

2. STUDI LITERATUR

2.1 Teknik Komposisi dalam Sinematografi

Sinematografi adalah sebuah seni yang didasari dari seni fotografi. Dalam sinematografi, kamera dimanfaatkan untuk menangkap keseluruhan visual dengan *angle*, komposisi, pencahayaan, gerakan kamera, dan lain-lain (Brown, 2016). Dalam sinematografi, komposisi merupakan hal yang sangat penting karena keseluruhan informasi di dalam adegan perlu untuk disampaikan kepada penonton. Menurut Mascelli (1998) *the viewer's attention should be concentrated on the player, object of action most significant to the story at that moment*. Dalam hal ini, komposisi berperan penting untuk meningkatkan atensi penonton kepada subjek di dalam film. Hal ini disebutkan pula oleh Mascelli karena film pada dasarnya menggugah emosi penonton, maka dari itu keseluruhan adegannya perlu untuk disusun dengan baik sesuai dengan naskah. Brown (2016) juga mengatakan melalui komposisi, seorang filmmaker dapat memberitahu informasi yang akan disampaikan kepada penonton. Dia juga menambahkan komposisi dapat dibentuk dengan memanfaatkan dan menekankan unsur-unsur seperti ukuran, bentuk, pola, hierarki, hingga resonansi sehingga memberikan makna pada gambar yang dibuat.

Dalam sinematografi, ada beberapa teknik komposisi yang dapat digunakan, contohnya:

- *Rule of Thirds*

Wheeler (2005) dalam bukunya menjelaskan bahwa komposisi ini sering digunakan karena sangat sederhana. *Rule of thirds* merupakan komposisi dimana di dalam sebuah bingkai ada garis melintang pada posisi horizontal dan vertikal yang membagi menjadi tiga bagian dalam *aspect ratio* 16:9.



Gambar 2.1 *Rule of Thirds*

Dalam komposisi ini objek ditempatkan dengan memanfaatkan garis-garis yang ada untuk membuat komposisi yang sesuai dengan konsep visual.

- *Balance & Unbalance*

Balance adalah sebuah komposisi di mana elemen visual ditempatkan secara seimbang (Ward, 2003). Brown (2016) menambahkan komposisi *balance* digunakan tergantung dengan bagaimana informasi akan di sampaikan secara visual. Sebaliknya, *unbalance* merupakan komposisi yang menempatkan elemen visual secara tidak seimbang.

- *Lines*

Garis (*Lines*) dapat dimanfaatkan untuk membentuk komposisi dalam sebuah gambar. Mascelli (1998) menjelaskan garis komposisi dapat berupa kontur nyata dari objek yang terdapat di dalam *frame*. Garis yang dimaksud mencakupi garis lurus vertikal dan horizontal, diagonal, dan garis lengkung. Ward (2003) menambahkan garis merupakan komponen yang dapat mengarahkan perhatian visual.

- *Positive & Negative Space*

Brown (2016) menjelaskan dalam sebuah *frame*, adanya suatu objek atau garis dapat menciptakan ruang positif. Namun akan menjadi ruang negatif ketika objek atau garis tidak ada di dalam *frame*.

- *Diagonal*

Komposisi diagonal memanfaatkan garis diagonal dari satu sudut *frame* ke sudut yang berlawanan untuk membuat visual yang menarik perhatian penonton (Wheeler, 2005).

- *Triangle*

Menurut Brown (2016) komposisi *triangle* adalah komposisi yang kuat di mana elemen visual ditempatkan sedemikian rupa sehingga membentuk segitiga

