



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Untuk merancang visual pada film “Rindu Malam”, penulis menemukan teori-teori visual, dari pustaka yang beragam. Beberapa teori yang digunakan adalah tentang sinematografer, komposisi *balanced* dan *unbalanced*, teori komposisi yang terbagi menjadi 4 bagian, yaitu: *lines*, *forms*, *masses*, dan *movement*. Kemudian teori *rule of third* dan resepsi emosi yang akan dibahas pada BAB II ini.

Mamer (2009) mengatakan bahwa sinematografer memiliki 2 tanggung jawab yaitu, komposisi dan *lighting*. Sinematografer juga harus dapat membuat shot terlihat baik serta memiliki *pace* dan energi visual yang dinamis (hlm. 142). Sedangkan Brown (2012) mengatakan, sinematografer bertanggung jawab untuk memberikan sutradara *look* dan tekstur visual serta meyakinkan sutradara dan *editor* bahwa *footage* yang dibutuhkan lengkap dan dapat di-*edit* (hlm. 289-290). Frost (2009) menyebutkan bahwa, sinematografer merupakan orang yang memiliki hubungan erat dengan sutradara, dan merancang *camerawork* serta *lighting* untuk menyesuaikan visi sutradara. Sinematografer juga fokus terhadap teknis dan pengambilan gambar secara estetik dari konsep visi sutradara (hlm. 1-2).

## 2.1. Elemen Visual

Untuk mencapai visual dengan konteks emosi yang dapat di resepsikan terhadap penonton, maka penulis menggunakan beberapa teori komposisi dalam merancang visualnya, yang terbagi menjadi:

### 1. *Balanced dan unbalanced composition*

Mercado (2011) menyebutkan bahwa, komposisi yang *balanced* memiliki *visual weight* yang terdistribusi secara simetris atau merata dalam *frame*, dengan tujuan untuk menyampaikan keteraturan dan keseragaman. Demikian juga pada komposisi *unbalanced*, yang digunakan untuk menyampaikan kekacauan, ketidaknyamanan, dan ketegangan (hlm. 8).

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) berpendapat bahwa, jika objek tersebut disusun dengan elemen yang sama, maka *frame* akan terlihat *balanced* dan simetris. Ketika hanya terdapat satu objek dari komposisi yang muncul, *frame* akan menghasilkan komposisi *unbalanced* (hlm. 158).



*Gambar 2.1 Balanced composition*

(Mercado, 2011, hlm. 8)



*Gambar 2.2 Unbalanced composition*

(Mercado, 2011, hlm. 8)

Sedangkan Brown (2012) mengatakan, setiap elemen dalam sebuah komposisi pasti memiliki *visual weight*. *Visual weight* ini dapat diorganisasikan ke dalam, komposisi *balanced* atau *unbalanced*. Sebuah objek pada dasarnya di tentukan oleh ukuran, namun di pengaruhi juga dengan posisi, warna, pergerakan, dan subjek (hlm. 40).

## **2. Lines**

Mascelli (1998) menyebutkan bahwa, penonton memiliki interpretasi yang beragam untuk komposisi garis, yaitu:

- a. Garis lurus memberikan kesan kekuatan, maskulin.
- b. Garis yang melengkung dengan lembut memberikan kesan kewanitaan dan kesan kualitas yang halus.
- c. Garis yang melengkung tajam memerikan kesan aksi dan kegembiraan.
- d. Lengkungan vertikal panjang dengan bagian ujungnya yang runcing memberikan kesan kecantikan dan melankolis.

- e. Garis horizontal panjang memberikan kesan tenang dan perhatian. Secara paradoks, garis horizontal ini dapat juga memberikan kesan kecepatan.
- f. Tinggi, garis vertikal memberikan kesan kekuatan dan martabat.
- g. Paralel, garis diagonal menandakan aksi, energi, kekerasan.
- h. Melawan garis diagonal memberikan kesan konflik, kekuatan.
- i. Kuat, berat, dan tajam pada suatu garis memberikan kesan kecerahan, kenikmatan.
- j. Garis yang lembut memberikan kesan kekhidmatan dan ketenangan. Berbagai kombinasi dari garis dapat saling mempengaruhi dan menyampaikan makna yang berbeda-beda (hlm. 201).



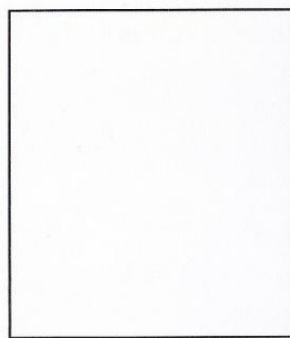
*Gambar 2.3 Garis diagonal*

(Mascelli, 1998, hlm. 201)

Menurut Block (2008), garis merupakan komponen visual yang berbeda dari yang lain, karena garis hanya akan muncul jika adanya *tonal* atau warna kontras. Tergantung dari seberapa kontras, sebuah garis akan muncul atau samar dalam jumlah yang tak terbatas baik dalam dunia nyata atau dalam film. Garis

terbagi menjadi 7 tipe, yaitu: *edge*, *contour*, *closure*, *intersection of planes*, *imitation through distance*, *axis*, dan *track*.

