

***INFORMAL BALANCE COMPOSITION* UNTUK MEMBANGUN  
*VISUAL TENSION* TOKOH UTAMA PADA SINEMATOGRAFI  
FILM “LURUH”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan tugas akhir S-1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh:

**Raihan Wafi Ramadhan**

NIM: 1810907032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

***Informal Balance Composition*** untuk Membangun ***Visual Tension*** Tokoh Utama pada Sinematografi Film “Luruh” diajukan oleh **Raihan Wafi Ramadhan**, NIM 1810907032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Desember, 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIDN 0014057902

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Pius Rino Pungkiawan, S. Sn., M. Sn.**  
NIDN 0518109101

Cognate/Penguji Ahli



**Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.**  
NIDN 0013056301

Koordinator Program Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T**  
NIP 19740313 200012 1 00



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.**  
NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raihan Wafi Ramadhan

NIM : 1810907032

Judul Skripsi : *Informal Balance Composition* untuk Membangun Visual Tension Tokoh  
Utama pada Sinematografi Film “Luruh”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 5 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Raihan Wafi Ramadhan

NIM. 1810907032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raihan Wafi Ramadhan

NIM : 1810907032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul ***Informal Balance Composition*** untuk **Membangun Visual Tension Tokoh Utama Pada Sinematografi Film “Luruh”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 5 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Raihan Wafi Ramadhan

NIM. 1810907032



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Melamban bukanlah hal yang tabu, kadang itu yang kau butuh, bersandar hibahkan bebanmu (Perunggu – 33x). Penciptaan karya tugas akhir ini dipersembahkan kepada diri sendiri, orang tua, dan adik serta mereka yang sedang berjuang dalam kehidupan”*



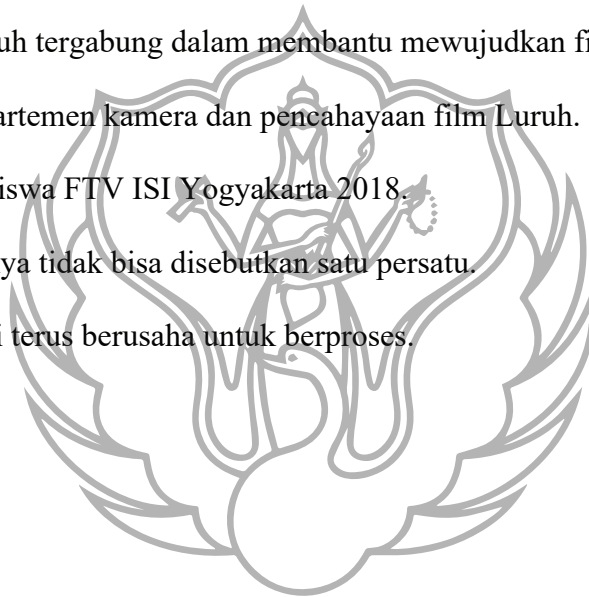
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi penciptaan seni dengan judul “*Informal Balance Composition* untuk Membangun *Visual Tension* Tokoh Utama pada Sinematografi Film “Luruh”. Skripsi tugas akhir penciptaan seni ini dibuat untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program studi strata satu, Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, ucapan terima kasih dihaturkan kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala.
2. Bapak Yudi Wahyudin dan Ibu Ervina Asiana, orang tua yang selalu memberikan dukungan moral maupun material.
3. Ibu Renny Andriyani dan Bapak Sugiman, orang tua yang selalu memberikan dukungan moral maupun material.
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Sn., M. T., Ketua Jurusan Televisi.
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Koordinator Program Studi S-1 Film dan Televisi,
7. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn., Dosen Wali.
8. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Dosen Pembimbing I.
9. Pius Rino Pungkiawan, S. Sn., M. Sn., Dosen Pembimbing II.
10. Para Dosen dan Staf Program Studi Film dan Televisi.
11. Saudara Rafi Jiyad Rabbani dan saudari Marsya Dava Daradinanti, adik-adik yang memberi dukungan moral.

