

JURNAL
MEMBANGUN *VISUAL STORYTELLING*
DENGAN KOMPOSISI DINAMIK
PADA SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “ASMARADANA”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Tri Adi Prasetyo
NIM: 1210003132

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2018

**MEMBANGUN *VISUAL STORYTELLING*
DENGAN KOMPOSISI DINAMIK
PADA SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “ASMARADANA”**

Tri Adi Prasetyo

ABSTRAK

Karya tugas akhir penciptaan seni yang berjudul *Membangun Visual Storytelling Dengan Komposisi Dinamik Pada Sinematografi Film Fiksi “Asmaradana”* merupakan sebuah karya film pendek yang mengangkat kisah sepasang suami istri yang baru saja menikah. Konflik utama yang terjadi adalah tokoh Jaya selalu mengorbankan perasaan dan fisiknya demi bukti cinta kepada tokoh Ratih, tetapi justru Ratih mengalami atau menderita sebuah kelainan seksual.

Secara umum film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Di dalam unsur sinematik terbagi menjadi beberapa bagian yaitu sinematografi, *mise-en-scene*, *editing*, dan suara. Sinematografi dapat dikatakan sebagai menulis dengan cahaya ke dalam sebuah gerakan gambar, sehingga sangat bergantung serta berhubungan erat pada bidang fotografi.

Konsep estetik pada penciptaan karya seni film fiksi “Asmaradana” menggunakan komposisi dinamik sebagai media untuk membangun sebuah *visual storytelling* pada film fiksi. *Visual Storytelling* adalah penyampaian cerita secara naratif melalui urutan kejadian-kejadian tertentu dengan menggunakan *image-image* visual atau grafik, baik bergerak maupun diam. Penggunaan komposisi dinamik pada sinematografi film fiksi “Asmaradana” bertujuan untuk menyampaikan ketidakharmonisan antar karakter tokoh cerita, melalui dominasi ukuran dan posisi objek utama pada penataan elemen-elemen visual komposisi gambar di dalam bidang sinematografi.

Kata Kunci : Film, Sinematografi, *Visual Storytelling*, Komposisi Dinamik

PENDAHULUAN

Manusia mempunyai kebutuhan untuk dicintai dan mencintai dalam menjalani kehidupan. Pembahasan mengenai cinta selalu menarik untuk digali, khususnya cinta eros. Cinta eros atau cinta erotis adalah cinta yang mendambakan suatu peleburan secara total dan penyatuan dengan pribadi lain dengan kata lain bahwa antar individu merasa saling mendominasi (Fromm, 2005:89). Film “Asmaradana” bercerita tentang sepasang suami istri (Jaya dan Ratih) yang baru saja menikah namun sosok sang istri mengalami kelainan biologis. Bentuk kelainan biologis yang dialami sosok istri adalah masokhis.

Kunci utama dalam penyampaian pesan pada film “Asmaradana”, ditunjukkan melalui ketidakseimbangan antar karakter tokoh yang terdapat pada *visual storytelling*. Visualisasi tersebut dicapai dengan menggunakan komposisi dinamik untuk memperkuat nilai estetika pada *visual storytelling*. Komposisi dinamik tidak mempunyai komposisi yang seimbang, ukuran, posisi, dan arah gerak objek sangat mempengaruhi kondisi gambar serta elemen-elemen visual pada komposisi dapat berubah-ubah secara dinamis. Penggunaan komposisi dinamik pada film “Asmaradana” ditunjukkan dengan menunjukkan suasana yang dialami oleh karakter utama serta bertujuan untuk menyampaikan ketidakharmonisan antar karakter tokoh melalui dominasi ukuran dan posisi objek utama di dalam penataan elemen-elemen visual pada komposisi gambar. Penjabaran informasi dan emosi cerita kepada penonton disampaikan dalam rangkaian *shot*. Pencapaian rangkaian *shot* tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk visualisasi suasana tokoh melalui interpretasi sinematografer terhadap skenario atau naskah film yang kemudian diubah ke dalam bentuk gambar (visual) dengan menggunakan komposisi dinamik. Ilusi visual di dalam penataan komposisi dinamik dapat dipengaruhi oleh emosi, nuansa, suasana dan penataan tokoh di dalam adegan cerita pada pembingkai komposisi gambar film “Asmaradana”. Elemen-elemen visual dalam komposisi dinamik tersebut menciptakan nilai estetis berdasarkan keseimbangan dan kesatuan dalam menyampaikan pesan serta suasana atau kondisi-kondisi yang dialami oleh karakter tokoh pada film Asmaradana.