- a. *Edge*: garis yang tampak di sekitar batas dari objek 2 dimensi disebut *edge*. Garis akan muncul hanya jika ada *tonal* atau *color contrast*. Sebagai contoh, sebuah kertas putih pada *background* hitam akan lebih mudah terlihat. Sedangkan dengan kertas yang sama jika diletakkan pada *background* putih, garis pada kertas tersebut akan hilang. Contoh lainnya adalah sebuah *shadow* yang dihasilkan pada dinding 2 dimensi, dan kita dapat melihat *edge* dari garis tersebut walaupun tanpa ada garis sesungguhnya di dinding tersebut. Tanpa *tonal* yang kontras, garis tidak akan terbentuk (hlm. 88-89).



*Gambar 2.4 Edge*

(Block, 2008, hlm. 88)

- b. *Contour*: garis yang tampak di sekitar batas dari objek 3 dimensi disebut *contour*. Sebagian besar objek yang ada di dunia nyata adalah berbentuk 3 dimensi, memiliki tinggi, lebar, dan kedalaman. sebuah bola basket adalah objek 3 dimensi, bola tersebut memiliki garis lengkung sebagai batas bola tersebut. Namun, bola sesungguhnya tidak memiliki garis dan persepsi kita

membuat garis tersebut. Jika bola dan *background* memiliki *tone* yang sama, garis dan bola akan terlihat hilang (hlm 89-90).



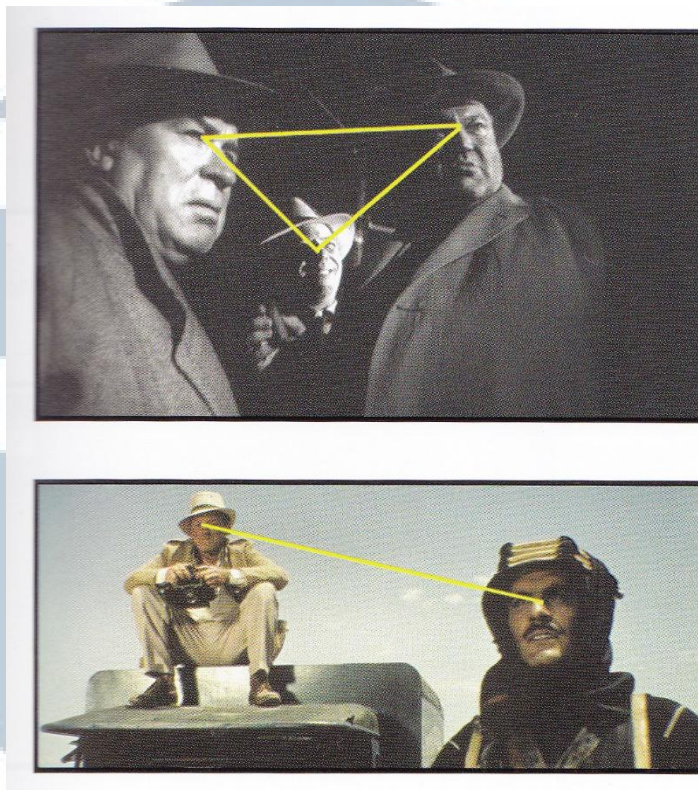
*Gambar 2.5 Contour*

(Block, 2008, hlm. 89)

c. *Closure*: titik utama dari *interest* dalam sebuah gambar membuat sebuah *imaginary lines*. Melalui titik tersebut, penonton akan menghubungkan titik tersebut atau titik utama di dalam sebuah gambar, untuk menghasilkan garis.

Titik utama tersebut dapat berupa objek penting, warna, *tones*, atau apa pun yang dapat menarik perhatian penonton. Titik tersebut dapat dihubungkan ke *form* lengkung atau garis lurus, segitiga, kotak, atau bentuk lainnya (hlm. 90-91).

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

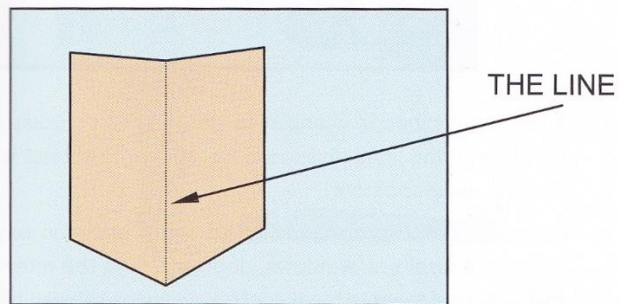


*Gambar 2.6 Closure*

(Block, 2008, hlm. 91)

d. *Intersection of planes*: ketika 2 bidang bertemu atau saling berpotongan, maka akan menghasilkan sebuah garis. Berdasarkan contoh gambar dibawah, setiap sudut dari ruangan dapat membuat garis, jika *tonal range* pada kedua bidang tidak kontras pada kedua dinding atau bidang, garis tersebut akan hilang. Sebagaimana *tonal* dibuat lebih kontras, garis akan semakin terlihat. Perpotongan antara 2 bidang adalah cara paling umum untuk menghasilkan garis. Sudut pada furnitur, jendela, pintu, dan perpotongan antara dinding dapat menghasilkan garis jika ada *tonal* yang kontras antara kedua bidang (hlm. 91-92).

