

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan sinematografi pada film *What's Left Unsaid* (2026) berangkat dari pemahaman mengenai komposisi visual sebagaimana dijelaskan oleh Blain Brown dalam bukunya yang berjudul *Cinematography: Theory and Practice* (2021). Brown (2021) menekankan bahwa melalui komposisi visual, sinematografer dapat mengarahkan pergerakan mata serta memusatkan perhatian penonton agar pesan dan makna yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu, komposisi merupakan cara bagi pembuat film dalam membentuk sudut pandang tertentu terhadap gambar yang ditampilkan, yang mungkin juga dapat memberikan pandangan berbeda bagi orang lain yang melihatnya.

Dalam menciptakan sinematografi film *What's Left Unsaid* (2026) pemahaman komposisi visual dipadukan dengan konsep ruang (*space*) untuk menunjukkan rasa kesepian yang dirasakan oleh karakter ayah pada film tersebut. Menurut pemahaman mengenai ruang (*space*) sebagaimana dijelaskan oleh Bruce Block dalam bukunya yang berjudul *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media* (2021) bahwa ruang visual (*space*) memiliki variasi pilihan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan suasana, emosi, serta gagasan yang berbeda kepada penonton. Pemahaman terhadap konsep ruang akan mempengaruhi berbagai aspek dalam produksi film, seperti penataan posisi aktor (*staging*), keputusan yang diambil dalam hal *camera angle*, lensa, pencahayaan, lokasi, dan desain set. Semakin baik seorang pembuat film memahami jenis ruang visual, maka semakin mudah untuk dapat menentukan pilihan visual yang tepat dalam proses kreatif membuat film.

Untuk memperjelas landasan konseptual yang digunakan, berikut merupakan pengelompokan teori-teori yang menjadi dasar dalam penciptaan karya ini:

2.3 Komposisi Visual

Menurut Blain Brown dalam bukunya yang berjudul *Cinematography: Theory and Practice* (2021) terdapat beberapa elemen yang dapat dikombinasikan untuk menciptakan sebuah persepsi. Elemen tersebut dapat membuat sebuah organisasi visual yang menghasilkan komposisi koheren dengan fungsi untuk mengarahkan mata dan pikiran penonton untuk menggabungkan informasi menjadi satu kesatuan. *"It is important to remember that a viewer does not "see" an entire frame at the same time, the eye moves constantly as it "reads" the shot; our job is to guide that journey."* (Brown, 2021, hlm. 23). Artinya, hal ini adalah tugas pembuat film untuk mengarahkan mata dan pikiran penonton untuk mengolah sebuah adegan.

Untuk menggabungkan informasi naratif menjadi sebuah kesatuan koheren, Brown (2021) berpendapat bahwa terdapat beberapa prinsip organisasi visual dalam menghasilkan komposisi yang koheren yaitu:

- a. **The Line:** Garis yang tampak secara eksplisit maupun implisit merupakan sebuah elemen konstan dalam desain visual. Garis memiliki kekuatan dan dampak yang beragam dalam penggunaannya. Hanya dengan garis sederhana, sebuah ruang dapat dibentuk dan disusun dengan cara yang dapat dipahami oleh mata dan otak.
- b. **Frame within a Frame:** Terkadang komposisi membutuhkan bingkai yang berbeda dari rasio aspek film, salah satu yang dapat menjadi solusi adalah menggunakan bingkai di dalam sebuah bingkai, yaitu memanfaatkan elemen pembingkai pada *shot*. Prinsip ini sangat berguna terutama pada format layar atau rasio aspek yang sangat lebar. *Frame within a frame* tidak hanya digunakan untuk mengubah rasio aspek, tetapi juga untuk memusatkan perhatian penonton.
- c. **Positive and Negative Space:** Bobot besaran subjek dan garis pada gambar dapat menghasilkan *positive space*, sementara itu kurangnya bobot subjek dan garis dapat menciptakan *negative space*.

Dikutip dari film *Blade Runner 2019* (2017), disutradarai oleh Denis Villeneuve (Gambar 2.1) merupakan contoh penggunaan *negative space*. Pada gambar tersebut Roger Deakins, ASC, BSC, menempatkan karakter Opsir K yang diperani oleh Ryan Gosling jauh dari kamera sehingga terkesan lebih kecil dari ruang sekitarnya, dan tidak ada garis yang terlihat secara kasat mata pada gambar.