Tujuan dan manfaat penggunaan komposisi dinamik dalam membangun *visual storytelling* pada penciptaan karya seni film “Asmaradana” terutama di bidang sinematografi meliputi, eksplorasi teknik komposisi sinematografi sebagai cara menyampaikan sebuah pesan yang terdapat pada film serta memberikan tambahan pengetahuan atau pengalaman khususnya mengenai teknik komposisi dalam bidang tata sinematografi sebuah film.

Salah satu hal yang paling penting pada cerita film yang berkaitan dengan proses membangun sebuah *visual storytelling* adalah metafora visual (*visual metaphor*) yaitu kemampuan gambar untuk menyampaikan makna cerita yang sebenarnya. Gambar yang bermakna adalah gambar yang setiap aspeknya memiliki

nilai emosional, simbol, dan pemaknaan konotasi, tidak ada aspek di dalam gambar yang terekam tanpa rencana. Setiap elemen, setiap warna, serta setiap bayangan memiliki tujuan tertentu untuk menyampaikan sebuah cerita (Brown, 2012: 68).

Elemen atau *tools* di dalam membangun sebuah *visual storytelling* melalui teknik sinematografi dibagi menjadi beberapa elemen (Blain, 2011:4):

1. *The frame* atau pembingkai komposisi gambar.
2. Pemilihan cahaya dan warna.
3. Pemilihan lensa.
4. Penggunaan pergerakan kamera.
5. Penambahan tekstur pada gambar.
6. Penggunaan *establishing* pada cerita.
7. Penggunaan *point of view shot*.

Pemilihan bingkai pada komposisi gambar merupakan hal paling mendasar dalam proses pembuatan sebuah film. Sinematografer harus mampu mengarahkan perhatian penonton terhadap cerita yang disampaikan melalui komposisi, ritme, dan perspektif (Blain, 2011:4). Komposisi yang baik merupakan aransemen dari unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi atau harmonis secara keseluruhan. Elemen terpenting yang harus diperhatikan di dalam pembingkai komposisi gambar adalah tingkat kecerahan (*lighting*), warna, ukuran, bentuk, gerak, kecepatan, dan arah. Melalui manipulasi terhadap unsur-unsur pembingkai komposisi gambar tersebut dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton serta menciptakan respon emosional terhadap penonton (Mascelli, 2010:201).

Secara dasar komponen visual pada komposisi sinematografi dibagi menjadi 7 elemen dasar yaitu ruang, garis, bentuk, *tone*, warna, gerakan, dan irama (Block, 2008:2-10). Komponen-komponen visual dasar tersebut dapat ditemukan di setiap komposisi gambar bergerak maupun diam. Melalui penataan elemen-elemen komponen visual tersebut dapat mengomunikasikan suasana hati, emosi, ide serta memberi struktur visual pada komposisi gambar. Penataan elemen-elemen visual pada komposisi gambar dapat menghasilkan sebuah nilai kontras yang terdapat di dalam sebuah gambar atau menciptakan nilai dominasi pada gambar.

Setiap komponen visual dapat digambarkan serta digunakan di dalam mencapai tingkat kontras serta afinitas. Secara sederhana nilai kontras dapat diartikan dengan perbedaan, sedangkan nilai afinitas berarti sebuah kesamaan. Prinsip utama dalam menciptakan sebuah nilai kontras serta afinitas melalui komponen elemen visual tersebut terletak pada semakin besarnya tingkat kontras dalam komponen visual, semakin tinggi pula intensitas visualnya atau dapat menciptakan dinamisasi, sedangkan semakin besar afinitas dalam komponen visual, semakin kurang pula intensitas visual atau dinamisnya.

"The greater the contrast in a visual component, the more the visual intensity or dynamic increases. The greater the affinity in a visual component, the more the visual intensity or dynamic decreases. More simply stated: Contrast Greater Visual Intensity, Affinit Less Visual Intensity" (Block, 2008:11).