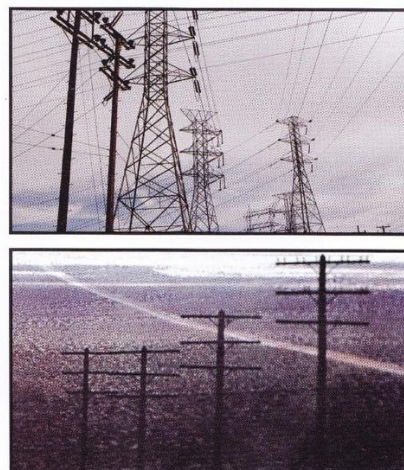




*Gambar 2.7 Intersection of planes*

(Block, 2008, hlm. 91)

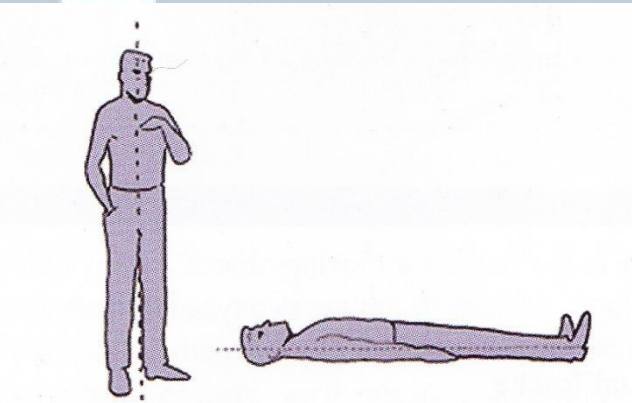
e. *Imitation through distance*: hal ini terjadi ketika sebuah objek muncul semakin mengecil karena perbedaan jarak yang jauh, sehingga menghasilkan layaknya garis. Sebagai contoh, tiang pada gambar bukanlah garis tetapi mereka adalah tiang biasa, namun dalam hal jarak, tiang-tiang tersebut terlihat seperti garis. Objek yang semakin jauh muncul menjadi cukup tipis sehingga seperti meniru garis (hlm. 93).



*Gambar 2.8 Imitation through distance*

(Block, 2008, hlm. 93)

f. *Axis*: banyak objek memiliki *axis* yang tak terlihat, dan *axis* tersebut memberikan persepsi sebagai sebuah garis. Orang, binatang, dan pohon adalah contoh objek yang memiliki *axis*. Seseorang yang sedang berdiri memiliki *axis* vertikal, dan ketika seseorang berbaring memiliki horizontal *axis*. *Axis* akan susah dilihat jika, *tonal* antara objek dan *background* kurang. Tidak semua objek memiliki *axis*, kotak salah satunya sedangkan persegi panjang memiliki 1 *axis* (hlm. 93-94).

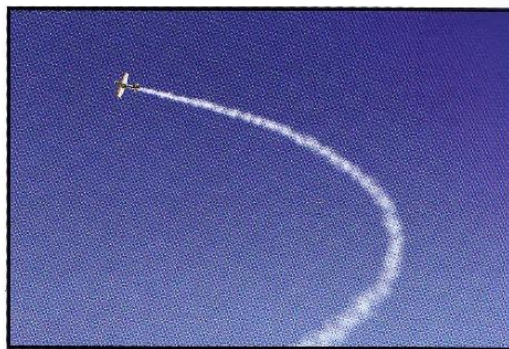


*Gambar 2.9 Axis*

(Block, 2008, hlm. 93)

g. *Track*: *track* merupakan sebuah garis dari objek yang bergerak. Objek apa pun yang bergerak, akan meninggalkan *track* atau garis. Terdapat 2 tipe *track*, yaitu: *actual* dan *virtual*.

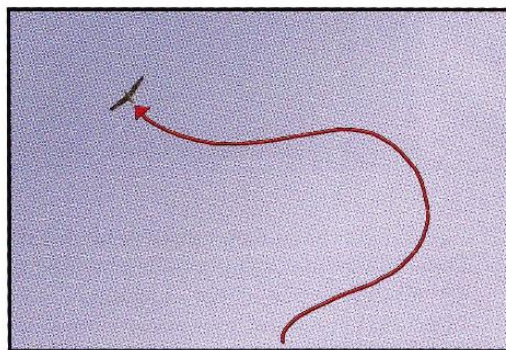
1. *Actual tracks*: ketika sebuah objek bergerak, benda tersebut meninggalkan *track* atau garis yang terlihat.



*Gambar 2.10 Actual tracks*

(Block, 2008, hlm. 95)

2. *Virtual tracks*: kebanyakan objek tidak membuat sebuah *track* atau garis yang nyata ketika benda bergerak, tetapi benda tersebut menghasilkan sebuah *virtual* atau garis yang tak terlihat. *Virtual track* merupakan sebuah garis yang harus kita bayangkan (hlm. 94-95).