Gambar 2.1. Penggunaan *negative space*. Diadaptasi dari *Blade Runner 2049* (2017),
Sumber:IMDB

Pada adegan ini karakter Opsir K yang diperani oleh Ryan Gosling menuju wilayah luar kota Las Vegas untuk mencari petunjuk terkait identitas anak hasil kelahiran dari manusia buatan yang menjadi inti misteri dari film tersebut. Opsir K melakukan pencarian sendiri ditengah paparan zat radioaktif. Penggunaan bingkai *negative*

space ini untuk memperlihatkan kesan kesendirian dan isolasi yang dirasakan oleh karakter Opsir K ditengah latar penceritaan distopia.

2.3 Ruang (*Space*)

Menurut Bruce Block dalam bukunya yang berjudul *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, penggunaan ruang (*space*) secara visual penting untuk membangun komunikasi antara film dengan penonton. Block (2021) berpendapat bahwa terdapat dua jenis ruang (*space*), yaitu;

- a. **Deep Space** merupakan sebuah ilusi kedalaman gambar pada permukaan layar dua dimensi. Pada dasarnya film, televisi merupakan sebuah layar dengan permukaan yang rata sehingga tidak ada kedalaman, hal ini menjadi tantangan bagi para pembuat film untuk menciptakan ruang tiga dimensi pada permukaan layar dua dimensi. *Deep space* dapat diciptakan dengan menambahkan garis-garis yang bertemu pada satu titik yang disebut titik hilang (*vanishing point*), titik hilang tersebut dapat diciptakan dengan merubah posisi kamera dan *angle* kamera. Perubahan ukuran dari subjek atau objek pada sebuah bingkai gambar juga merupakan sebuah elemen untuk menciptakan ilusi kedalaman pada gambar.



Gambar 2.2. Penggunaan *deep space*. Diadaptasi dari *Blade Runner 2049* (2017),
Sumber: IMDB.

- b. **Flat Space** secara visual merupakan kebalikan dari *deep space*, *flat space* menekankan penggunaan ruang dua dimensi pada permukaan layar. *Flat space* dapat tercipta dengan menghilangkan titik hilang (*vanishing point*) sehingga garis yang terlihat tidak bertemu pada titik hilang melainkan tetap paralel dengan garis lainnya. Selain itu, tidak adanya pergerakan kamera (*camera movement*) seperti *dolly in*, *dolly out*, dan perubahan bobot besaran subjek atau objek pada gambar dapat mendukung terciptanya *flat space*.



Gambar 2.3. Penggunaan flat space. Diadaptasi dari *The Grand Budapest Hotel* (2014), Sumber: IMDB.

2.3 Visual Loneliness

Menurut Gustavo Mercado dalam bukunya yang berjudul *The Filmmaker's Eye: The Language of The Lens, The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image* penggunaan teknik *selective focus* dapat membantu menggambarkan emosi karakter dan koneksi karakter dengan ruang disekitarnya. “*by varying the degree of blurriness used to show it during key moments of a story. If used consistently, this technique can reflect how a specific location makes a character feel: uncomfortable, lonely, or intimidated*”. (Mercado, 2019, hlm. 125). Artinya, menggunakan keburaman (*blurriness*) yang bervariasi pada bagian penting dari cerita dapat membangun relasi antara karakter dengan lokasi cerita serta menyampaikan emosi kesepian, ketidaknyamanan, dan terintimidasi yang dirasakan karakter pada cerita.

Penggunaan *selective focus* dalam menggambarkan kesepian telah menjadi teknik yang sudah digunakan oleh seniman sejak masa lampau. Pada lukisan *Christina's World* (1948) yang dilukis oleh Andrew Wyeth (Gambar 2.4) penggunaan *selective focus* dapat terlihat dengan jelas pada karakter wanita yang terlihat lebih dominan dan jelas dengan latar belakang rumah dan peternakan yang tampak jauh dan tidak di dalam area fokus pada lukisan.



Gambar 2.4. Christina's World (1948), by Andrew Wyeth. Museum of Modern Art, New York. Sumber: Museum of Modern Art Website.

Hoptman (2012) menafsirkan bahwa lukisan *Christina's World* (1948) sebagai representasi kesepian yang dialami oleh figur perempuan yang mengalami kelumpuhan di dalam ruang yang luas.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA