

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Bagaimana merancang *depth of field* untuk memvisualisasikan *internal conflict* karakter Panji dalam *Bisnis Rasa Malu*? Serta penulis memfokuskan pada *scene* 6,9 dan 12 yang mengimplementasikan *depth of field* untuk memvisualisasikan *internal conflict* karakter Panji.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penciptaan ini bertujuan mendeskripsikan perancangan *depth of field* dalam memvisualisasikan konflik internal karakter Panji pada film *Bisnis Rasa Malu* (2026).

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

Director of photography dapat disebut sebagai pemimpin pencitraan gambar yang bertanggung jawab atas kualitas visual sinematik sebuah karya gambar bergerak. *Director of photography* juga sosok yang memvisualisasikan visi sutradara menjadi nyata lewat keputusan teknis dan kreatif di set (Brown, 2021, hlm. 382). *Director of photography* memegang keputusan dalam pemilihan kamera, lensa, desain pencahayaan, tekstur cahaya, pergerakan kamera untuk mendapatkan hasil visual sesuai rencana.

Dalam bukunya yang berjudul *Cinematography Theory and Practice For Cinematographers and Directors*, Brown (2021) menjelaskan *director of photography* atau sinematografer secara keseluruhan memegang peran sentral selama proses praproduksi hingga pascaproduksi. Tugas *director of photography* mencakup perencanaan teknis di set. Berkomunikasi dan berkolaborasi antar tim terutama *gaffer*, *keygrip*, *digital imaging technician*, dan *colorist* bahkan antar

departemen seperti *production designer*, *makeup*, dan kru lainnya yang menyangkut tampilan keseluruhan film (hlm. 383).

2.2 SINEMATOGRAFI

Sinematografi tidak hanya sekedar merekam sebuah gambar bergerak, namun juga menyampaikan sebuah cerita lewat bahasa visual didalamnya untuk memperkaya sebuah film. (Brown, 2021, hlm.2) Sinematografi sejatinya serangkaian gambar yang direkam mempertimbangkan komponen visual. Dalam buku *Grammar of the Shot*, Bowen (2017) menyebutkan sinematografi sebagai sebuah istilah dalam pembuatan karya gambar bergerak yang mencakup artistik, perancangan visual, gaya visual dan *look* (hlm.3) *Look* dari sebuah film secara keseluruhan adalah tanggung jawab seorang *director of photography* (Bowen, 2017, hlm. 276).

Dalam sinematografi ada *conceptual tool* yang membantu *director of photography* untuk mewujudkan visinya yakni: *frame*, *light* dan *color*, *lens*, *focus*, *perspective*, *movement*, *texture*, *information*, *POV*, *visual metaphor*. Hal fundamental dalam sinematografi adalah pemilihan *shot* atau *frame*. Memilih *frame* berarti mengarahkan audiens pada suatu elemen yang ingin diceritakan. Keputusan dalam menentukan *frame* bergantung pada kebutuhan cerita dan estetika, yang dibalut lewat bahasa visual yakni komposisi (Brown, 2021).

2.3 KOMPOSISI

Menurut Block (2021) ada tujuh komponen elemen dasar visual, yakni: *space*, *line*, *shape*, *tone*, *color*, *movement*, dan *rhythm*. Setiap komponen visual tersebut yang menyampaikan gagasan *filmmaker* dari *mood*, emosi, dan struktur visual kepada penontonnya (hlm.2). Dalam sinematografi, komposisi merupakan bahasa visual untuk menaruh atensi dan mendukung narasi. Mengutip dari Bowen (2017) komposisi pada dasarnya adalah pengaturan elemen-elemen artistik sebuah karya yang apabila ditata sedemikian rupa menciptakan makna tersendiri. Studi tentang

bahasa visual memperlihatkan bahwa penataan komposisi membentuk interpretasi pada audiens terhadap pandangannya pada karakter dan jalan cerita (Haditya & Rustim, 2025). Pengaturan objek dalam *frame* harus dilakukan secara konseptual sehingga memberi *subtext* dan makna pada *frame*, selain mempertimbangkan faktor estetika dan keseimbangan (Bowen, 2017, hlm.36)

Komposisi terdiri dari beberapa komponen didalamnya. Menurut Fayed *et al.* (2021) *depth of field* dalam komposisi *frame* dapat mempresentasikan kebimbangan situasi emosional karakter melalui latar yang kabur. Selain itu penggunaan *frame within frame* dapat menunjukkan rasa keterasingan atau terkurung antara tokoh dan dunia (Arsyad & Pradhono, 2025). Pencahayaan juga berperan dalam menyampaikan perubahan emosional ataupun simbolisme *mood* (Kinanti *et al.*, 2025).