12. Syifa Fauziah, teman dekat yang terus menemani dan memberi dukungan moral dengan penuh kasih.
13. Naufal Musyafa (Amaw), Fadlan Adhimas, dan kerabat Nevdie para sahabat yang selalu memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan kuliah.
14. M. Rizki Salman Aqram, teman kolektif dalam penciptaan karya tugas akhir.
15. Aldean Tegar (Deankt), *streamer* yang telah menemani proses menulis.
16. Lagu “Timur” karya The Adams dan “33x” karya Perunggu yang telah menginspirasi untuk terus berproses pada penulis.
17. Seluruh kru film Luruh tergabung dalam membantu mewujudkan film.
18. Seluruh anggota departemen kamera dan pencahayaan film Luruh.
19. Teman-teman mahasiswa FTV ISI Yogyakarta 2018.
20. Teman – teman lainnya tidak bisa disebutkan satu persatu.
21. Dan, diri saya sendiri terus berusaha untuk berproses.



Yogyakarta, 2024

Penulis

**Raihan Wafi Ramadhan**

NIM: 1810907032

## ABSTRAK

Karya seni tugas akhir dengan judul *Informal Balance Composition* untuk membangun *Visual Tension* Tokoh Utama pada Sinematografi Film “Luruh”, bercerita tentang sudut pandang korban *broken home* di usia remaja di mana harus menghadapi intimidasi (*bully-an*) dan tekanan di sekolah oleh siswa lain. Ketidakseimbangan batin menekankan kepada kondisi tokoh utama divisualisasikan melalui *visual tension* pada *informal balance composition* untuk menerjemahkan bentuk perasaan nonverbal.

Penerapan *informal balance composition* dalam membangun *visual tension* tokoh utama selain diterapkan untuk menerjemahkan bentuk perasaan nonverbal juga bertujuan sebagai representasi ketidakseimbangan batin pada konflik penceritaan film fiksi “Luruh” dan mengajak penonton untuk merasakan ketidakseimbangan batin tokoh utama serta menjadikannya pengalaman dan sudut pandang baru kepada penonton terhadap kehidupan korban *broken home* diusia remaja.

Film fiksi “Luruh” menerapkan *informal balance composition* dalam membangun *visual tension* pada tokoh utama dengan menciptakan ketidakseimbangan batin pada tokoh utama, sehingga bisa mempengaruhi penonton untuk lebih tertarik dan memahami makna pada suatu *frame* secara mendalam, khususnya pada saat tokoh utama mengalami ketidakseimbangan batinnya, seperti tertekan, terganggu, sakit hati, tidak nyaman atas intimidasi yang menekan kondisi batinnya. Sehingga penerapan *informal balance composition* pada film “Luruh” dengan membangun *visual tension* pada tokoh utama, saat tokoh utama mengalami ketidakseimbangan batinnya dapat mempengaruhi emosi penonton untuk lebih tertarik dan terlibat memahami makna pada *frame* khususnya tokoh utama terhadap kondisinya.

Kata kunci: film fiksi, *informal balance*, *visual tension*.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Penciptaan .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Penciptaan.....</b>	<b>4</b>
<b>C. Tujuan dan Manfaat .....</b>	<b>6</b>
1. Tujuan.....	6
2. Manfaat.....	6
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN .....</b>	<b>7</b>
<b>A. Landasan Teori.....</b>	<b>7</b>
1. Sinematografi .....	7
2. <i>Visual Tension</i> .....	8
3. Komposisi .....	10
a. Keseimbangan Formal atau <i>Formal Balance (Balance Composition)</i> .....	12
b. Keseimbangan Tidak Formal atau <i>Informal Balance (Unbalance Composition)</i> .....	13
1) <i>Look Room / Arah Pandang Objek</i> .....	16
1) <i>Surface Divisions</i> .....	18
2) <i>Frame</i> .....	20
3) <i>Shot size</i> .....	21
a) <i>Medium shot</i> .....	22
b) <i>Medium close up</i> .....	23
c) <i>Close up</i> .....	24
4) <i>Angle Kamera</i> .....	24
a) <i>Angle Kamera Subjektif</i> .....	25
b) <i>Angle Kamera Objektif</i> .....	26
c) <i>Angle Kamera Point-of-View</i> .....	27
a) <i>High Angle</i> .....	28
5) <i>Space</i> .....	28
a) <i>Deep Space</i> .....	28
b) <i>Flat Space</i> .....	31
6) <i>Negative Space</i> .....	33
4. <i>Aspect Ratio</i> .....	34
5. <i>Camera Handheld</i> .....	36
6. <i>The Lens</i> .....	37
7. <i>Lighting</i> .....	39
8. <i>Visual Metaphor</i> .....	41
9. <i>Visual Structure</i> .....	42
a. <i>Visual Exposition</i> .....	42
b. <i>Visual Conflict and Climax</i> .....	43