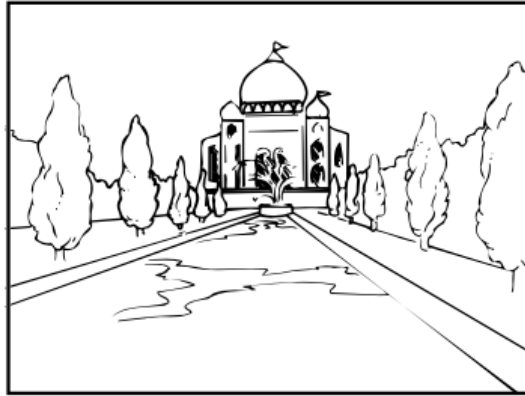
*Gambar 2.11 Virtual tracks*

(Block, 2008, hlm. 95)

Menurut Ward (2005), garis dapat berupa garis yang secara fisik terlihat, dan menyalurkannya menjadi *eye movement*. Terdapat juga garis yang tidak terlihat,

seperti *eye line*, yang dapat memberikan perhatian secara visual. Elemen visual didalam sebuah *frame*, dapat saja dipersepsikan seperti sebuah grup dengan bantuan garis, dan garis tersebut membawa perhatian penonton ke subjek utama. Garis terbagi menjadi 4 bagian, yaitu:

- a. *Vertical line*: sebuah objek vertikal, seperti pohon atau menara memiliki sifat yang mudah dikenali daripada garis horizontal dan karakteristik yang kaku. sifat lain dari garis vertikal adalah martabat, kekhidmatan, dan ketenangan. Kekuatan elemen visual secara vertikal dalam komposisi adalah untuk memperkenalkan kesatuan pada gambar. Garis vertikal membutuhkan sebuah elemen horizontal, guna untuk menggabungkan 2 area kemudian menjadikannya sebuah gambar dan menghasilkan kesatuan (hlm. 70).
- b. *Leaning line*: melalui pengaturan garis secara diagonal dalam sebuah komposisi, akan menghasilkan impresi semangat yang lebih kuat, dibandingkan garis vertikal atau garis horisontal. Contoh, sebuah pohon memiliki garis vertikal dan stabil, setelah proses pemotongan, pohon tersebut akan menghasilkan sudut  $45^\circ$ . Garis dari *angle* tersebut, memberikan persepsi seperti sebuah garis dalam keadaan gerak. Komposisi dengan elemen diagonal yang kuat akan melibatkan pergerakan dan semangat (hlm. 71).
- c. *Convergence of lines*: jarak dari lensa ke subjek, *angle* lensa dan tinggi kamera menjadi pengaruh yang menentukan garis yang berada di dalam *frame*. *Convergence* dapat ditempatkan pada fokus dengan subjek paling dominan di dalam *frame*. gambar garis terkuat dapat di kontrol oleh lensa, untuk memberikan penekanan pada subjek utama (hlm. 71).

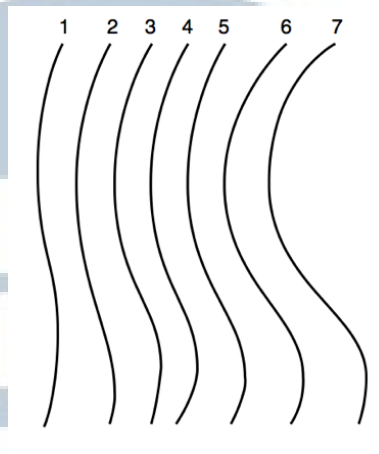


*Gambar 2.12 Convergence of lines*

(Ward, 2005, hlm. 72)

- d. *Curves*: garis lengkung sangat berguna dalam sebuah komposisi, dalam memandu mata ke *point of interest*. Berbeda dengan garis lurus yang memandu mata langsung dari poin A ke poin B. Garis lengkung dapat memandu mata dengan pergerakan yang tidak secara langsung. Keuntungan dengan menggunakan garis lengkung adalah merubah secara progresif arah, untuk memberikan pergerakan visual yang halus. Sungai, jalan dan garis pada bukit, rel, dapat digunakan secara berirama, dalam membangun komposisi didalamnya. Dimana garis lengkung dapat di duplikat dan digunakan secara berulang kali dalam ukuran yang berbeda-beda (hlm.71).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



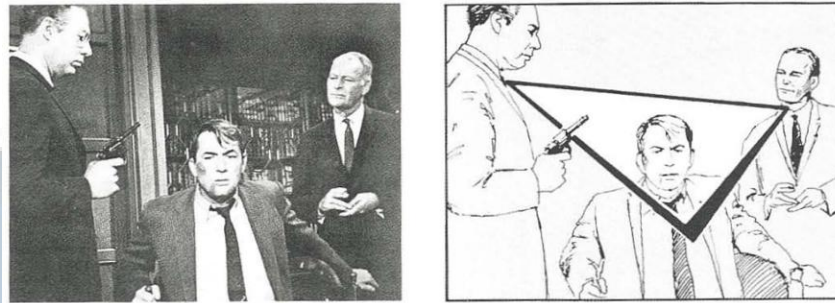
*Gambar 2.13 Curves line*

(Ward, 2005, hlm. 71)

### 3. *Forms*

Mascelli (1998) mengatakan bahwa, semua objek, baik natural atau buatan manusia, pasti mempunyai bentuk. Melalui komposisi, bentuk dapat dianggap sebagai bentuk fisik dan bentuk abstrak. Pergerakan mata dari 1 orang atau objek ke lainnya, dapat mendeskripsikan segitiga, lingkaran, atau bentuk lainnya. Terdapat beberapa *form* yang dimaksud oleh Mascelli, diantaranya:

- a. Segitiga: memberikan kesan kekuatan, stabil, padat. Bentuknya yang kompak dan *closed form*, menyebabkan penonton melihat dari satu poin ke poin lainnya secara berlanjut tanpa lepas dari poin tersebut. Segitiga terbalik, juga dapat di ibaratkan dengan kurangnya stabilitas, lebih berlandas seperti beristirahat pada dasar. Komposisi segitiga sangat berguna untuk grup, karena melalui orang yang signifikan dalam grup tersebut dapat mendominasi melalui tingginya.



