

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana teknik *framing* diterapkan untuk menggambarkan penderita kleptomania pada film *CD* (2024)?

1.3. BATASAN MASALAH

Batasan topik pada penelitian ini adalah pemilihan *framing* yang mana di dalamnya ada beberapa aspek yang dibahas, yaitu *aspect ratio*, *composition*, *frame size*, dan *movement*. Seluruh pembahasan tersebut akan difokuskan pada tiga *sequence* yang ada yang menggambarkan kleptomania pada film *CD*. Selain pemilihan *framing*, penelitian ini juga membahas tentang kleptomania dan kesinambungannya dengan *framing* yang dipilih.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis bertujuan memberikan petunjuk ke penonton bahwa pelaku sebenarnya merupakan penderita kleptomania, dengan menggunakan teknik *framing* dari perspektif pengidap kleptomania. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi cara-cara teknik sinematografi yang dapat memperlihatkan bagaimana kemampuan penderita kleptomania untuk mengendalikan penyakitnya.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Pemilihan *framing* menjadi salah satu hal yang penting dilakukan untuk menyalurkan visi dari seorang sutradara. Blain Brown menjelaskan di bukunya yang berjudul *Cinematography: Theory and Practice*, edisi ke tiga, bahwa memilih sebuah *framing* merupakan tindakan awal yang dilakukan oleh sinematografer untuk menggiring penonton terhadap visual dari pembuat film.
2. Kleptomania menjadi teori pendukung untuk pemilihan *framing*. Teori pendukung ini membantu penulis sebagai sinematografer untuk menentukan *framing* yang digunakan.

2.2. FRAMING SEBUAH GAMBAR

Sebagai sinematografer tidak hanya meletakkan sebuah kamera tanpa tujuan dan mengklik tombol *record*. Seperti penulis sebutkan sebelumnya, sinematografer perlu memahami dari segi teknis penggunaan kamera dan alat pendukung lainnya, dan juga teorinya yang di dalamnya ada *framing*. Brown (2016) menjelaskan bahwa pemilihan *framing* bukan hanya tentang menyampaikan visi pembuat ke penonton, tapi juga tentang *composition*, *rhythm*, dan *perspective*. Brown melanjutkan bahwa mengatur sebuah *frame* merupakan sebuah rangkaian pilihan yang menentukan apa saja yang akan dilihat dan tidak oleh penonton.

Jika berpikir tentang bahasa film, *framing* menjadi kamus dan *shot* kosakata bagi cerita yang ingin disampaikan oleh pembuatnya (Brown, 2016). Oleh sebab itu, sinematografer menjadi penerjemah visual dari sebuah naskah yang dituliskan oleh sutradara dan penulis. Tidak hanya menerjemahkan, tapi sebagai sinematografer juga perlu menjaga rangkaian gambarnya saling berkesinambungan sehingga tidak ada gambar yang berdiri sendiri. Secara umum, pengambilan gambar terbagi menjadi dua tipe, yaitu *framing shot* dan *function shot*, *framing shots* ini merujuk ke *character shots*, sedangkan *function shots* mengarah ke editorial.

2.2.1. Frame Size

Framing shot atau biasa disebut *frame size* ini merupakan terminologi film yang merujuk ke ukuran dari sebuah *shot*. *Frame size* distandarisasikan ke dalam beberapa singkatan seperti CU (*Close Up*), MS (*Medium Shot*), LS (*Long Shot*), dan seterusnya. Hal ini diperuntukkan agar saat dalam proses *editing* potongan gambar terlihat berkesinambungan antara *shot* (Ward, 2003). Berikut adalah ukuran dari sebuah *shot*:

1. Long Shot (LS) atau Wide Shot (WS)

Long shot ini merupakan tangkapan gambar yang mencakup keseluruhan adegan sehingga *frame size* ini membuat subjek saling berkaitan dengan semuanya (Brown, 2016). *Long size* pun dibagi lagi menjadi dua, yaitu *full shot* dan *extreme long shot* (ELS). *Full*

shot digunakan buat karakter dalam film yang memperlihatkan kepala hingga kaki, sedangkan ELS biasanya digunakan untuk pemandangan atau *establish*.

2. **Medium Shot (MS)**

Medium shot kurang lebih sama seperti *wide shot* yang mana berkaitan dengan subjek, hanya saja yang membedakan dengan *wide shot* adalah sedikit lebih dekat dengan subjek.

3. **Close Up (CU)**

Close up merupakan pengambilan gambar yang sangat penting dalam kamus film, hal ini dikarenakan *frame size* ini memberikan penekanan informasi terhadap subjek. *Close up* juga terbagi menjadi tiga, yaitu *medium close up* (MCU), *choker*, dan *big close up* atau biasa disebut *extreme close up* (ECU).