c. <i>Visual Resolution</i> .....	43
<b>10. Konflik Batin</b> .....	<b>43</b>
<b>11. Konflik Situasional dan Interpersonal (Konflik Relasi)</b> .....	<b>44</b>
<b>12. Kontruksi Dramatik</b> .....	<b>44</b>
a. <i>Exposition</i> (Eksposisi) .....	45
b. <i>Rising Action</i> (Penantjangan) .....	46
c. <i>Climax</i> (Klimaks) .....	46
d. <i>Falling Action</i> .....	46
e. <i>Resolution</i> (Resolusi) .....	46
<b>B. Tinjauan Karya</b> .....	<b>46</b>
1. <b>The King's Speech</b> .....	<b>47</b>
2. <b>Cold War</b> .....	<b>50</b>
3. <b>Mr. Robot Season 1</b> .....	<b>53</b>
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>56</b>
<b>A. Objek Penciptaan</b> .....	<b>56</b>
<b>B. Metode Penciptaan</b> .....	<b>64</b>
<b>1. Konsep Karya</b> .....	<b>64</b>
a. <i>Scene 1</i> .....	66
b. <i>Scene 2</i> .....	67
c. <i>Scene 3</i> .....	69
d. <i>Scene 4</i> .....	70
e. <i>Scene 5</i> .....	71
f. <i>Scene 7</i> .....	73
- <i>Widescreen Film Aspect Ratio (1.85:1)</i> .....	74
- <i>Flat &amp; Deep Space</i> .....	75
- <i>Shallow Focus</i> .....	76
- <i>Surface Divisions</i> .....	77
- <i>Look Room</i> .....	78
- <i>The Lens</i> .....	79
- <i>Shot Size</i> .....	80
- <i>Camera Angle</i> .....	81
<b>2. Desain Produksi</b> .....	<b>84</b>
a. <b>Bentuk Film</b> .....	84
b. <b>Genre</b> .....	84
c. <b>Ide</b> .....	84
d. <b>Tema</b> .....	84
e. <b>Judul Film</b> .....	84
f. <b>Durasi</b> .....	85
g. <b>Premis</b> .....	85
h. <b>Logline</b> .....	85
i. <b>Sinopsis</b> .....	85
j. <b>Treatment</b> .....	86
k. <b>Skenario</b> .....	89
l. <b>Analisis Skenario</b> .....	89