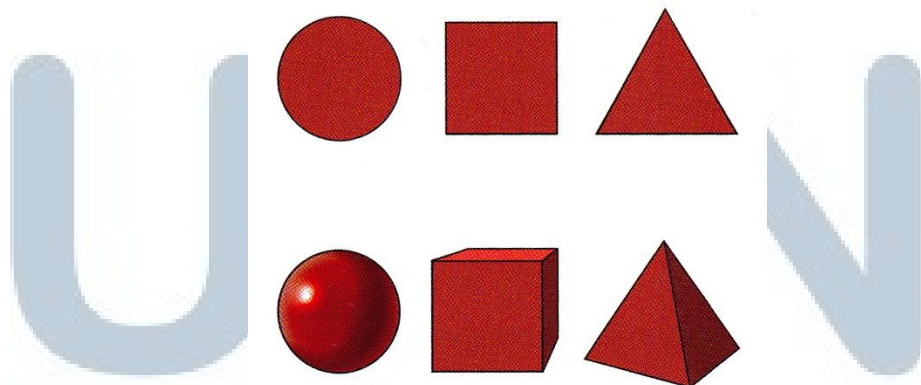
*Gambar 2.14 Form segitiga*

(Mascelli, 1998, hlm. 203)

- b. Lingkaran atau oval: dapat membuat penonton tertahan dengan benda lingkaran tersebut atau pada subjek yang membentuk pola lingkaran. Objek lingkaran atau sekelompok orang yang di atur menjadi sebuah pola, membuat penonton melihat *frame* tanpa lepas pandangannya dari *frame* tersebut. Contoh lainnya, sebuah cahaya lingkaran yang dihasilkan dari *spotlight*, hal ini bisa saja digunakan untuk mencakupi actor dan *background* tetap dalam keadaan gelap. Bentuk lingkaran atau oval memiliki kekurangan, yaitu kurangnya dasar yang luas dan stabilitas.
- c. Silang: merupakan salah satu bentuk dengan komposisi yang berada di tengah *frame*, karena 4 bagian lengannya yang menyebar di dalam *frame*. Bentuk silang memberikan kesan kesatuan dan kekuatan. Bentuk silang ini harus diletakkan pada tengah *frame*, dan tidak diletakkan terlalu dekat dengan pinggir *frame*, yang dapat membuat komposisi bentuk ini menjadi kurang efektif.
- d. *L-shaped form*: *form* ini memberikan kesan informal, dan sangat fleksibel untuk digunakan. Hal ini dikarenakan, *form* ini memiliki kombinasi dasar dan

garis tegak lurus. Komposisi L terkuat dihasilkan ketika garis tegak lurus menempati bagian kiri dan kanan garis vertikal, kemudian membaginya kedalam 3 bagian. Komposisi ini sangat berguna untuk lanskap, atau sebagai *establishing shot* (hlm. 202 – 204).

Dengan menggunakan terminologi *shape*, Block (2008) menjelaskan bahwa, *shape* di klasifikasikan menjadi 2, yaitu 2 dimensi (*flat space*) dan 3 dimensi (*deep space*). *Shape* 2 dimensi mencakup lingkaran, kotak, dan persegi panjang. Sedangkan *shape* 3 dimensi mencakup kubus, piramida, dan bola. *Shape* juga memiliki karakteristik emosional. Lingkaran dapat dideskripsikan sebagai, ketidak langsung, pasif, romantis, alami, lembut, organic, kekanak-kanakan, aman, dan fleksibel. Kotak memiliki kesan langsung, *industrial*, *ordered*, linear, tidak natural, dewasa, dan kaku.



Gambar 2.15 Shape

(Block, 2008, hlm. 108)

Segitiga dideskripsikan sebagai tebal, agresif, dinamis, marah, mengancam, takut, kekacauan, disorientasi, dan tidak terorganisasi (hlm. 108-111).



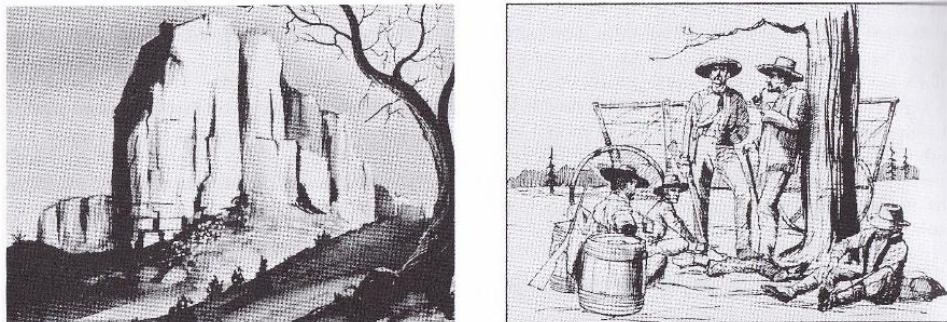
Ward (2005) menyebutkan bahwa, segitiga dan oval menjadi bentuk yang sangat fleksibel digunakan. Terutama ketika ingin menarik perhatian penonton di sekitar *shot* potensial. Secara keseluruhan, bentuk dalam sebuah komposisi juga mengindikasikan *mood* atau karakteristik. Segitiga salah satunya, akan memberikan kesan kekuatan dan stabilitas, sebaliknya dengan bentuk segitiga terbalik kesan yang dihasilkan akan semakin lemah. Komposisi segitiga memiliki *closed form* sehingga membuat mata penonton terfokus pada satu titik (hlm. 69).

