

## 2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan teori yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana *angle* kamera dan komposisi dapat menggambarkan emosi dari karakter Abyan. Teori utama mengenai sinematografi termasuk *type of shot*, *angle kamera*, komposisi.
2. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana *angle* kamera dan komposisi dapat menggambarkan emosi dari karakter Abyan. Teori pendukungnya adalah teori emosi dari Paul Ekman dan *emotional craft in fiction* berdasarkan Donald Maass.

### 2.2. SINEMATOGRAFI

Menurut Bordwell dan Thompson (2017), terdapat teknik-teknik sinematik yang digunakan oleh pembuat film yang disebut dengan *film style*. *Film style* digunakan untuk membentuk *look* dan *feel* dari sebuah film. Salah satu teknik sinematik tersebut adalah sinematografi. Dalam buku *Cinematography: Theory and Practice*, Brown (2016) menjelaskan bahwa sinematografi adalah proses mengubah ide, kata, tindakan, emosi, nada dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya ke dalam bahasa visual (hlm. 2). Bowen (2018) dalam bukunya berjudul *Grammar of the Shot* juga menjelaskan bahwa sinematografi adalah istilah yang digunakan pada pembuatan film yang dikaitkan dengan keseluruhan *look* dari film tersebut (hlm. 3).

Seseorang yang bertanggung jawab atas keseluruhan *look* dari suatu film disebut *director of photography (DP)* atau sinematografer (Bowen, 2018, hlm. 276). Menurut Brown (2016), selain harus memahami aspek teknis dari sinematografi seperti kamera dan lensa, seorang *director of photography* juga harus memahami aspek artistik dari penciptaan visual sebuah film seperti penceritaan dan metafor. Maka dari itu seorang *DP* harus berkolaborasi dengan banyak individu seperti departemen artistik. Selain itu seorang *DP* juga harus bisa memahami isi

kepala dari sutradara untuk mengerti visual seperti apa yang diinginkan (Brown, 2016, hlm. 12).

Semua keputusan kreatif terhadap tata kamera atau sinematografi diambil untuk memengaruhi pengalaman menonton (Bordwell & Thomposon, 2017, hlm. 159). Brown (2016) menjelaskan bahwa ada tujuh *conceptual tools* dari sinematografi, yaitu *frame, light & color, lens, movement, texture, establishing*, dan *point of view (pov)* (hlm. 4). Semua *tools* ini dapat membantu pembuat film, seperti sutradara dan *director of photography*, dalam menciptakan bahasa visual yang kuat dan mendukung narasi film.

Salah satu aspek terpenting dalam proses pembuatan film adalah perancangan *shot* atau *shot design*. *Shot* dalam konteks gambar bergerak merujuk pada komposisi visual dalam setiap adegan yang berfungsi untuk menyampaikan makna kepada penonton, baik secara eksplisit maupun implisit (Jimmy & Aditya, 2021, hlm. 16). Jimmy dan Aditya (2021) menjelaskan bahwa sebuah *shot* dapat memuat pesan emosional, dan setiap komposisi visual yang berbeda dapat menghasilkan makna serta interpretasi yang beragam bagi penonton. Perbedaan komposisi ini tidak hanya memengaruhi persepsi visual, tetapi juga mampu membangkitkan respons emosional dan psikologis tertentu. Oleh karena itu, perancangan *shot* menjadi elemen krusial dalam membentuk pengalaman menonton yang efektif dan bermakna.

### **2.3. TYPE OF SHOT**

Menurut Bowen (2018) dalam bukunya berjudul *Grammar of the Shot, type of shot* ditentukan dari seberapa besar dan kecilnya sebuah subjek dalam layar. Bowen juga menjelaskan bahwa ada tiga jenis *shot* dasar yaitu *long shot, medium shot*, dan *close up*. Seorang filmmaker menggunakan jenis-jenis *shot* tersebut untuk menciptakan makna dan koneksi dengan penonton. *Long shot* merupakan *shot* yang banyak memperlihatkan ruang atau area di sekitar subjek sehingga menciptakan hubungan antara subjek dengan aktifitas mereka di ruang tersebut. Dengan jenis *shot* ini subjek akan terlihat lebih kecil dibanding lingkungan di sekitarnya. *Medium shot*

merupakan *shot* yang memperlihatkan subjek sebagaimana kita manusia melihat subjek tersebut di dunia nyata sehingga memberikan kesan familiar dan nyaman. *Shot* ini memperlihatkan bagian pinggang ke atas dari subjek. *Close up* merupakan *shot* yang intimate dan dapat menempatkan subjek di dalam *personal space* dari penonton. *Shot* ini memperlihatkan secara detail aspek dari suatu subjek (Bowen, 2018).