1) Karakter .....	89
2) <i>Look &amp; Mood</i> .....	91
3) <i>Setting</i> .....	95
4) Properti.....	97
m. <i>Director's Statement</i> .....	98
n. <i>Segmentasi/Rating</i> .....	98
<b>C. Proses Perwujudan Karya .....</b>	<b>99</b>
<b>1. Pra-produksi .....</b>	<b>99</b>
a. Analisis Naskah .....	99
b. Rapat Praproduksi.....	100
c. Pembuatan <i>Shotlist</i> dan <i>Storyboard</i> .....	101
d. Pencarian Lokasi.....	102
e. <i>Recce</i> .....	103
f. Pembuatan <i>floor plan</i> .....	104
g. <i>Camera Test</i> .....	104
<b>2. Produksi.....</b>	<b>105</b>
<b>3. Pascaproduksi .....</b>	<b>105</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>107</b>
<b>A. Ulasan Karya.....</b>	<b>107</b>
1. <i>Scene 1 - Int. Toilet Sekolah – Day</i> .....	107
2. <i>Scene 2 - Int. Ruang Konseling – Day</i> .....	110
3. <i>Scene 3 - Int. Lorong Sekolah – Day</i> .....	112
4. <i>Scene 4 - Int. Ruang UKS – Day</i> .....	115
5. <i>Scene 5 - Int. Kantin Sekolah – Day</i> .....	118
6. <i>Scene 7 - Int. Toilet Sekolah – Day</i> .....	121
<b>B. Pembahasan Reflektif.....</b>	<b>124</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>128</b>
<b>A. Simpulan.....</b>	<b>128</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>129</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>131</b>
<b>Daftar Sumber Rujukan .....</b>	<b>131</b>
<b>Daftar Sumber Artikel Jurnal Tesis .....</b>	<b>131</b>
<b>Daftar Sumber <i>Website</i> .....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>132</b>
<b>1. Naskah Film “Luruh” .....</b>	<b>132</b>
<b>2. Desain.....</b>	<b>136</b>
<b>3. Form I-VII.....</b>	<b>143</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b> <i>Visual Tension</i> pada Film "The King's Speech". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024).....	9
<b>Gambar 1. 2</b> Penerapan <i>Balance Composition/Formal Balance</i> pada Film "Lady Bird". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024).....	12
<b>Gambar 1. 3</b> <i>Informal Balance</i> pada Film "The King's Speech". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	13
<b>Gambar 1. 4</b> Penerapan <i>Look Room</i> yang Benar pada Serial "Mr. Robot: Season 1". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	16
<b>Gambar 1. 5</b> Penerapan Pelanggaran <i>Look Room</i> pada Serial "Mr. Robot: Season 1". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	17
<b>Gambar 1. 6</b> <i>Surface Divisions</i> dengan penerapan <i>Thirds</i> . Sumber: <i>The Visual Story</i> (diambil pada 18 November 2023) .....	19
<b>Gambar 1. 7</b> <i>Surface Divisions</i> dengan Penerapan <i>Grids</i> . Sumber: <i>The Visual Story</i> (diambil pada 18 November 2023) .....	19
<b>Gambar 1. 8</b> <i>Surface Divisions</i> dengan penerapan <i>Grids</i> pada film "Past Lives". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	20
<b>Gambar 1. 9</b> Penerapan <i>Rule of Thirds</i> pada Film "Seven". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024).....	20
<b>Gambar 1. 10</b> Penerapan <i>Medium Shot</i> . Sumber: <i>Grammar of the Shot Second Edition</i> (diambil pada 2 Oktober 2023).....	22
<b>Gambar 1. 11</b> Penerapan <i>Medium Close Up</i> . Sumber: <i>Grammar of the Shot Second Edition</i> (diambil pada 2 Oktober 2023).....	23
<b>Gambar 1. 12</b> Penerapan <i>Close Up</i> . Sumber: <i>Grammar of the Shot Second Edition</i> (diambil pada 2 Oktober 2023) .....	24
<b>Gambar 1. 13</b> Penerapan <i>Angle Kamera Subjektif</i> pada Film "Killers of the Flower Moon". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024).....	25
<b>Gambar 1. 14</b> Penerapan <i>Angle Kamera Objektif</i> pada Film "John Wick: Chapter 4". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	26
<b>Gambar 1. 15</b> Penerapan <i>Angle Kamera Point-of-view</i> pada Film "Goodfellas". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024) .....	27
<b>Gambar 1. 16</b> Penerapan <i>High Angle</i> pada Film "Interstellar". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	28
<b>Gambar 1. 17</b> Penerapan <i>Deep Space</i> pada Film "The Irishman". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	29
<b>Gambar 1. 18</b> Penerapan <i>Persperctive Satu Titik</i> pada <i>Deep Space</i> . Sumber: <i>The Visual Story</i> (diambil pada 16 November 2023).....	30
<b>Gambar 1. 19</b> Penerapan <i>Persperctive Dua Titik</i> pada <i>Deep Space</i> . Sumber: <i>The Visual Story</i> (diambil pada 16 November 2023).....	30
<b>Gambar 1. 20</b> <i>Deep Focus</i> dalam membangun <i>Deep Space</i> . Sumber: <i>The Visual Story</i> (diambil pada 17 November 2023) .....	31
<b>Gambar 1. 21</b> Penerapan <i>Frontal Plane</i> dalam Membangun <i>Flat Space</i> . Sumber: <i>The Visual Story</i> (diambil pada 17 November 2023) .....	32
<b>Gambar 1. 22</b> <i>Shallow Focus</i> untuk mendukung <i>Flat Space</i> pada Film "Oppenheimer". Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024).....	32

