

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Jaya dan Zahara (2022), media hiburan adalah sarana untuk menyampaikan berbagai bentuk pesan seperti video, teks, gambar, visual, dan audio yang bertujuan memberikan hiburan bagi pikiran. Media ini dirancang untuk membantu melupakan perasaan negatif seperti kesedihan, kecemasan, dan ketakutan. Serta menciptakan perasaan bahagia, senang, dan bebas dari emosi negatif. Salah satu bentuk media hiburan yang populer di masyarakat saat ini adalah film.

Bordwell (2020) film menjadi media yang dekat dengan penontonnya, selain sebagai media hiburan, sebuah film dirancang agar bisa memberi pengaruh serta pengalaman yang terus baru kepada audiensnya (hlm. 1-2). Membahas sebuah film, banyak unsur yang dapat diangkat. Seluruh aspek dirancang oleh pembuatnya untuk mendukung narasi. Sinematografi merupakan salah satu aspek dari film yang menarik untuk dibahas lebih lanjut sebab penata kamera dan sutradara memiliki *style* nya masing-masing dalam mengangkat narasi yang mereka bawakan.

Menurut Brown (2016) menentukan *framing* adalah tindakan mendasar dalam pembuatan film; sebagai *filmmaker*, harus mengarahkan perhatian penonton untuk melihat yang sedang berlangsung dan yang selanjutnya akan berlangsung (hlm. 5). Pemilihan *framing* bukan hanya sebatas komposisi, ritme, dan perspektif. Namun, menyampaikan cerita serta rasa yang sampai kepada penonton. Ada beberapa elemen yang merupakan bagian dari komposisi yang dikenal dalam sinematografi diantaranya adalah *lines, forms, masses, dan movements* yang akan menyusun sebuah gambar (Mascelli, 2005, hlm. 200)

Komposisi dari elemen dan desain membantu mengekspresikan visi serta narasi film dengan memberikan kesan ruang dan waktu, menetapkan suasana hati, dan terkadang mempengaruhi keadaan pikiran karakter. Komposisi *framing* dan *shot* kamera akan dibahas dalam penelitian ini, sebab sinematografer bertanggung jawab untuk mengarahkan gambar yang akan penonton lihat.

Film pendek “*Surya Dapet Emas (Kali)*,” menceritakan seorang penggali pasir dengan kedua temannya yang menemukan sebuah batu yang mereka asumsikan sebuah emas. Namun, karakter utama Surya mencurangi temannya karena tergiur dengan harta yang ia bisa dapat dari emas tersebut. Terjadilah konflik antara karakter dengan temannya yang tidak terima. Konflik tersebut terjadi di Sungai dengan lanskap yang luas. Penelitian ini mengarah kepada bagaimana sinematografer memberi *clue* kepada penonton mengenai perasaan karakter utama yang merasa cemas dan diawasi. Penulis sebagai sinematografer memilih komposisi gambar *frame within a frame*. Dengan teknik ini, kamera diletakkan jauh atau diberi *frame* sekunder yang seolah mengintip atau mengamati..

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu Bagaimana penerapan komposisi *frame within a frame* dapat menggambarkan perasaan diamati dan cemas karakter dalam film pendek “*Surya Dapet Emas (Kali)*”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis akan membatasi pembahasan pada *shot frame within a frame* dalam *scene* 6 dan 9.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Untuk mengetahui komposisi *frame within a frame* yang digunakan menggambarkan perasaan diawasi serta cemas karakter utama dalam film pendek *Surya Dapet Emas (Kali)*.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. SINEMATOGRAFER**

Menurut Thomson dan Bowen (2013), sinematografer merupakan seorang yang ahli dalam bidang visual, tata cahaya, dan teknik menggunakan kamera. Pada produksi film, sinematografer berdiskusi bersama sutradara mengenai visi sehingga