## 2.4. KOMPOSISI

Dalam semua medium visual, baik gambar diam maupun bergerak, terdapat elemen dasar visual (*basic visual components*) yang berperan penting dalam menyampaikan suasana hati, emosi, ide, serta membangun struktur visual (Block, 2021, hlm. 2). Komponen dasar ini meliputi ruang (*space*), garis dan bentuk (*line & shape*), nada (*tone*), warna (*color*), gerakan (*movement*), dan ritme (*rhythm*) (hlm. 2). Selain melalui ekspresi aktor, elemen-elemen visual ini juga mampu menyampaikan informasi penting kepada penonton secara non-verbal. Dengan eksplorasi yang tepat, struktur visual tersebut dapat dikembangkan menjadi *visual progression* yang mendukung alur cerita. Salah satu hasilnya adalah komposisi visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga bermakna secara naratif.

Menurut Bowen (2018), komposisi adalah pengaturan dari segala unsur artistik dalam suatu bentuk karya seni (hlm. 35). Dalam konteks film, komposisi yang dimaksud adalah pengaturan subjek di dalam *frame* film. Segala bentuk pengaturan elemen visual di dalam *frame* akan berpengaruh pada bagaimana cerita diterima oleh penonton, sebagai bentuk dari komunikasi visual (Bowen, 2018, hlm. 35). Penempatan objek di dalam *frame* harus dilakukan secara sadar sehingga dapat membantu menjelaskan makna dan memberi *subtext*. Selain bertujuan untuk memberi makna, komposisi juga memiliki kekuatan untuk memberikan kesan indah dan keteraturan ke dalam visual film (Bowen, 2018, hlm. 36). Dengan mengetahui cara mengatur elemen di dalam suatu *frame* sehingga menjadi komposisi yang baik, dapat memberi dampak yang besar dan membuat penonton lebih tertarik kepada film itu sendiri (Maio, 2025).

Dalam buku *Cinematography: Theory and Practice*, Brown (2016) menjelaskan bahwa komposisi bertujuan untuk memberikan keteraturan pada gambar sehingga dapat mengarahkan perhatian penonton (hlm. 14). Komposisi memberikan penekanan pada elemen-elemen untuk memberikan makna terhadap objek pada gambar. Elemen-elemen tersebut dapat berupa ukuran, bentuk, urutan, dan keseimbangan (Brown, 2016, hlm. 14). Serupa dengan apa yang dikatakan oleh Brown, Glebas (2013) dalam bukunya *The Animator's Eye* juga menyebutkan bahwa tujuan utama dari komposisi adalah untuk memberikan kejelasan agar aksi di dalam *frame* dapat terlihat dengan jelas sehingga dapat mengarahkan perasaan penonton melalui visual (hlm. 121). Glebas (2013) menjelaskan juga bahwa komposisi didasari oleh beberapa prinsip desain seperti keseimbangan, posisi, dominasi, kesatuan, pergantian & pengulangan, kontras, kemiripan, simetri, dan ritme (hlm. 121).

#### 2.4.1. *Balance/Unbalance*

Dalam sebuah *frame*, setiap objek yang muncul memiliki bobot visual tersendiri (Mercado, 2022, hlm. 8). Bobot visual ini merupakan kesan berat atau dominasi yang dirasakan penonton terhadap suatu elemen dalam gambar. Penempatan objek, warna, ukuran, dan kontras merupakan beberapa faktor yang memengaruhi bobot visual tersebut. Ketika elemen-elemen ini disusun dengan sengaja, mereka dapat mengarahkan perhatian penonton dan membentuk persepsi tertentu terhadap adegan. Oleh karena itu, pemahaman tentang bobot visual penting dalam menciptakan komposisi yang efektif dan bermakna.

Menurut Brown (2016), semua komposisi visual dapat dikategorikan sebagai seimbang (*balance*) atau tidak seimbang (*unbalance*) (hlm. 24). Jenis komposisi ini berperan penting dalam menyampaikan informasi tentang situasi dalam cerita. Bordwell dan Thompson (2017) menjelaskan bahwa untuk menciptakan komposisi yang seimbang, pembuat film umumnya menyusun elemen-elemen dalam *frame* secara merata, terutama berdasarkan sisi kanan dan kiri *frame*, mengingat orientasi horizontal yang biasa digunakan dalam sinema (hlm. 143). Bila sebuah *frame* dirancang dengan tingkat keseimbangan yang tinggi,

maka dapat disebut memiliki *bilateral symmetry*. Salah satu cara untuk mencapai keseimbangan ini adalah dengan menempatkan tubuh subjek di tengah *frame* dan meminimalkan elemen di sekelilingnya. Alternatif lainnya, jika terdapat dua subjek dalam satu *frame*, keduanya dapat diposisikan di sisi kanan dan kiri secara berimbang (Bordwell et al., 2017, hlm. 143).