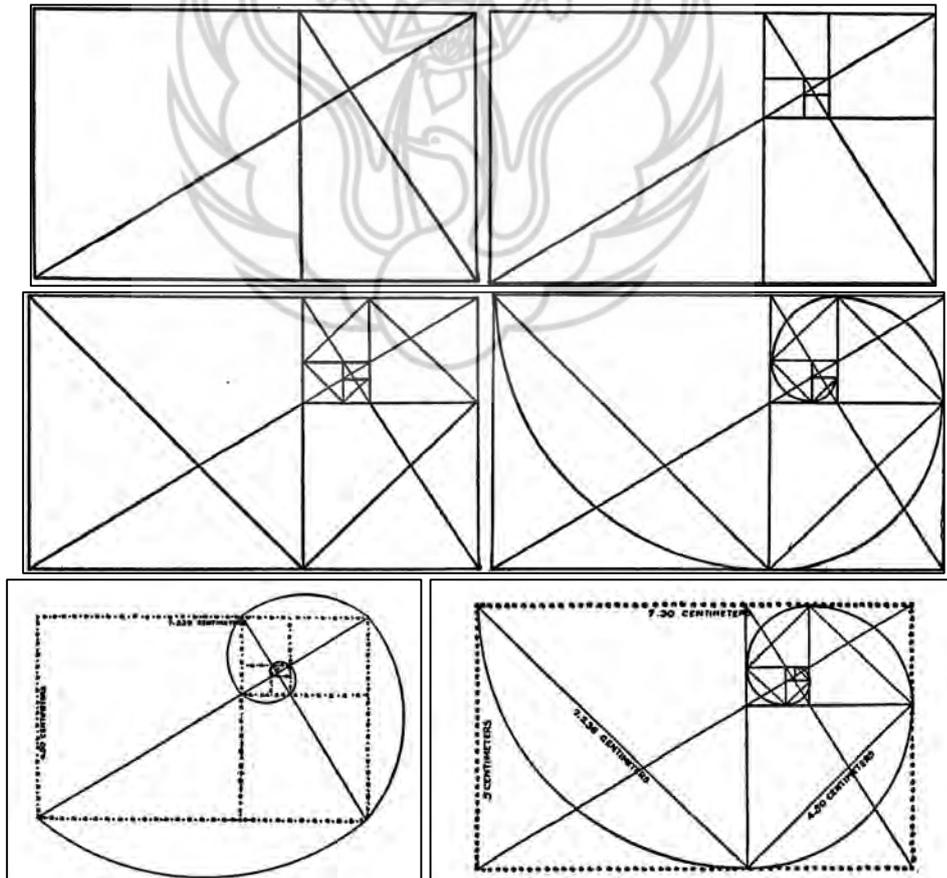
Ketika kamera mengambil gambar atau obyek, sutradara dapat memilih posisi obyek tersebut ke dalam *frame* sesuai tuntutan naratif serta estetik. Penata sinematografi bebas meletakkan sebuah obyek dimana pun berada di dalam *frame*, di tengah, di pinggir, di atas, di bawah, sejauh komposisi gambar tersebut masih seimbang dan menyatu secara visual. Sebuah obyek tidak harus selalu berada di tengah *frame* untuk mencapai komposisi yang seimbang. Obyek lain di sekitar obyek utama mampu mempengaruhi komposisi dan sangat bergantung dengan posisi serta pergerakan obyek lain. Pengaturan posisi obyek di dalam pembingkai komposisi gambar dapat digunakan penata sinematografi untuk mendapatkan motif-motif serta alasan tertentu yang dibuat secara sengaja, namun dengan pemikiran yang sudah matang. Beberapa penata sinematografi memiliki gaya yang khas di dalam mengatur komposisi visual. Secara umum komposisi gambar yang terkait dengan posisi obyek di dalam *frame* adalah Komposisi Dinamik (Pratista, 2008:115).

“Komposisi Dinamik sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan waktu. Komposisi dinamik tidak memiliki komposisi yang seimbang (simetris). Ukuran, posisi, arah gerak obyek sangat mempengaruhi komposisi dinamik. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi dinamik adalah dengan menggunakan sebuah aturan yang dinamakan *rule of thirds*. Dalam *rule of thirds*, garis-garis imajiner membagi bidang gambar menjadi

tiga bagian yang sama persis secara horizontal dan vertikal. Dari persimpangan garis-garis imajiner tersebut akan didapat empat buah titik simpang.” (Pratista, 2008:115)

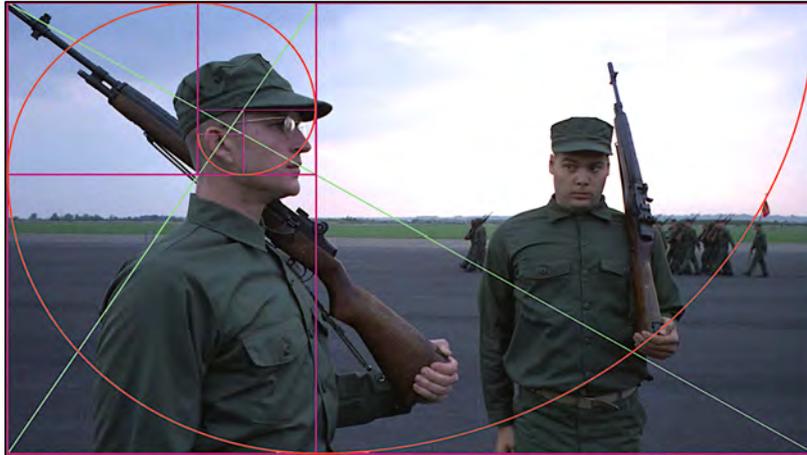
Rule of Third dimulai dengan membagi ukuran *frame* menjadi tiga bagian. Aturan pertiga tersebut bertujuan untuk mendapatkan titik awal perkiraan pada setiap pengelompokan komposisi dengan menempatkan titik persimpangan pada salah satu dari empat persimpangan garis interior. Aturan persimpangan tersebut adalah perpaduan secara sederhana untuk membingkai komposisi gambar (Blain, 2011:51).

