.15 Segitiga Charles Sanders Peirce
Sumber: Rahman *et al.* (2016)

Gambar diatas merupakan model triadik yang Peirce gunakan atau lebih dikenal dengan *triangle meaning semiotics*. Model triadik ini diartikan sebagai segitiga makna yang memunculkan suatu tanda yang mampu diproses oleh pandangan.

2.3.3 KULESHOV EFFECT

Kuleshov effect merupakan teknik editing yang dicetuskan oleh seorang *filmmaker* dari Rusia, yaitu Lev Kuleshov. Lev Kuleshov mulai bereksperimen dengan teorinya sejak awal abad ke-20 terkait bagaimana urutan pengambilan gambar pada film dapat mempengaruhi interpretasi penonton terhadap sebuah adegan. Dalam jurnalnya, Mobbs *et al.* (2006) menjelaskan bagaimana Lev Kuleshov melakukan eksperimennya, yaitu dengan menggabungkan potongan gambar dengan gambar lainnya. Saat itu, ia menggabungkan potongan gambar dari seorang aktor dengan ekspresi netral atau biasa saja dengan potongan gambar berupa semangkuk sup, seorang anak di dalam peti mati, dan seorang wanita yang terbaring di sofa. Ia menyimpulkan bahwa meskipun ekspresi aktor tetap sama, namun penonton akan memikirkan makna yang berbeda tergantung potongan gambar awal dan akhirnya. Sebagai contoh, saat potongan gambar aktor dengan ekspresi netral digabungkan dengan potongan gambar semangkuk sup, maka penonton akan menafsirkan makna ekspresinya adalah sebagai seseorang yang lapar. Begitupun saat potongan gambar aktor digabungkan dengan seorang anak di dalam peti mati, maka aktor akan menafsirkan ekspresinya sebagai rasa sedih atau duka.

Teori *kuleshov effect* menjelaskan bagaimana proses penyuntingan sebuah potongan gambar dalam pembuatan film dapat mempengaruhi emosi dan persepsi penonton. Hal ini menunjukkan bahwa penonton tidak hanya mendapat makna dari pengambilan gambar secara individual. Akan tetapi juga dari hubungan antara pengambilan gambar tersebut. Teori inilah yang menjadi dasar munculnya teknik pengeditan dalam film yang disebut *montage*.

2.3.4 MONTAGE

Teknik *montage* pertama kali dikenalkan oleh Sergei Eisenstein yang merupakan seorang sutradara. *Montage* berasal dari bahasa perancis yang secara harfiah merupakan kumpulan atau ikatan. *montage* adalah perikatan gambar dan suara ke dalam hubungan yang menghasilkan irama, ide-ide, dan pengalaman keseluruhan (Nurseha, 2017). Dalam cara berpikir Eisenstein, Eisenstein mencoba menerapkan teori *editing film* sebagai perbenturan antara imaji-imaji dan ide-ide. Prinsip

dialektika yang digunakannya sesuai dengan subyek-subyek yang dihubungkan kepada masalah ataupun peristiwa pra-revolusi dan revolusi. Pemikiran ini terbentuk karena ideologi yang dianut di negaranya adalah marxisme, terutama dialektika matrealisme, dari itu lah Eisenstein memunculkan teori konflik, dimana sebuah pemikirans (tesis) harus dibenturkan dengan pemikiran lain (antitesis) maka akan menghasilkan pemikiran baru (sintesis).

Sebuah *shot* seharusnya tidak sekedar disambung dengan shot lain, namun harus dibenturkan atau dikonflikkan (*montage attraction*) yang akan menghasilkan makna yang sama sekali baru (Nurseha, 2017). Saat ini, teknik *montage* atau montase merupakan teknik dasar dari pembuatan sebuah film. Teknik ini dapat diartikan sebagai teknik yang menggabungkan gambar serta suara ke dalam satu *frame* dan menghasilkan irama, ide, dan pengalaman secara keseluruhan. Montase juga dapat disebut sebagai gagasan mengenai sinekdoke dalam persepsi, tentang fragmen kecil yang akan membangun keutuhannya di dalam pikiran (Adly & Ardianta, 2020).

2.3.5 OBJECTS IN FILMS

Menurut Gambarato (2009) suatu objek lebih dari sekedar warna, bentuk, tekstur, material, dan fungsionalitas. objek adalah nalar, ideologi, konteks, emosi, dan sensasi, atau dapat disimpulkan dari itu semua bahwa objek adalah komunikasi, “sama seperti sebuah cerita, objek adalah teks, cara menampilkan bentuk, dan sarana penyampaian makna” (Glassie, 1999: 46). Oleh karena itu, objek dan elemen lain dalam sebuah film dapat memberikan pandangan interpretatif. Di dalam film, objek dapat menerjemahkan keadaan batin sebuah karakter yang *revealing/dissimulating*, atau eksplisit/implisit secara bersamaan. Objek merupakan tanda yang mewakili gagasan, cita-cita dan menerjemahkan makna yang dimaksudkan dalam sebuah film.