Selain menciptakan keseimbangan dalam *frame*, pembuat film juga dapat secara sengaja menghadirkan komposisi yang tidak seimbang (*unbalanced*). Komposisi semacam ini mampu menghasilkan kesan visual yang lebih kuat dan emosional bagi penonton. Biasanya, subjek ditempatkan di salah satu sisi *frame*, baik kiri maupun kanan (Bordwell et al., 2017, hlm. 143). Penempatan ini menciptakan ketegangan visual dan menarik perhatian penonton terhadap ruang kosong di sisi lainnya. Akibatnya, penonton sering kali memiliki ekspektasi bahwa akan terjadi pergerakan atau perubahan di dalam *frame* tersebut.

#### 2.4.2. *Looking Room*

*Looking room*, atau yang juga dikenal sebagai *nose room*, adalah ruang kosong dalam *frame* yang terletak di antara pandangan mata subjek dan sisi *frame* yang berlawanan (Bowen, 2018, hlm. 43). Ruang ini berfungsi untuk menciptakan keseimbangan visual, terutama ketika subjek ditempatkan di salah satu sisi *frame* dan pandangannya mengarah ke ruang kosong tersebut. Dalam kondisi ini, keseimbangan tercapai karena terdapat distribusi *visual weight* di kedua sisi *frame*. Sebaliknya, jika subjek menghadap ke arah luar *frame* atau tidak menghadap ke ruang kosong, maka akan tercipta ketidakseimbangan visual. Komposisi seperti ini sering menimbulkan kesan bahwa ruang kosong yang mendominasi di dalam *frame* seolah-olah harus diisi oleh seseorang atau sesuatu (Bowen, 2018, hlm. 44).

#### 2.4.3. *Negative Space*

*Negative space* dapat diartikan sebagai ruang kosong atau ruang di antara elemen-elemen dalam sebuah komposisi yang berkaitan dengan keseimbangan (Madhusoonan, 2020, hlm. 10). DeGuzman (2022), dalam artikelnya di *studiobinder.com*, juga menjelaskan bahwa komposisi *negative space* dicapai

dengan melakukan *framing* subjek dari jarak jauh, sehingga subjek terlihat lebih kecil dan tercipta ruang kosong di sekelilingnya.

Sebagai komposisi, *negative space* sebenarnya didasari oleh komposisi *looking room* atau *nose room*. Menurut Bowen (2018), *looking room* merupakan ruang kosong (*negative space*) antara wajah subjek dengan tepi *frame* yang berlawanan dengan wajah sehingga menciptakan dua massa yang seimbang di dalam *frame* dan memberikan keseimbangan (*balance*) dalam komposisi *frame* (hlm. 43). Dalam konteks tersebut, *negative space* digunakan untuk memberikan keseimbangan dalam *frame*. Jika *negative space* berada di antara wajah subjek dengan tepi *frame* yang membelakangi wajah, hal tersebut akan menciptakan ketidakseimbangan (*unbalance*) dalam *frame*. Ruang kosong didalam konteks ini memberikan kesan bahwa ada sesuatu yang hilang dalam *frame* dan akan terasa menegangkan serta tidak nyaman (Bowen, 2018, hlm. 44).

## **2.5. ANGLE**

Menurut Bowen (2018), *angle* atau dalam bukunya disebut *angle on action* merupakan titik sudut arah seseorang, objek, atau suatu kejadian ditangkap. Informasi visual yang diterima oleh penonton akan dipengaruhi oleh posisi kamera (hlm. 48). *Angle* ini juga biasa disebut sebagai *lens height* seperti yang dilakukan oleh David Brown (2016) pada bukunya *Cinematography: Theory and Practice*. Menurut Brown (2016), pengaturan standar dari *lens height* adalah *eye level* dan biasa digunakan untuk dialog dan *shot* orang biasa. Namun pengaturan ini dapat diubah berdasarkan kebutuhan cerita, makna, dan komposisi (hlm. 42).

### **2.5.1. High Angle**

Menurut Brown (2016), ketika kamera diposisikan di atas *eye level* dan mengarah ke bawah ke arah subjek, maka akan memberikan kesan bahwa subjek tersebut tidak penting dan terdominasi oleh kamera (hlm. 42).