#### 4. *Masses*

Menurut Mascelli (1998), *line* dan *form* dapat mendominasi komposisi melalui estetika dan nilai psikologi. Namun *masses* dapat menangkap dan menahan perhatian melalui *heavy pictorial weight*. *Masses* terdiri dari:

- a. *Strength*, akan terlihat ketika *mass* terisolasi, dengan memisahkan *background* secara kontras, baik secara pencahayaan atau warna.
- b. *Unified mass*, diperkuat dengan adanya beberapa karakter atau benda yang di letakkan secara bersamaan. Sehingga menghasilkan sebuah kelompok yang dominan.
- c. *Dark mass*, akan terlihat jelas dengan massa yang terang atau massa yang terang terhadap kontras yang gelap. Hal ini memberikan penekanan dan menarik subjek atau objek dari *background*.
- d. *Large mass*, akan mendominasi sebuah *scene*, jika dibandingkan secara kontras dengan *mass* ukuran kecil.

- e. *Finely composed mass*, dengan dasar yang berat dan memberikan stabilitas yang dominan. Bentuk piramida, terutama dengan *background* gelap, akan lebih efektif jika di gabungkan dengan elemen bergambar yang dominan.
- f. *Compact mass*, tanpa proyeksi dan memiliki tepi yang bergerigi. Akan mendominasi dalam sebuah *scene* karena kekompakannya.
- g. Efek cahaya yang besar, terutama jika cahaya tersebut di tembakkan ke *background* yang lebih gelap, maka akan menghasilkan kesatuan dan kontras.
- h. Warna yang mendominasi, penggunaan warna primer atau warna dengan saturasi yang tinggi, merupakan cara paling efektif untuk terlihat mendominasi dalam *scene* (hlm. 204-205).



*Gambar 2.16 Contoh Masses*

(Mascelli, 1998, hlm. 204)

## 5. *Movements*

Menurut Mascelli (1998), pergerakan pada sebuah komposisi mengandung estetika dan psikologi, yang dapat membuat gambaran dan emosional yang beragam kepada penonton. Pergerakan dapat dibuat oleh mata yang mengikuti

satu poin ke poin lainnya dalam sebuah *scene*, atau dengan mengikuti pergerakan objek. Terdapat beberapa makna dari pergerakan di dalam komposisi, yaitu:

- a. Pergerakan horizontal, memberikan kesan perjalanan, momentum, perpidahan. Pergerakan dari kiri ke kanan merupakan salah satu gerakan yang mudah untuk diikuti. Lebih natural dan halus. Ketika pergerakan tersebut dari kanan ke kiri, maka akan terkesan susah. Kanan ke kiri mengandung makna kuat dan lebih dramatis secara posisi yang digambarkan.
- b. Pergerakan naik, vertikal, memberikan kesan aspirasi, permuliaan, perkembangan, kebebasan dari beban dan masalah.
- c. Pergerakan menurun, vertikal, memberikan kesan berat, bahaya, kekuatan yang menghancurkan.
- d. Pergerakan diagonal, merupakan pergerakan yang sangat dramatis dan kuat. Pergerakan ini memberikan kesan kekuatan yang berlawanan, stres, tekanan, kekuatan, mengatasi rintangan dengan paksaan.
- e. Pergerakan zig-zag diagonal, memberikan kesan kecepatan dan ancaman.
- f. Pergerakan yang melengkung, memberikan kesan ketakutan atau pesona melewati ketakutan.
- g. Pergerakan yang melingkar memberikan kesan keceriaan.

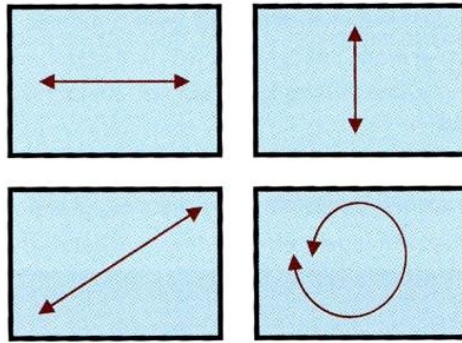
Pergerakan yang terganggu atau pergerakan yang mengalami perubahan arah, akan menarik perhatian penonton. Pergerakan yang mengarah kepada penonton juga terlihat menarik perhatian, karena perubahan ukuran dan sebaliknya, jika menjauhi penonton maka akan mengurangi perhatian penonton (hlm. 205 – 207).

Melalui teori *movement in the visual field*, Brown (2012) menyebutkan, jika semua elemen-elemen *frame* dikombinasikan, elemen tersebut akan saling berinteraksi untuk membuat kesan sebuah pergerakan di dalam *frame* tersebut. Faktor ini menghasilkan *visual movement (eye scan)*. Pergerakan di dalam *frame* tidak hanya penting bagi komposisi, melainkan juga memiliki peran penting dalam membuat penonton menghasilkan persepsi dan asimilasi, terhadap subjek yang ada di dalam *frame* (hlm. 51).