<b>Gambar 1. 23</b> Penerapan <i>negative space</i> pada Serial “Mr. Robot: Season 1”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 9 Oktober 2024) .....	34
<b>Gambar 1. 24</b> <i>Aspect Ratio Widescreen film</i> (1.85:1). Sumber: <i>The Visual Story</i> (diambil pada 18 November 2023) .....	35
<b>Gambar 1. 25</b> Penerapan <i>Medium/Normal Lens</i> pada Film “Darkest Hour”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024).....	38
<b>Gambar 1. 26</b> Penerapan <i>Wide Lens</i> pada Film “Darkest Hour”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024) .....	39
<b>Gambar 1. 27</b> Penerapan <i>Hard Light &amp; Soft Light</i> pada Film “Darkest Hour”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024) .....	40
<b>Gambar 1. 28</b> Poster Film “The King’s Speech”. Sumber: <a href="https://www.imdb.com/title/tt1504320/mediaviewer/rm2947187712/?ref_=tt_ov_i">https://www.imdb.com/title/tt1504320/mediaviewer/rm2947187712/?ref_=tt_ov_i</a> (diakses pada 20 November 2023) .....	47
<b>Gambar 1. 29</b> Kumpulan <i>screen capture</i> film “The King’s Speech” dengan penerapan komposisi tidak seimbang. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 20 November 2023) .....	49
<b>Gambar 1. 30</b> Poster Film “Cold War”. Sumber: <a href="https://www.imdb.com/title/tt6543652/mediaviewer/rm2211345920/?ref_=tt_ov_i">https://www.imdb.com/title/tt6543652/mediaviewer/rm2211345920/?ref_=tt_ov_i</a> (diakses pada 1 May 2024) .....	50
<b>Gambar 1. 31</b> Kumpulan <i>screen capture</i> film “Cold War” dengan penerapan <i>informal balance composition</i> . Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 1 May 2024) .....	52
<b>Gambar 1. 32</b> Gambar 2. 5 Poster Serial “Mr. Robot: Season 1”. Sumber: <a href="https://www.imdb.com/title/tt4158110/mediaviewer/rm3810990336/ref_=ttmi_mi_all_pos_1,123">https://www.imdb.com/title/tt4158110/mediaviewer/rm3810990336/ref_=ttmi_mi_all_pos_1,123</a> (diakses 20 November 2023).....	53
<b>Gambar 1. 33</b> Kumpulan <i>screen capture</i> serial “Mr. Robot Season 1” dengan penerapan komposisi tidak seimbang. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 20 November 2023) .....	54
<b>Gambar 2. 1</b> <i>Storyboard Scene</i> 1. Sumber: Pribadi .....	66
<b>Gambar 2. 2</b> <i>Storyboard Scene</i> 2. Sumber: Pribadi .....	67
<b>Gambar 2. 3</b> <i>Storyboard Scene</i> 3. Sumber: Pribadi .....	69
<b>Gambar 2. 4</b> <i>Storyboard Scene</i> 4. Sumber: Pribadi .....	70
<b>Gambar 2. 5</b> <i>Storyboard Scene</i> 5. Sumber: Pribadi .....	71
<b>Gambar 2. 6</b> <i>Storyboard Scene</i> 7. Sumber: Pribadi .....	73
<b>Gambar 2. 7</b> Penerapan <i>Flat Space</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi .....	75
<b>Gambar 2. 8</b> Penerapan <i>Deep Space</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi.....	75
<b>Gambar 2. 9</b> Penerapan <i>Shallow Focus</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi.....	76
<b>Gambar 2. 10</b> Penerapan <i>Rule of Thirds</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi.....	77
<b>Gambar 2. 11</b> Penerapan Pelanggaran <i>Look Room</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi .....	78
<b>Gambar 2. 12</b> Penerapan <i>Normal Lens</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi.....	79
<b>Gambar 2. 13</b> Penerapan <i>Wide Lens</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi.....	79
<b>Gambar 2. 14</b> Penerapan <i>Medium Close Up</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi .....	80
<b>Gambar 2. 15</b> Penerapan <i>High Angle</i> pada Film “Luruh”. Sumber: Pribadi .....	81
<b>Gambar 2. 16</b> <i>Screen Capture</i> Film “Halloween”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024).....	91
<b>Gambar 2. 17</b> <i>Screen Capture</i> Film “An Elephant Sitting Still”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024) .....	92