4. **Over-The-Shoulder (OTS)**

Over-the-shoulder atau OTS ini merupakan variasi lain dari *close up*. *Frame size* ini menjadi ikatan antara dua karakter dalam satu *shot*. Biasanya OTS ini menjadi *shot poin-of-view* (POV) dan juga menjadi penglihatan untuk orang ketiga, yaitu penonton.

2.2.2. **Composition**

Ward (2003) dan (Keating, 2014) menyebutkan hal yang sama yakni *composition* adalah susunan dari semua elemen visual pada *frame* yang ditata sedemikian rupa hingga menciptakan sebuah satu kesatuan gambar yang memuaskan dan utuh. Penyusunan elemen-elemen ini menjadikan tolak ukur untuk visi, emosi, atau bahkan satir dari pembuat film tersampaikan dalam satu *frame* (Studio Binder, 2022).

Penyusunan elemen-elemen ini tidak terlepas dari kolaborasi antara sinematografer, penata artistik, dan sutradara. Hal ini dikarenakan ada beberapa elemen pada *composition* merupakan pemikiran kolaboratif. Berikut elemen-elemen dari *composition*:

1. **Focal Points**

Secara singkat, *focal points* merupakan titik di mana mata penonton akan terfokuskan pada *frame* (Studio Binder, 2022). Penempatan titik tersebut akan dibantu oleh beberapa *guideline*, seperti *rule of third* dan *golden triangle*.

2. **Line**

Line merupakan garis pada sebuah *frame* yang berbentuk vertikal, horizontal, diagonal, atau melengkung. Jika *focal point* adalah memfokuskan mata penonton terhadap subjek pada *frame*, maka *line* akan membantu mengarahkan mata penonton ke subjek tersebut.

3. **Shapes**

Shapes merupakan gabungan dari bentuk *line* pada *frame*, bisa berbentuk persegi, segitiga, atau lingkaran. *Shape* dapat dibentuk dengan cara *blocking* aktor atau bentuk dari benda sehingga menciptakan *frame within a frame*.

4. **Space**

Space dibagi menjadi dua bagian, yaitu *positive space* dan *negative space*, yang mana *positive space* yang diberikan kepada subjek dan *negative space* untuk ruang kosongnya.

5. **Depth**

Frame dalam sebuah karya seni berbentuk 2D tapi terlihat seperti 3D, hal ini dikarenakan adanya ilusi *depth* dalam sebuah *frame*.

6. **Balance**

Konsep dari *balance* ini banyak diaplikasikan pada *composition*, karena terlihat nyaman bagi penonton maupun pembuatnya, sehingga dapat dikatakan *balance* merupakan *composition* yang simetris.

7. **Angle**

Angle merupakan sudut pandang terhadap karakter yang tercipta dari perspektif penonton. Secara general *angle* terdiri dari *overhead shot/god's eye view*, *high angle*, *eye level*, dan *low angle*.

2.2.3. *Aspect Ratio*

Aspect ratio merupakan sepasang angka yang merujuk kepada ukuran antara tinggi dan lebar dari sebuah *frame* (Wheeler, 2005). Angka pertama pada *aspect ratio* merupakan lebar dari *frame*, angka keduanya adalah tinggi dari *frame*, dan titik dua (:) menjadi pemisah antara kedua angka tersebut sehingga angka tersebut merupakan proporsi lebar dan tinggi terhadap *frame* (Block, 2008).

Terdapat banyak ukuran dari *aspect ratio* sehingga standar yang digunakan untuk layar bioskop, layar televisi dan layar komputer menjadi patokan. Berikut standar untuk *aspect ratio*:

1. *Aspect ratio* **1.85:1** pada umumnya digunakan pada layar bioskop
2. **1.66:1** menjadi standar layar film di Eropa
3. *Aspect ratio* **2.40:1** atau biasa disebut *cinemascope* ini penggunaan layar bioskop yang sangat lebar
4. Film yang rilis dengan menggunakan format 70mm memiliki *aspect ratio* **2.2:1**
5. Televisi yang berstandar NTSC memiliki *aspect ratio* **1.33:1** atau **4:3**
6. Televisi yang sudah HD memiliki *aspect ratio* **1.76:1** atau **16:9**

2.2.4. *Movement*

Block (2008) menyatakan bahwa hanya dua arah dasar untuk subjek bergerak di depan kamera, yakni bergerak sejajar atau tegak lurus. Ia menegaskan bahwa sejajar atau tegak lurus tersebut dapat bergerak kanan-kiri, atas-bawah, diagonal, atau melingkar.