### 2.5.2. *Low Angle*

Kamera yang diposisikan di bawah *eye level*, akan memberikan kesan bahwa subjek lebih berkuasa dan dominan (Brown, 2016, hlm. 43). Brown (2016), juga menambahkan bahwa *low angle* dapat memberikan kesan mengancam dari subjek di dalam *frame*.

### 2.5.3. *Dutch Angle*

*Dutch Angle* sebenarnya merupakan pengaturan yang didasari oleh level pada kamera. Umumnya kamera akan diletakkan dengan level yang sejajar, namun hal ini dapat diubah jika kebutuhan cerita mendukung. Posisi level pada kamera yang tidak sejajar ini disebut *dutch angle*. Menurut Brown (2016), *dutch angle* dapat memberikan kesan kecemasan, paranoia, penindasan, dan misteri (hlm. 44).

## 2.6. Emosi

Menurut Paul Ekman (2019), emosi merupakan sebuah proses ketika individu merasakan bahwa sesuatu yang penting bagi kesejahteraannya sedang berlangsung. Proses ini didasari oleh penilaian otomatis yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi di masa lalu, dan akan memicu serangkaian perubahan psikologis serta perilaku emosional sebagai respons terhadap situasi tersebut. Emosi dapat muncul sebagai reaksi terhadap berbagai stimulus, seperti peristiwa fisik, interaksi sosial, aktivitas mengingat atau membayangkan suatu kejadian, maupun saat membicarakan atau memperagakan kembali pengalaman emosional yang pernah dialami. Setiap emosi membawa kecenderungan untuk bertindak yang khas, seperti melarikan diri saat merasa takut atau menyerang saat marah. Oleh karena itu, emosi memiliki peran adaptif yang penting dalam membantu manusia merespons lingkungan secara cepat dan efektif.

Paul Ekman (2019) menjelaskan bahwa terdapat tujuh emosi universal, yaitu marah (*anger*), cemooh (*contempt*), jijik (*disgust*), senang (*enjoyment*), takut (*fear*), sedih (*sadness*), dan terkejut (*surprise*). Dari ketujuh emosi ini, lima di antaranya disepakati secara luas oleh sebagian besar ilmuwan yang meneliti tentang emosi. Dalam penjelasan lanjutannya, Ekman (2023) membahas konsep

komunikasi emosional, yaitu makna atau pesan yang disampaikan oleh setiap emosi kepada orang lain. Emosi marah, misalnya, dapat menyampaikan pesan ketidakpuasan hingga ancaman. Rasa takut menyampaikan kekhawatiran yang dapat berkembang menjadi kepanikan. Emosi jijik memberikan sinyal untuk menjauhkan diri dari sesuatu yang dianggap kotor atau tercela secara sosial dan moral. Sementara itu, kesedihan sering kali berfungsi sebagai seruan untuk mendapatkan empati dan dukungan dari orang lain. Adapun rasa senang menyampaikan pesan positif yang mendorong terjadinya interaksi sosial.

Donald Maass menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *The Emotional Craft of Fiction* (2016) bahwa emosi dalam penceritaan tidak hanya dikatakan namun juga harus dibangkitkan (di dalam diri pembaca) sehingga menciptakan *emotional response*. Dalam buku tersebut, penceritaan yang dibahas oleh Maass banyak merujuk pada konteks novel. Dengan begitu, Maass (2016) menjelaskan bahwa ada tiga cara utama dalam menghasilkan *emotional response* dari pembaca. Pertama, merupakan *inner mode*, dimana emosi dari karakter disampaikan secara efektif kepada para pembaca sehingga pembaca ikut merasakan apa yang dirasakan oleh karakter. Cara kedua adalah dengan memperlihatkan apa yang dirasakan oleh karakter di dalam dirinya melalui aksi yang terjadi di sekitar karakter (di luar dirinya). Hal ini dapat disebut juga sebagai *outer mode*. Cara terakhir yaitu *other mode* dimana penulis menyampaikan secara langsung perasaan kepada pembaca, namun perasaan itu belum tentu dirasakan oleh karakter (hal. 14).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Karya yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian penulis sebagai *director of photography* merupakan film pendek fiksi dengan judul *As The Wind Blows*. Karya ini merupakan produksi Sunseret Studio sebagai tugas akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Mengangkat tema *abandonment* dan bergenre drama, film ini bercerita tentang perjalanan Abyan, seorang anak penyandang autisme yang dititipkan di sebuah asrama. Dengan penuh harapan, ia menunggu ibunya