“*The rule of thirds starts by dividing the frame into thirds. The rule of thirds proposes that a useful approximate starting point for any compositional grouping is to place major points of interest in the scene on any of the four intersections of the interior lines. It is a simple but effective rough guideline for any frame composition. The rule of thirds has been used by artists for centuries.*” (Blain, 2011:51)



Gambar 1. Tahapan penentuan garis acuan *the rule of thirds* pada bingkai gambar.

Sumber: Michael Jacobs, *The Art Of Composition*.



Gambar 2. Contoh penggunaan *Golden Section* pada komposisi gambar film Stanley Kubrick.

Sumber: *Cinematography Composition history*.

Komposisi terbaik dapat dicapai apabila posisi obyek utama terletak dekat dengan salah satu titik simpang tersebut. Pada umumnya objek visual diletakan pada garis perpotongan pertiga atas atau bawah dan sangat jarang meletakan pada posisi di tengah-tengah. Arah gerak dan arah pandang obyek juga dapat mempengaruhi komposisi dinamik (Pratista, 2008:115).

Proses pembingkaiian pada komposisi dinamik gambar terdapat lima teknik untuk mendapatkan sebuah kedalaman komposisi gambar secara dinamis (*No Film School, 5 Techniques That Create Depth and Make Your Cinematography More Dynamic*) antara lain:

1. Penggunaan cahaya kontras.
2. Permainan fokus gambar.
3. Menentukan perspektif gambar.
4. Penggunaan paralaks atau pergerakan gambar.
5. Penambahan *occlusion* atau efek visual pada gambar.

Konsep estetik pada sinematografi film “Asmaradana” merupakan suatu konsep penciptaan yang berhubungan dengan rasa. Hal ini dapat dicapai melalui pemilihan ukuran gambar (*shot size*), penempatan *angle* kamera guna menempatkan sudut pandang penonton, penggunaan gaya tata cahaya dan penataan elemen-elemen visual ke dalam komposisi dinamik gambar yang bertujuan untuk membangun *visual storytelling* film secara maksimal, sehingga tercapai sebuah

bahasa visual film yang baik serta memiliki nilai estetis. Tujuan dari penggunaan komposisi dinamik pada konsep sinematografi film “Asmaradana” adalah memberikan efek estetis gambar dan menciptakan sebuah alur cerita melalui rangkaian *shot* yang jelas serta menarik sehingga mudah dimengerti oleh penonton. Di dalam film “Asmaradana” komposisi dapat membuat suatu keseimbangan antara gambar dan cerita. Pembentukan elemen-elemen visual pada komposisi gambar tersebut pada dasarnya bertujuan untuk membangun sebuah *visual storytelling* yang dicapai melalui simbolisasi suasana serta emosi yang dialami tokoh utama dengan menempatkan tokoh utama menjadi *point of interest* atau pusat perhatian, sehingga dapat memberikan kesan dominasi pada sebuah komposisi gambar. Rangkaian visual atau *shot* pada film “Asmaradana” dikonstruksi ke dalam pembentukan aspek-aspek komposisi dinamik yang dihadirkan melalui ketidakseimbangan dan ketidakharmonisan antar karakter tokoh.

Penggunaan komposisi dinamik pada sinematografi film “Asmaradana” digunakan pada *scene-scene* tertentu yang terdapat pada skenario dengan menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar seperti penggunaan *long take shot*, penggunaan *mobile framing* atau pergerakan kamera dan beberapa penggunaan *camera angle* beserta *level angle* tertentu guna menyampaikan sudut pandang tokoh. *Camera angle* merupakan sebuah penempatan kamera yang akan memberi dampak terhadap sudut pandang penonton (Mascelli, 2010:5).

Komposisi gambar pada film “Asmaradana” menggunakan keseimbangan *frame* dinamik melalui penempatan elemen-elemen visual yang terdapat di dalam gambar. Komposisi dinamik tersebut menempatkan objek utama terhadap ruang gerak, memperlihatkan ruang atau *setting*, waktu dan peristiwa. Untuk mendapatkan komposisi dinamik yang baik pada film “Asmaradana”, sinematografer menerapkan dan mengaplikasikan unsur-unsur utama di dalam pembingkai dengan menggunakan acuan *The Rule of Third* dan beberapa unsur pendukung komposisi sinematografi di dalam membingkai komposisi dinamik seperti penggunaan tata cahaya kontras, permainan fokus gambar, penggunaan perspektif pada gambar, pergerakan kamera dalam menangkap peristiwa (adegan) serta penggunaan efek tertentu guna membangun emosi atau suasana yang dialami