<b>Gambar 2. 18</b> <i>Screen Capture</i> Film “Women Talking”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 1 May 2024).....	92
<b>Gambar 2. 19</b> <i>Screen Capture</i> Film “Memoria”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024).....	93
<b>Gambar 2. 20</b> <i>Screen Capture</i> Film “Lamb”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024).....	93
<b>Gambar 2. 21</b> <i>Screen Capture</i> Film “Little Women”. Sumber: <i>Shotdeck</i> (diambil pada 10 Oktober 2024).....	94
<b>Gambar 2. 22</b> Toilet Sekolah. Sumber: Pribadi .....	95
<b>Gambar 2. 23</b> Ruang Konseling. Sumber: Pribadi.....	95
<b>Gambar 2. 24</b> Lorong Sekolah. Sumber: Pribadi .....	96
<b>Gambar 2. 25</b> Ruang UKS. Sumber: Pribadi .....	96
<b>Gambar 2. 26</b> Kantin Sekolah. Sumber: Pribadi.....	97
<b>Gambar 2. 27</b> Pantai. Sumber: Pribadi.....	97
<b>Gambar 2. 28</b> Rapat Praproduksi. Sumber: Pribadi.....	101
<b>Gambar 2. 29</b> Proses Pembuatan <i>Storyboard</i> . Sumber: Pribadi .....	101
<b>Gambar 2. 30</b> Pencarian Lokasi. Sumber: Pribadi.....	102
<b>Gambar 2. 31</b> Proses <i>Recce</i> . Sumber: Pribadi.....	103
<b>Gambar 2. 32</b> <i>Floor Plan</i> Film "Luruh". Sumber: Pribadi .....	104
<b>Gambar 2. 33</b> Proses <i>Color Grading</i> . Sumber: Pribadi .....	105
<b>Gambar 3. 1</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 3 scene 1</i> . Sumber: Pribadi .....	108
<b>Gambar 3. 2</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 4 scene 2</i> . Sumber: Pribadi .....	110
<b>Gambar 3. 3</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 5 scene 2</i> . Sumber: Pribadi .....	111
<b>Gambar 3. 4</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 8 scene 2</i> . Sumber: Pribadi .....	112
<b>Gambar 3. 5</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 3 scene 3</i> . Sumber: Pribadi .....	113
<b>Gambar 3. 6</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 4 scene 3</i> . Sumber: Pribadi .....	114
<b>Gambar 3. 7</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 2 scene 4</i> . Sumber: Pribadi .....	116
<b>Gambar 3. 8</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 5 scene 4</i> . Sumber: Pribadi .....	117
<b>Gambar 3. 9</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 4 scene 5</i> . Sumber: Pribadi .....	119
<b>Gambar 3. 10</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 5 scene 5</i> . Sumber: Pribadi .....	120
<b>Gambar 3. 11</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 1 scene 7</i> . Sumber: Pribadi .....	122
<b>Gambar 3. 12</b> Realisasi <i>informal balance composition</i> untuk membangun <i>visual tension</i> tokoh utama berdasarkan <i>storyboard</i> pada <i>shot 2 scene 7</i> . Sumber: Pribadi .....	123

**Gambar 3. 13** Penerapan *frame within a frame* pada *informal balance* untuk membangun *visual tension* tokoh utama. Sumber: pribadi ..... 126



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Film pendek “Luruh” menceritakan seorang siswa SMA bernama Bayu, berusaha mencari kenyamanan dan ketenangan pada hidupnya di lingkungan sekolah akibat ketidakharmonisan dalam keluarganya, namun upayanya selalu tak tercapai karena lingkungan sekolah tidak juga mendukungnya, hingga akhirnya Bayu bertemu dengan Ayu membantunya dalam mencari perasaan nyaman dan tenang. Film pendek “Luruh” secara garis besar menggambarkan tentang bagaimana situasi korban *broken home*, beradaptasi mencari ketenangan dan kenyamanan di lingkungan baru ternyata tidak mendukungnya, khususnya pada korban anak berusia remaja, menjadikan sekolah sebagai tempat pilihannya dalam mencari ketenangan dan kenyamanan karena banyak waktu dihabiskan di sekolah. Adanya pilihan tidak menjamin korban untuk benar-benar mendapatkan ketenangan dan kenyamanan seutuhnya, karena beberapa kali tokoh utama sebagai korban juga harus menghadapi masalah lainnya, seperti menjadi bahan olok-an murid lain karena tingkah dan perilaku korban terlihat aneh bagi mereka. Hal ini membuat korban merasa kesulitan untuk bisa merasakan ketenangan dan kenyamanan yang mereka mau, akibat dari tekanan yang terus menekan dan mengganggu korban seperti pada film pendek “Luruh”.