Brown (2016) menambahkan bahwa saat diterapkan pada pergerakan kamera pun sama halnya, yakni *pan* dan *tilt*. Kedua *movement* tersebut dapat diterapkan ke hampir seluruh mode, termasuk *handheld*. Variasi selain *pan* dan *tilt* ada *zoom* (perubahan *focal length*, mengubah *frame* tanpa memindahkan kamera) dan *push in/out* (mendekatkan atau menjauhkan kamera dari subjek).

Seiring dengan berkembangnya teknologi kamera yang lebih kecil dan ringan, serta inovasi dari alat pendukungnya, membuat kamera bergerak hampir tanpa batas. *Movement shot* pun menjadi variatif, seperti:

1. Kamera ***tracking*** mengikuti karakter atau kendaraan dengan arah yang sama
2. ***Countermove*** menggerakkan kamera mengikuti karakter hanya saja arahnya berlawanan dengan karakter
3. ***Reveal with movement*** menggerakkan kamera dari subjek tidak terlihat hingga terlihat
4. ***Circle track move*** menggerakkan kamera mengelilingi subjek
5. ***Crane move*** menggerakkan kamera secara vertikal dengan kemampuan *crane* yang dapat mencapai 12m atau bahkan lebih
6. Istilah ***rolling shot*** biasa digunakan saat kamera diletakkan pada kendaraan.

Seluruh *movement* yang sudah disebutkan dapat bergerak dengan beberapa alat pendukung. Kamera bergerak dengan menggunakan *dolly*, *stabilizer rigs*, *cranes*, *drone*, dan bisa juga menggunakan tangan/*handheld*.

2.3. KLEPTOMANIA

Kleptomania merupakan sebuah tindakan pengambilan barang yang didasari oleh impuls atau dorongan sebagai sarana pemenuhan kepuasan (Prabowo, 2014). Hal ini merupakan gangguan mental yang ditandai oleh dorongan yang tak terkendali untuk mencuri barang-barang, bahkan tak ada motif atau kebutuhan untuk memiliki barang tersebut, dan barang yang dicuri juga tidak diperlukan dan tidak memiliki nilai tinggi.

Terdapat ciri yang melekat pada para pengidap kleptomania, yaitu merasakan munculnya ketegangan sebelum dan saat melakukan pencurian, dan merasa lega atau puas sementara setelahnya. Namun, mereka sering kali merasa bersalah, malu, atau kecewa dengan diri sendiri setelah tindakan tersebut.

Kebanyakan kasus kleptomania tidak berkaitan dengan motif keuangan atau kebutuhan, dan sering terjadi tanpa perencanaan sebelumnya.

Ini sering kali dilihat sebagai gangguan naluriah yang mempengaruhi kontrol diri seseorang terhadap dorongan mencuri. Kleptomania dapat mengakibatkan konsekuensi hukum, sosial dan pribadi yang serius bagi individu yang terpengaruh. Penting untuk diingat bahwa diagnosis kleptomania harus dilakukan oleh profesional kesehatan mental yang berpengalaman, berdasarkan pemeriksaan menyeluruh terhadap gejala dan riwayat klinis seseorang. Umumnya penderita kleptomania tidak bersosialisasi dengan baik di lingkungannya, suka menyendiri, tidak memiliki perasaan bersalah kepada korban, dan tidak peduli siapa calon korbannya (Harahap & Muliani, 2018).

Gejala orang yang mengalami kleptomania cenderung tampak seperti stres yang bermakna. Saat menunjukkan gejala kleptomania, penderita mengalami berbagai isu yang tidak menyenangkan, mereka merasa terdesak oleh dorongan yang tak terkendali untuk mencuri, yang sering kali sangat kuat dan sulit untuk ditahan (Himawan, 2020).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film pendek *CD* (2024) merupakan film fiksi dengan genre drama dan sub-genre komedi. Film dengan berdurasi 22 menit ini menceritakan tentang petualangan Rini mencari celana dalamnya yang dicuri di rumah susun yang ia tinggali. Di balik semua perjalanan Rini ini ternyata pencurinya adalah Putri yang merupakan seorang pengidap kleptomania.

3.2. Konsep Karya

Pada film *CD* (2024) diperlihatkan bagaimana kebiasaan menyimpulkan dan menghakimi orang secara sepihak menjadi fenomena yang marak terjadi. Hal ini menjadikan beberapa karakter pada film ini cukup menggambarkan kebiasaan orang yang selalu menerima informasi secara sembarangan.