tokoh. Penggunaan *rule of third* dalam pembingkaiian komposisi gambar pada film “Asmaradana” bertujuan untuk membangun proporsi gambar yang dinamis dengan menempatkan objek utama menjadi *point of interest* pada sebuah gambar. Penempatan objek utama tersebut berada pada titik perpotongan atau persinggungan garis *horizontal* dan *vertical* yang terdapat pada sebuah *frame*. Perpotongan garis tersebut menghasilkan sembilan area atau bidang yang dibagi melalui 2 garis *horizontal* dan 2 garis *vertical*.

Look dan *Mood* di dalam film “Asmaradana” dapat dicapai melalui pengolahan warna pada elemen-elemen visual pada pembingkaiian komposisi dinamik. Warna mempunyai peranan penting dalam dunia fotografi dan sinematografi. Adanya asosiasi yang kuat dengan emosi, menjadikan warna pada suatu subjek memberikan energi dan menimbulkan *mood* atau perasaan tertentu (Sugiarto, 2014:4). Melalui pemilihan warna dalam pembingkaiian komposisi dinamik, sinematografer mampu mengungkapkan kepribadian tiap karakter tokoh pada film “Asmaradana”. Elemen warna juga dapat menyeimbangkan emosi serta menciptakan keselarasan pada objek utama yang ditangkap oleh sensor kamera.

Warna yang digunakan pada film “Asmaradana” divisualisasikan dengan menggunakan warna-warna kontras dan natural tetapi tetap lembut bertujuan untuk membangun suasana serta emosi pada kedua tokoh pada film “Asmaradana”. Penggunaan warna-warna primer panas pada film “Asmaradana” bertujuan untuk memberikan efek psikologis terhadap karakter tokoh sang istri yang terdapat pada film “Asmaradana”. Sedangkan penggunaan warna dingin akan diaplikasikan pada karakter tokoh sang suami yang memiliki kepribadian kaku dan tenang. Berikut gambaran mengenai referensi warna dan *color pallete* melalui referensi sebuah lukisan yang akan menjadi rujukan pada film “Asmaradana”.



Gambar 3. Referensi warna dan *color palette* pada lukisan Jean Honore Fragonard's.
 Sumber: <https://flic.kr/s/aHsjB7QwpQ> (diakses 1 Maret 2018)



Gambar 4. Referensi warna dan *color palette* pada lukisan Pieter De Hooch.
 Sumber: <https://flic.kr/s/aHsjB1MqDA> (diakses 1 Maret 2018)

Referensi warna pada rujukan lukisan di atas digunakan pada tiap tokoh di dalam film terutama pada tokoh Jaya dan Ratih. Penggunaan warna melalui rujukan lukisan tersebut dicocokkan dengan elemen-elemen warna yang terdapat pada *mise-en-scene* terutama dalam pemilihan kostum pemain serta elemen *property* pada *setting* ruang kejadian. Pemilihan warna kostum pemain dipilih melalui motivasi karakter tokoh di dalam cerita serta makna psikologis warna yang terdapat pada referensi lukisan di atas.

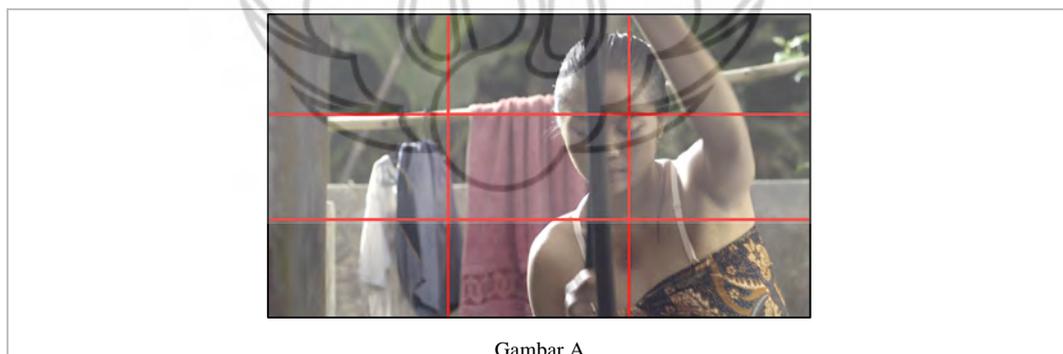
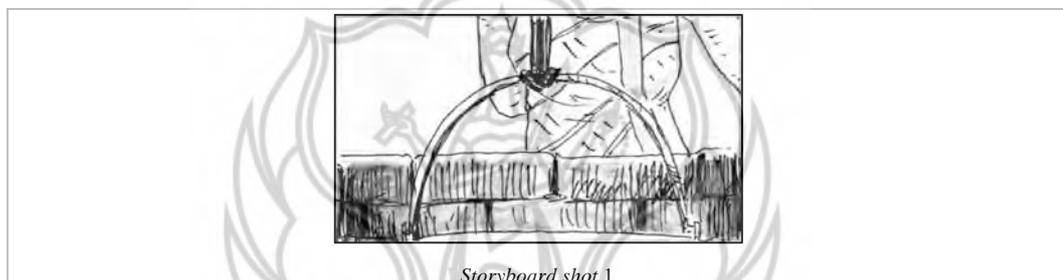
PEMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN

Hasil awal penggabungan rangkaian *shot* pada film fiksi “Asmaradana” mencapai 38 menit. *Rough cut* pertama tersebut berisi seluruh adegan lengkap dengan struktur alur yang sesuai terhadap skenario film. Setelah mengalami berkali-kali pemotongan dan pembuangan *scene*, durasi film menjadi 24 menit

dengan tetap menggunakan struktur alur linier. *Picture lock* film ini tidak mengurangi jalur cerita meski durasi dipersingkat. Tensi dramatik pada adegan yang dibangun melalui rangkaian *shot* justru lebih mudah dihidupkan dengan memperlakukan perpindahan *shot* di dalam tahap *editing*. Pembahasan karya dalam membangun *visual storytelling* film dapat dijabarkan melalui rangkaian *shot*. Di dalam setiap pembingkaihan elemen-elemen visual komposisi gambar pada film “Asmaradana” memiliki tujuan tertentu untuk menyampaikan sebuah cerita. Berikut pembahasan *visual storytelling* dengan komposisi dinamik di setiap rangkaian *shot* sebagai berikut ini:

1. **Scene 1.** EXT. KAMAR MANDI – SIANG HARI

a. *Shot 1. Medium Close Up – Ratih.*



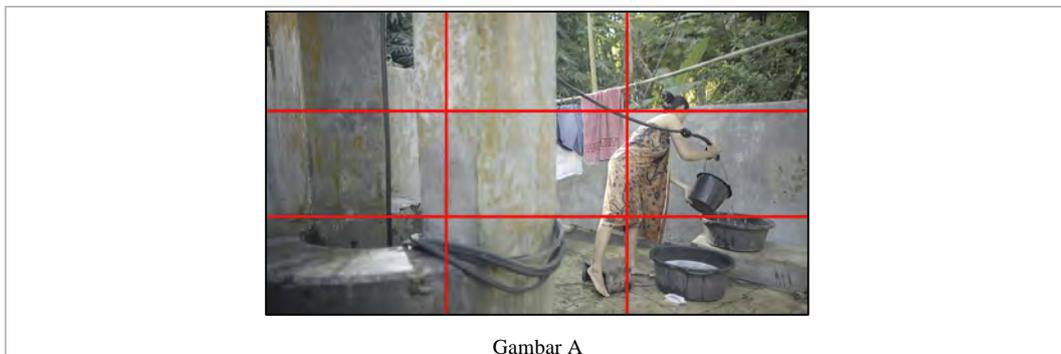
Gambar 5. Realisasi *shot 1* pada Gambar A sebagai pengenalan Ratih berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 1*.

Shot pertama dibuka dengan *medium close up* adegan Ratih yang sedang menarik timba air dari dalam sumur dan terlihat bagian tubuh Ratih terluka seperti luka sayatan. *Shot* ini merupakan tahap pengenalan tokoh Ratih seorang wanita yang hidup di desa divisualisasikan dengan adegan sedang menimba air di sebuah sumur tua. Penempatan *angle* objektif pada *shot* ini memposisikan penonton sebagai pengamat diluar peristiwa film yang mengamati aktivitas Ratih. Perspektif

gambar yang digunakan *shot 1* menempatkan objek utama pada bidang *midground* sehingga kedalam gambar dapat tercapai. Penempatan objek utama serta tanda bekas luka Ratih berada di sebelah kanan *frame* komposisi dinamik melalui acuan garis perpotongan yang bertujuan mengarahkan perhatian penonton ke dalam *point of interest* gambar (Blain, 2011:51). Elemen visual berupa bidang berwarna merah pada handuk ditempatkan pada *background* objek utama berdasarkan teknik perspektif gambar, sehingga menghasilkan sebuah keseimbangan gambar serta kedalaman gambar namun dominasi berada di posisi objek utama di bagian *midground* gambar (Blain, 2011:54).