Block (2008) berpendapat bahwa, *movement* dalam film terbagi menjadi 3 tipe, yaitu:

- a. *Object movement*: sebuah objek bergerak secara terbatas didalam sebuah *frame*, dikarenakan *frame* hanya berbentuk 2 dimensi. Objek dapat bergerak bebas, baik secara horizontal, vertikal, diagonal, atau gerakan melingkar. Pergerakan pada sebuah objek dapat berupa lurus atau melengkung dan juga menghasilkan sifat dan emosional. Pergerakan lurus akan memberikan karakteristik langsung, agresif, konservatif, terstruktur, tidak natural, dan kaku. Sedangkan pergerakan melengkung akan memberikan karakteristik tidak langsung, pasif, membingungkan, berkaitan dengan alam, kekanak-kanakan, romantis, lembut, aman, *non-linear*, dan fleksibel (hlm. 172-173).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

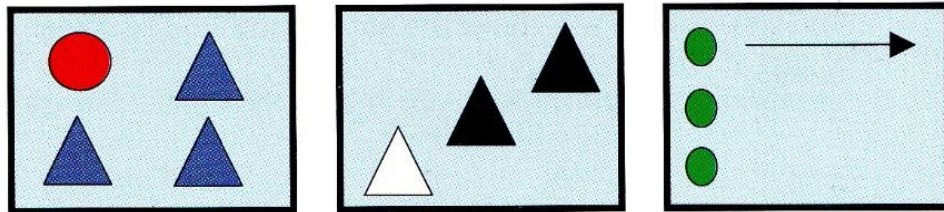


*Gambar 2.17* Macam-macam pergerakan

(Block, 2008, hlm. 173)

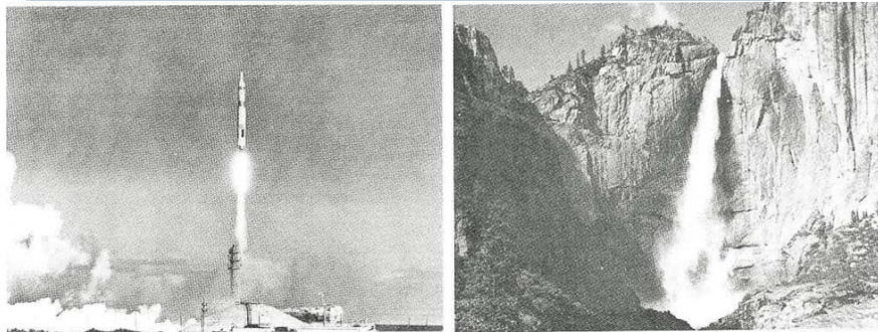
- b. *Camera movement*: kamera dapat bergerak secara 2 dimensi atau pun 3 dimensi. Penonton akan memiliki persepsi yang berbeda dari kedua dimensi tersebut. Pada pergerakan 2 dimensi, penonton akan melihat pergerakan tersebut sebagai sebuah objek. Sedangkan pada 3 dimensi, penonton akan melihatnya sebagai pergerakan. Semakin lambat pergerakan yang dihasilkan akan menghasilkan ketertarikan, dan semakin cepat pergerakannya akan meningkatkan intensitas (hlm. 174-175).
- c. *Point of attention movement*: tipe ini ditujukan pada pergerakan mata penonton, sebagaimana penonton melihat area yang berbeda di layar. Penglihatan manusia hanya dapat terkonsentrasi pada 1 area kecil. Sehingga *movement* menjadi cara pertama untuk menarik perhatian penonton, untuk mengubah perhatiannya ke objek bergerak lainnya. Kemudian kedua adalah *brightness*. Jika tidak adanya pergerakan dalam frame, mata penonton akan tertarik untuk melihat pada bagian yang lebih terang. Objek yang bergerak dengan *brightness* yang terang, penonton akan mengetahui objek tersebut

lebih cepat. Mata penonton juga dapat beralih dengan adanya perbedaan kontras pada *visual component* (hlm. 175).



*Gambar 2.18 Point of attention movement*

(Block, 2008, hlm. 175)

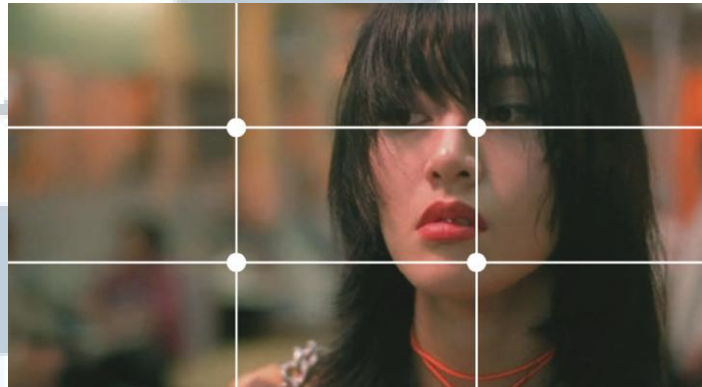


*Gambar 2.19 Pergerakan naik vertikal (kiri), pergerakan menurun vertikal (kanan)*

(Mascelli, 1998, hlm. 205)

## **6. Rule of third**

Mercado (2011) mengatakan bahwa, dengan membagi *frame* ke dalam 3 bagian pada setiap *axis x* dan *axis y*. pertemuan garis pembagian ini membuat *sweet spot* dan digunakan sebagai *guide*, untuk menempatkan objek penting dan komposisi *frame*. *Rule of third* merupakan sebuah elemen untuk menciptakan harmonisasi *visual* (hlm. 7).