2.2. Camera Angle

Menurut Mascelli (1998) *angle* (sudut pandang) kamera sangat mempengaruhi penceritaan dalam film. Secara visual, *angle* kamera yang dipilih secara tepat dapat meningkatkan dramatisasi cerita. Selain itu, *angle* kamera dapat

berpengaruh kepada sudut pandang penonton terhadap gambar yang ditampilkan. Oleh karena itu, setiap adegan di dalam film pasti digambarkan dengan *angle* yang berbeda untuk mencapai visual yang sesuai dengan cerita. Sudut pandang kamera yang ditampilkan di dalam film mencakup objektif, subjektif, dan *point of view*. Sudut pandang objektif merupakan sudut pandang impersonal di mana dalam hal pengambilan gambar, kamera seolah-olah menjadi penonton adegan di dalam film. Sedangkan, sudut pandang subjektif merupakan sudut pandang personal di mana kamera berperan sebagai mata penonton seolah-olah penonton ikut berperan atau masuk dalam adegan. Lalu, sudut pandang *point of view* merupakan sudut pandang kamera di mana kamera seolah-olah menjadi mata dari aktor.

Angle kamera juga berpengaruh pada pengaturan tinggi-rendahnya kamera ketika akan menangkap gambar. Berikut adalah beberapa pengaturan *angle* pada kamera:

- *Level Angle/Eye-level*

Level angle merupakan tipe *angle* di mana kamera berada di posisi sejajar dengan subjek, dan *angle* ini juga biasa disebut dengan *eye-level*. Penggunaan *level angle* sering kali digunakan untuk memberikan kesetaraan dan keintiman antara penonton dengan pemain (Mascelli, 1998). Brown (2016) menambahkan *shot* dengan *level angle* juga digunakan ketika ada adegan dialog.

- *High Angle*

Mascelli (1998) dalam bukunya menjelaskan *high angle* merupakan tipe *angle* yang menempatkan kamera di atas dan ditundukkan untuk melihat subjek. Pengaturan ketinggian pada kamera juga mempengaruhi ukuran subjek yang akan di tampilkan. Dia juga menambahkan *high angle* digunakan sebagai estetika, teknikal, dan juga psikologikal. Dalam hal psikologinya, *high angle* digunakan untuk menggambarkan subjek dalam keadaan terpuruk, rendah, maupun diremehkan. Hal ini dikarenakan *high angle* memberikan gambaran subjek menjadi kecil, rendah. Kamera yang

ditempatkan lebih tinggi daripada subjek dapat memberikan sudut pandang yang tinggi kepada penonton sehingga penonton bisa memandangi subjek lebih rendah. Selain itu, Bowen (2018) menjelaskan bahwa *high angle* dapat digunakan sebagai *shot point of view* dari karakter yang lebih tinggi dari lawan mainnya. Hal ini menunjukkan bahwa karakter memiliki fisik yang lebih tinggi melihat kepada karakter yang lebih rendah. Dia menambahkan, *high angle* juga dapat digunakan untuk memberikan informasi mengenai lokasi kejadian adegan seperti contohnya perkotaan, pantai, dan lainnya, dengan lebih luas.

- *Low Angle*

Dalam bukunya, Mascelli (1998) menjelaskan *low angle* merupakan tipe *angle* yang menempatkan kamera di bawah dan mendongak untuk melihat subjek. *Low angle* biasanya digunakan untuk objek-objek arsitektur sehingga terlihat lebih megah. Hal tersebut juga berlaku untuk *shot* kepada subjek karena subjek terlihat menjadi lebih besar, simbol akan kekuasaan, kekuatan, dan lain-lain. Penggunaan *low angle* juga dapat memperlihatkan siapa karakter dalam film yang lebih dominan. Bowen (2018) menambahkan *low angle* juga dapat digunakan sebagai *shot point of view* dari karakter yang lebih rendah kepada karakter yang lebih tinggi. Selain itu, *low angle* juga sering digunakan untuk memberikan informasi kejadian adegan seperti rumah, gedung, dan lainnya untuk memberitahu kepada penonton bahwa tempat kejadian tersebut merupakan rumah atau gedung yang besar.

- *Dutch Angle*

Mascelli (1998) menjelaskan *Dutch angle* merupakan tipe *angle* di mana kamera dimiringkan secara vertikal. Penggunaan *angle* ini biasanya digunakan untuk merepresentasikan ketidakstabilan, keadaan yang menegangkan. Lancaster (2019) menambahkan penggunaan *Dutch angle* perlu didukung oleh lensa dengan *focal length* lebar untuk menjaga agar *shot* tetap terasa natural.