Seorang remaja dalam masa penjajakan baru dari usia anak-anak ke remaja-dewasa, menjadi hal penting untuk diperhatikan, pada usia ini masa-masa pencarian jati diri, minat dan bakat memerlukan perhatian dan pengawasan lebih dari orang tua, agar tidak berdampak buruk pada psikologis anak terutama saat di lingkungan sekolah. Keluarga memiliki peran dalam memberikan edukasi, menegakkan sosialisasi, membentuk proteksi dan afeksi pada anak. Peran ini berjalan dan membentuk kehangatan, kenyamanan dan keamanan di dalam keluarga. Namun, peran ini tidak berjalan pada situasi anak *broken home*. Prasetyo (dalam Muttaqin, 2019: 247) menyebutkan *broken home* mempunyai arti adanya kehancuran terjadi di dalam rumah tangga, disebabkan oleh kedua suami istri mengalami perbedaan pendapat. Sehingga menimbulkan situasi dan kondisi keluarga tidak lagi merasakan keharmonisan dengan membentuk luka pada anak sebagai korban, berpengaruh pada mental, komunikasi, psikologis dan pendidikan dalam situasi ketidakharmonisan berkeluarga.

Perubahan psikologis pada anak *broken home* di lingkungan sekolah menyebabkan anak tidak percaya diri, tidak fokus dalam belajar di kelas, merasa sendiri, tidak nyaman dan tidak aman terhadap dirinya sendiri. Perubahan ini berpengaruh pada cara bersikap dan belajar korban *broken home* di sekolah. Selain permasalahan pada dirinya sendiri, korban *broken home* juga dihadapi dengan pandangan atau stereotip buruk dari orang lain, membuat mereka merasa dijauhi, tidak nyaman/tenang, kesepian, dan terganggu, serta harus menghadapi intimidasi dan kekerasan fisik ataupun verbal hingga *bully-an* dari orang lain dengan menganggapnya buruk dan aneh. Sehingga hal tersebut memicu timbulnya konflik batin dalam hidupnya. Peran orang sekitar inilah mampu memberikan perhatiannya pada korban atau menjadi tempat bercerita merupakan hal penting dan sangat dibutuhkan

bagi korban. Seperti hadirnya guru, kerabat dekat dan teman sebagai tempat aman bagi korban *broken home* untuk memberikan validasi sebagai rasa nyaman dan aman, serta memberikan perubahan secara perlahan kepada korban untuk bisa menerima keadaan.

Perasaan sama sebagai korban *broken home* menimbulkan ketertarikan untuk dapat memvisualisasikan kisah tersebut pada film pendek dengan pengkomposisian *informal balance*, sebagai teknik pengkomposisian pada *frame* tidak simetris atau berbeda daya tariknya dengan objek lain pada *frame* sebagai representasi ketidakseimbangan batin tokoh utama. Membangun *visual tension* pada tokoh utama, karena ketidakseimbangan pada *frame* yang mempengaruhi tingkat tekanan tensi visual dan fokus terus dijaga pada tokoh utama. Selain ketertarikan pada visualisasi juga sebagai bentuk menyuarakan perasaan *broken home* serta melihat sudut pandang secara langsung dialami oleh korban *broken home* pada kehidupan remaja-dewasa di lingkungan sekolah.

Bentuk sudut pandang dan perasaan-perasaan negatif seperti tidak tenang, tidak nyaman, tidak percaya diri, dijauhi, kesepian, dan terganggu dirasakan korban *broken home* khususnya pada usia remaja-dewasa dalam menjalani kehidupannya sehari-hari di lingkungan sekolah menjadi *highlight* dan motivasi untuk menuangkannya pada kisah film pendek berjudul “Luruh” dengan visualisasi *informal balance composition* untuk membangun *visual tension* pada tokoh utama sebagai bentuk penerjemahan perasaan negatif atau bahasa nonverbal tersebut. Pemilihan *informal balance composition* dipilih untuk membangun *visual tension* tokoh utama dan representasi ketidakseimbangan batin, pada konflik dialami tokoh utama. Penerapan *visual tension* pada tokoh utama membantu penonton untuk ikut merasakan dan memahami secara lebih perasaan nonverbal dan konflik yang sedang dialami tokoh utama. *Visual tension* merupakan teknik penataan visual