*Gambar 2.20 Rule of third*

(Mercado, 2011, hlm. 7)

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) menyebutkan bahwa, Sebuah sinema terbentuk dari beberapa teori-teori klasik, teori tersebut digunakan untuk mencapai harmonisasi antar elemen lainnya. *Rule of third* menjadi salah satu teori klasik yang masih digunakan hingga saat ini. Dengan membagi komposisi menjadi 3 bagian pada masing – masing sumbu, yaitu sumbu x dan sumbu y. Hasil dari pembagian garis tersebut membentuk titik, yang dimana titik tersebut berperan sebagai *sweet spot* untuk meletakkan subjek. Ketika subjek tersebut adalah orang, maka *rule of third* diaplikasikan pada 1/3 di atas mata subjek, sehingga menghasilkan komposisi yang dinamis (hlm. 158).

Mamer (2009) menyatakan bahwa, *rule of third* adalah *guideline* untuk membuat *frame* seimbang, dengan membuat empat garis pada *frame* yang membagi *frame* menjadi tiga bagian horizontal dan tiga bagian vertikal. Area dan objek yang menjadi *visual interest*, diletakkan pada garis ini untuk menyeimbangkan komposisi (hlm. 143).

## 2.2. *Reception-based emotion*

Smith (2003) menyebutkan bahwa, film tidak membuat penonton merasakan emosi. Film memberikan sebuah ajakan untuk merasakan hal tersebut. Salah satu cara untuk berpikir lebih dramatis adalah bahwa film tersebut memperluas jangkauannya untuk mengajak penonton merasakan. Penonton kemudian mempunyai hak untuk menerima ajakan tersebut maupun menolaknya. Bila penonton menerima ajakan tersebut maka penonton akan diajak untuk merasakan emosi dari karakter melalui gambar, suara maupun teks. Meskipun begitu, penonton dapat menolak untuk tidak mengikuti alur emosi dari karakter dan menutup diri dari dunia film karakter. Ajakan tersebut bersifat terbuka hingga kemudian penonton dapat memilih dan merasakan sesuai kemauan pribadi (hlm. 12).

Menurut Tan (seperti dikutip dalam Livingstone & Plantinga, 2009, hlm. 88), beberapa orang berpendapat bahwa, tanggapan penonton terhadap kejadian fiksional, sangat mendekati tanggapan pada kejadian yang aktual, seolah penonton menghibur, dengan ilusi bahwa kejadian tersebut benar-benar terjadi padanya (Tan, 1996, hlm. 82). Tan mengklaim bahwa emosi yang dimiliki penonton pada saat menonton film disebut sebagai “emosi saksi”, yang sebanding dengan yang orang lain miliki dalam menyaksikan kejadian yang aktual, dan penonton serasa membayangkan bahwa dia berada di dalam *scene* tersebut (hlm. 88).

Smith (seperti dikutip dalam Persson, 2003, hlm.143) mengatakan bahwa, karakter memiliki fungsi utama dalam kebanyakan narasi. Berbeda dengan



lainnya, narasi berfokus pada kreasi antropomorfik. Dalam narasi, seperti dalam deskripsi ilmiah tentang sistem tata surya dan molekul, peristiwa terjadi dalam beberapa tahapan. Tidak seperti deskripsi ilmiah, bagaimanapun, kejadian dalam sebuah naratif memiliki beberapa bentuk yang signifikan dengan manusia. Narasi melibatkan entitas mirip manusia yang bertindak dalam dan bereaksi terhadap lingkungan sosial dan fisik. Sehingga penonton terlihat seperti "masuk ke dalam" struktur narasi dan dimediasi oleh karakter "(Smith, 1995, hlm. 18). (hlm. 143).

Gaut (2010) berpendapat bahwa film memiliki dampak emosional yang khusus dan tidak dapat dielakkan terhadap diri penonton. Dampak tersebut pun beragam, tidak terkecuali semuanya tercipta dari bentuk film sebagai salah satu karya seni. Emosi yang tercipta dari sebuah film merupakan sebuah daya tarik tersendiri dan merupakan sebuah nilai tambah yang meyakinkan bahwa film tersebut adalah sebuah karya seni. Meskipun begitu, emosi yang tercipta dalam sebuah film tidak dapat ditafsirkan secara sama. Bentuk dari emosi tersebut merupakan sesuatu yang khusus dan bukan umum (hlm. 244).

Jadi, teori-teori yang sudah penulis kemukakan pada bagian Bab II ini, setiap teorinya dapat di kaitan antara satu dengan yang lain, berikut kaitannya. Melalui perancangan komposisi, selain visual yang dapat dihasilkan secara menarik komposisi juga dapat membawa penonton untuk terbawa atau merasakan perasaan yang karakter alami didalam cerita film. Secara psikologi dengan penonton melihat sebuah visual yang menyerupai dengan kejadian yang dialami di dunia nyata penonton, secara tidak langsung penonton dapat menangkap emosi

melalui media karakter didalam film dan menafsirkannya seakan penonton di dalam *scene* tersebut.

Selanjutnya penulis akan menjelaskan metodologi dan tahapan kerja penulis dalam merancang film “Rindu Malam”, selengkapnya pada BAB III.