Melalui pembingkaiian komposisi dinamik dalam membangun *visual storytelling* film dapat diartikan bahwa *shot 1* memberikan informasi kepada penonton perihal sosok seorang wanita misterius yang memiliki bekas luka sayatan di tubuhnya. Suasana kelam yang terdapat pada *shot 1* dicapai melalui penggunaan cahaya kontras dalam menciptakan ilusi tiga dimensi melalui bayangan objek (Blain, 2011:44).

b. *Shot 2. Full Shot (Master Shot)* - Aktivitas Ratih.



Gambar 6. Realisasi *shot 2* pada gambar A berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 1*.

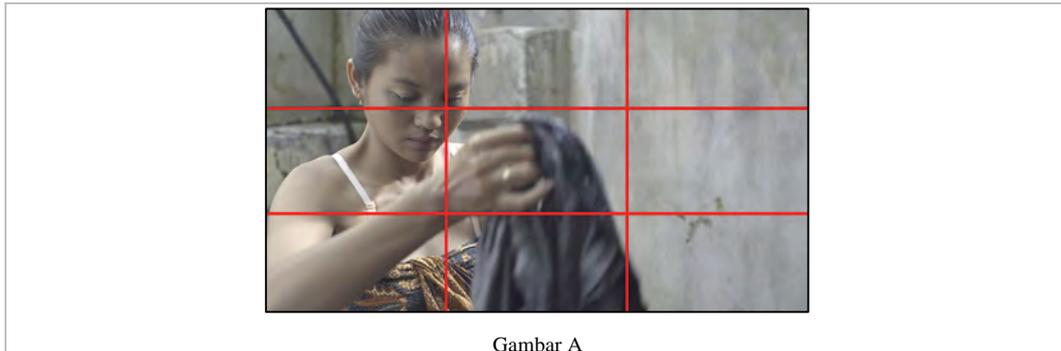
Shot selanjutnya adalah adegan Ratih menuangkan air dari ember kecil menuju ember besar. Ada perubahan penempatan objek utama pada komposisi ini yang terlihat pada rancangan gambar *storyboard* dengan realisasi *shot*. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan posisi *blocking* pemain yang awalnya berada di kiri *frame* pada rancangan *storyboard* menjadi berada sebelah kanan *frame* pada realisasi *shot* 2. Tujuan perubahan penempatan objek utama pada komposisi gambar tersebut berfungsi untuk menjaga kontinuitas adegan dari *shot* sebelumnya yang dicapai melalui pengaturan posisi objek berdasarkan motif serta ukuran objek ke dalam komposisi gambar (Pratista, 2008:115). Kontinuitas adegan pada *shot* tersebut dicapai dengan menempatkan objek utama berada di sebelah kanan *frame* melalui acuan garis perpotongan. Penggunaan perspektif kedalaman gambar pada komposisi dinamik *shot* ini dicapai dengan menggunakan teknik *deep focus*. Bagian *foreground* memberikan informasi sebuah sumur tua sedangkan *midground* gambar diisi oleh objek utama dan *background* menampilkan suasana pagi hari.

Penjelasan melalui pembedaan komposisi dinamik dalam membangun *visual storytelling* memberikan informasi suasana pagi dan aktivitas seorang wanita desa yang sedang menuangkan air ke dalam ember berada di sebuah kamar mandi yang masih memiliki sebuah sumur tua. Melalui penataan arah pandang objek utama yang mengarah ke kanan *frame* dapat diartikan sebuah penyempitan suasana serta rasa terperangkap yang dialami oleh tokoh Ratih di dalam cerita film.

c. *Shot* 3. *Close Up* - Aktivitas Ratih.



Storyboard shot 3.



Gambar A

Gambar 7. Realisasi *shot 3* pada gambar A berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 1*.

Shot ini merupakan lanjutan dari adegan Ratih yang sedang mencuci pakaian. Terdapat perbedaan antara *storyboard* dengan realisasi *shot* yang berada pada penempatan *blocking* pemain yang bertujuan untuk mendapatkan diskontinuitas pada adegan. Pemotongan gambar dengan menggunakan teknik *jump cut* digunakan pada *shot* ini bertujuan untuk memangkas durasi adegan yang terlalu lama. Penempatan objek utama ke dalam komposisi dinamik berada di kiri *frame* sengaja digunakan untuk memberikan sudut pandang kamera yang berbeda serta menciptakan disorientasi bagi penonton ketika memperhatikan aktivitas tokoh Ratih. Penggunaan teknik *shallow focus* pada *shot* ini bertujuan untuk mengarahkan perhatian penonton terhadap objek utama yang berada di kiri *frame*, sehingga penonton dapat memperhatikan detail ekspresi serta bekas luka di tubuh Ratih. Perspektif yang unik di dalam *shot 3* membuat sebuah gambar tampak lebih kompleks dan dinamis (Blain, 2011:54).