2.4 DEPTH OF FIELD

Depth of field secara teknis adalah rentang jarak dimana objek dapat terlihat tajam pada sistem kamera. Dalam sistem kamera sama seperti mata manusia dalam melihat titik fokus tidak semua area terlihat tajam, ada keterbatasan yakni bagian yang berada di depan maupun belakang titik fokus akan terlihat kabur (Ozkan, 2022). *Depth of field* dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti *focal length* lensa, *aperture*, sensor kamera, dan jarak subjek. Secara spesifik, bukaan lensa atau *aperture* berpengaruh pada luas sempitnya *depth of field*. Semakin kecil bukaan lensa maka semakin luas *depth of field* yang membuat gambar lebih tajam secara keseluruhan karena jarak fokusnya lebih jauh begitu pula sebaliknya semakin besar bukaan lensa maka *depth of field* semakin sempit sehingga gambar menjadi lebih kabur pada bagian yang tidak berada dalam jarak fokusnya.

Depth of field pada prakteknya sebagaimana menurut Mercado (2019) pada bukunya berjudul *The Language of The Lens* menyebutkan bahwa *depth of field* dapat diaplikasikan dalam dua cara. Pertama adalah *shallow depth of field*

yakni teknik yang *powerful* untuk menekankan *visual emphasis* dan *narrative meaning* dengan mengisolir area tertentu dalam kondisi tajam dan area lain dibuat kabur, dengan maksud area yang tidak berada dalam fokus menjadi konteks pendukung tentang yang berada dalam fokus. Sebaliknya dibandingkan penggunaan *shallow depth of field*, menurut (Yan *et al.*, 2025) penggunaan *deep focus* mengintervensi cara audiens memaknai adegan dan ritme cerita. *Deep focus* memungkinkan beberapa adegan ditampilkan simultan secara jelas dan tajam.

Baik *deep focus* atau *shallow depth of field* perlu digarisbawahi keduanya adalah faktor dapat terciptanya *space* pada gambar namun bukan berarti menjadi yang utama, keduanya saling terkait seperti sebab-akibat. Menurut Block (2021) terdapat empat *space* yang sering digunakan dalam sinema : *deep space*, *flat space*, *limited space* dan *ambiguous space*. *Deep space* adalah ilusi untuk menciptakan kedalaman dengan elemen *foreground*, *middleground*, dan *background*, *deep space* membuat seolah kedalam ruang yang realistis sehingga seolah-olah film tersebut nyata dan berdimensi. *Flat space* dilain sisi meminimalisir informasi kedalaman ruang pada gambar, dalam arti menjadikan gambar nampak dua dimensi dan seolah pada satu bidang yang sama. Biasa menggunakan suatu subjek tanpa *vanishing point* menjadi *frontal plane* menciptakan kesan terjebak atau *detachment* dari karakter dan aksinya karena ruang yang ada seolah terbatas. *Limited space* adalah kombinasi antara *deep* dan *flat space*, menyatukan karakteristik *deep space* dengan perbedaan ukuran objek, posisi, dan *blocking* namun tetap meminimalkan informasi kedalaman ruang dengan *frontal plane* seperti pada *flat space*. Dari segi naratif, penggunaan *limited space* menekankan posisi yang berada *in-between* , ataupun juga untuk membangun tensi. Yang terakhir adalah *ambiguous space*, yang mana didefinisikan ketika penonton tidak bisa atau sulit membayangkan ukuran dari sebuah lokasi atau tempat, posisi kamera, ataupun letak objek dalam *shot*. Biasanya digunakan untuk membangun tensi dan disorientasi untuk penonton.

2.5 INTERNAL CONFLICT

Internal conflict atau dalam bahasa Indonesia disebut konflik batin dapat dipahami sebagai bentrok antara keinginan ataupun tujuan seseorang yang terjadi secara bersamaan. Fenomena ini menurut Svet & Molligoda Arachchige, (2025) disebut sebagai “*conflict mindset*” yang menimbulkan beban stress. Ciri orang yang memiliki *internal conflict* ini terlihat seperti percaya diri yang rendah, kecemasan, ketegangan, murung, menghindari interaksi sosial, dan menurunnya produktivitas (Kleiman & Enisman, 2018).

Tanda nonverbal dari *internal conflict* ini umumnya terlihat dari gestur tubuh atau ritme bicara seseorang yang nampak tegang dan ragu (Mорозова, 2023). Selain itu dalam suatu lingkungan sosialnya individu yang mengalami *internal conflict* ini menarik diri dari sekitarnya dengan minimnya interaksi dengan sekitar (Kleiman & Enisman, 2018). Individu yang berdamai dengan *internal conflict* cenderung mengalami peningkatan dari psikososial dalam kehidupan sehari-hari yang tercermin dari gestur tubuh dan wajah yang lebih tenang serta lebih berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Sauer *et al.*, 2024).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang akan diteliti adalah film pendek berjudul *Bisnis Rasa Malu* yang diciptakan penulis sebagai *director of photography*. Film pendek ini diproduksi oleh rumah produksi *Sekte Sihir Production* dengan genre drama kriminal mengangkat tema *online scamming*. Film ini bercerita tentang Panji seorang operator muda dalam sekelompok sindikat *online scammer* mulai menyadari bahwa dirinya bisa menghancurkan hidup seseorang hanya lewat pesan yang dikirim dari balik layar.