menggunakan berbagai pendekatan seperti *informal balance composition* untuk menciptakan sebuah gambar dapat menarik minat penonton untuk memperhatikan secara lebih pada gambar yang diambil. Dalam proses analisis naskah film pendek “Luruh” terdapat konflik situasional atau interpersonal dan konflik batin, tidak ditunjukkan secara verbal pada penonton, tokoh utama selalu tertekan dan merasa tidak tenang, tidak nyaman, terganggu, kesepian, dan sakit hati serta disalahkan dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga ataupun lingkungan sekolahnya sehingga berpengaruh dan memicu pada ketidakseimbangan batinnya, selalu dibuat dalam situasi dan kondisi tertekan. Konflik batin erat kaitannya dengan perasaan dan tidak dapat dilihat secara kasat mata. Konflik tersebut menggambarkan tekanan emosi dirasakan oleh Bayu sebagai tokoh utama, sehingga diperlukan dukungan atau penguat terhadap konflik dengan visualisasi *informal balance* sebagai representasi ketidakseimbangan batin dan untuk membangun *visual tension* pada tokoh utama, dengan memicu atau menarik pandangan penonton untuk lebih memahami dan ikut terlibat merasakan dari apa yang dirasakan oleh tokoh utama sebagai penerjemah perasaan nonverbal.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Keadaan korban *broken home* dalam menjalani hidupnya penuh dengan tekanan konflik-konflik situasional/interpersonal menginspirasi dalam skenario penciptaan karya film “Luruh”. Bercerita tentang seorang siswa SMA dengan latar belakang *broken home* mencoba mencari kenyamanan dan ketenangan di kehidupan sehari-harinya dalam bersekolah, namun upayanya selalu terhambat karena sering kali menjadi bahan olokan dan intimidasi oleh temannya. Tidak mudah bagi korban *broken home* untuk bisa berdamai atau mencari kenyamanan dan ketenangan pada dirinya sendiri, dalam proses mencari tujuannya

korban sering kali mengalami hambatan, menimbulkan tekanan atau ketidakseimbangan batin tersendiri baginya seperti perasaan bersalah, tidak nyaman atau tenang, kesepian dan terganggu. Kedekatan dan pengalaman tersebut menginspirasi untuk membentuk penciptaan karya film “Luruh” ini dengan konsep penerapan *informal balance composition* untuk membangun *visual tension* tokoh utama, merepresentasikan kedekatan penonton untuk melihat, terlibat, dan memahami secara lebih terkait kondisi batin tidak seimbang dari tekanan emosi konflik batin dan situasional pada tokoh utama dalam keadaan tertekan, tidak tenang/nyaman, bersalah, kesepian, terganggu dan sakit hati.

Kesan tidak seimbang tokoh utama dapat disampaikan dengan penempatan dominasi objek pada *frame*, diletakkan pada sisi *frame* seperti bawah, atas, kanan, ataupun kiri *frame* sehingga membentuk *informal balance composition* sekaligus perasaan batin dialami oleh tokoh utama. Penempatan objek dengan massa atau skala dan bobot visual mendominasi dari objek lainnya membangun *visual tension* pada tokoh utama sebagai objek utama pada *frame* hingga mampu membantu dan membuat penonton tertarik dan terpicu untuk memperhatikan dan ikut terlibat serta merasakan perasaan batin tokoh utama. Dengan penjabaran teknis, bagaimana *informal balance composition* mampu membangun *visual tension* tokoh utama pada film pendek “Luruh”?

### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari *Informal Balance Composition* Untuk Membangun *Visual Tension* Tokoh Utama Pada Film “Luruh”, yaitu:

#### 1. Tujuan

- a. *Informal balance* untuk membangun *visual tension* tokoh utama sebagai bentuk representasi ketidakseimbangan batin pada konflik penceritaan film pendek “Luruh”.
- b. Mengajak penonton ikut merasakan konflik dari ketidakseimbangan batin tokoh utama dengan penerapan *informal balance composition* dan *visual tension* pada konflik penceritaan film pendek “Luruh”.
- c. Menjadikan film pendek “Luruh” menjadi pengalaman dan sudut pandang baru kepada penonton terhadap kehidupan sebagai korban *broken home* diusia remaja.

#### 2. Manfaat

- a. Penonton ikut merasakan perasaan korban *broken home* dengan penerepan *informal balance composition* dan *visual tension* pada konflik penceritaan film “Luruh”.
- b. Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru pada penonton terkait makna penerapan *informal balance composition* dalam membentuk *visual tension* pada sebuah film sebagai bentuk representasi konflik ketidakseimbangan batin tokoh utama.
- c. Meningkatkan rasa peduli kepada penonton terhadap korban *broken home* diusia remaja.