2.3. Frame Within a Frame

Frame within a frame merupakan salah satu teknik komposisi yang memanfaatkan objek-objek yang ada untuk membentuk sebuah *frame* baru dan menempatkan subjek *frame* tersebut. Dalam bukunya, Brown (2016) mengatakan *frame within a frame can be used not only to alter the aspect ratio of the shot but also to focus attention on important story elements*. Jadi, penggunaan komposisi *frame within a frame* dapat meningkatkan fokus penonton terhadap subjek yang ada di dalam *frame*. Ward (2003) dalam bukunya menjelaskan *frame within a frame* dapat dibentuk dengan memanfaatkan objek-objek yang ada di dalam set seperti pintu, jendela, atau objek yang lainnya. Objek tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah bingkai yang di dalamnya terdapat subjek sehingga membuat sebuah komposisi dan persepsi baru yang sesuai dengan konsep visual. Dia juga menambahkan *frame within a frame* digunakan untuk menekankan subjek utama dan juga memberikan *depth* (kedalaman gambar) dalam sebuah visual. Selain itu, sering kali objek yang digunakan untuk membentuk *frame within a frame* memiliki koneksi naratif dengan subjek yang akan direkam.

2.4 Five Stages of Grief

Five stages of grief merupakan teori yang ditulis oleh Elisabeth Kübler-Ross dan David Kessler. Teori ini merupakan tahapan-tahapan seseorang ketika mereka kehilangan orang yang dicintainya. Tahapan tersebut yaitu:

- *Denial*
Denial merupakan tahapan penolakan seseorang ketika kehilangan. Penolakan tersebut dapat berarti bahwa seseorang tidak percaya bahwa dirinya telah kehilangan orang yang terkasih.
- *Anger*
Anger merupakan tahapan di mana seseorang mengalami kemarahan. Pada tahapan ini, seseorang cenderung untuk marah terhadap diri sendiri maupun keadaan atas kehilangan yang terjadi. Kemarahan juga dapat muncul sebagai bentuk dari rasa sedih.

- *Bargaining*
Bargaining merupakan tahapan di mana seseorang berusaha untuk memperbaiki situasi yang sudah tidak dapat diperbaiki. Pada tahapan ini, seseorang meminta perubahan atas situasi yang telah terjadi kepada Tuhan.
- *Depression*
Depression merupakan tahapan di mana seseorang mengalami depresi, merasa putus asa atas situasi yang terjadi. Karena merasa putus asa, seseorang yang mengalami depresi dapat kehilangan tujuan hidupnya yang berakhir pada kesehatan mental dan fisik yang terganggu.
- *Acceptance*
Acceptance merupakan tahapan di mana seseorang sudah menerima realitas bahwa keadaan telah berubah. Pada tahapan ini, seseorang akan belajar untuk menjalani kehidupan yang baru.

Di samping itu, Kübler-Ross (2014) mengatakan bahwa tahapan ini tidak harus terjadi secara berurutan, setiap orang akan menjalani tahapan yang berbeda-beda. Seseorang mungkin dapat berhenti di satu tahapan saja atau juga dapat menjalani beberapa tahapan di waktu yang bersamaan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Karya yang dibuat untuk penelitian ini merupakan film pendek fiksi yang berjudul *The Roots of Grief*. Film ini mengangkat tema kedukaan dalam sebuah keluarga dengan genre drama yang berdurasi 11 menit.

3.2 Konsep Karya

Film ini mengangkat tema kedukaan dalam sebuah keluarga yang dialami oleh Wiranto dan Aldo. Tokoh Wiranto dan Aldo dalam film ini didasari oleh teori *five stages of grief* yang ditulis oleh Elisabeth Kübler-Ross di mana Wiranto memiliki karakter yang belum bisa menerima kepergian sang istri. Sebaliknya, Aldo