Melalui komposisi dinamik dalam membangun *visual storytelling mood* yang muncul pada karakter Ratih berupa suasana kelam yang digambarkan melalui ekspresi Ratih dan dicapai dengan penggunaan elemen cahaya kontras yang bertujuan membangun aspek-aspek dramatis pada karakter cerita (Blain, 2011:44). Pada *shot 5* menggunakan ukuran *shot size close up* memberikan informasi kepada penonton untuk memperhatikan detail bekas luka pada tubuh Ratih dan detail pada aktivitas tokoh utama.

d. *Shot 4. Close Up (Match Cut) - Ekspresi Ratih.*



Gambar 8. Realisasi rangkaian *Shot 4* pada Gambar A-B ekspresi Ratih berdasarkan *storyboard shot 4* di dalam *scene 1*.

Shot selanjutnya merupakan lanjutan dari *shot* sebelumnya ketika ekspresi Ratih sedang memperhatikan dalam-dalam sebuah celana dalam pria yang berwarna abu-abu, lalu teringat ucapan ibunya ketika Ratih masih kecil. Tidak ada perbedaan dalam penempatan objek utama pada komposisi gambar namun penempatan elemen warna abu-abu ditempatkan pada garis bawah komposisi dinamik. Perbedaan terlihat pada posisi *blocking* pemain pada rancangan *storyboard* dengan realisasi rangkaian *shot 5* karena *shot* ini merupakan kontinuitas dari *shot* sebelumnya.

Melalui pembingkai komposisi dinamik dalam membangun *visual storytelling* pada rangkain *shot 5* menggambarkan suasana yang dialami tokoh Ratih yang dibangun melalui adegan serta elemen warna abu-abu pada celana dalam. Makna dari warna abu-abu tersebut bertujuan untuk membangun emosi yang dialami Ratih berupa sebuah kesedihan dan kerinduannya kepada sang Ibu. Elemen warna tersebut memberi keuntungan tambahan dalam mempengaruhi perasaan penonton serta membangun *visual storytelling* dalam pembingkai komposisi

gambar, sehingga penonton dapat menafsirkan cerita dengan cara yang berbeda-beda (Blain: 2011:8).

2. *Scene 4*. INT. WARUNG KOPI – SIANG HARI

a. *Shot 3*. *Group Shot* – Jaya, Sugeng dan Mira.



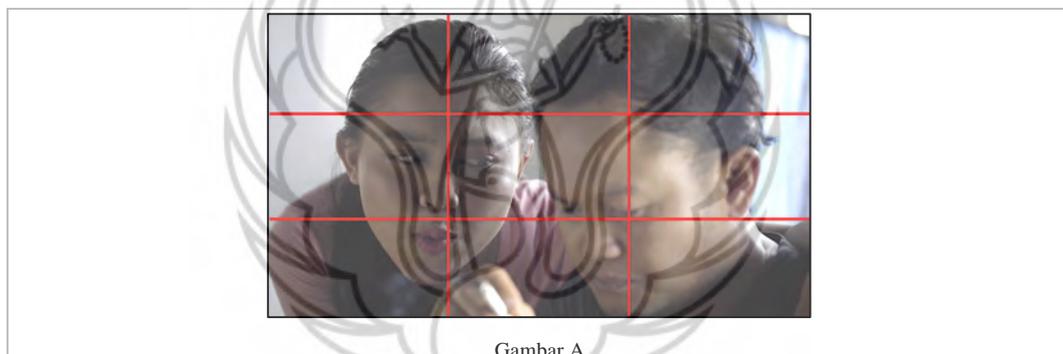
Gambar 9. Realisasi *shot 3* pada Gambar A *master shot* berdasarkan *storyboard* di dalam *scene 4*.

Shot berikut ini adalah *master shot* di dalam adegan *scene 4*. Pada *shot 3* terlihat dominasi gambar yang berada pada objek utama tokoh Jaya dalam pembingkai komposisi gambar. Penempatan objek utama pada komposisi dinamik berada di sebelah kanan *frame* dengan ukuran yang lebih besar dibanding kiri *frame* yang diisi oleh adegan Sugeng dan Mira. Tujuan dalam penggunaan dominasi gambar pada Gambar A adalah mengarahkan perhatian penonton pada tokoh utama Jaya yang merasa cuek melihat Sugeng dan Mira yang sedang bemesra-mesraan berada di salah satu titik persimpangan garis komposisi dinamik (Pratista, 2008:115). Penggunaan teknik *deep focus* gambar pada perspektif komposisi gambar pun bertujuan untuk memberikan penonton dalam memilih arah pandangan utama serta mengidentifikasi adegan yang terdapat pada *master shot* namun dominasi gambar yang terasa pada komposisi dinamik gambar tetap berada pada *foreground* yang diisi oleh tokoh Jaya. Pada penataan cahaya di dalam *scene*

4 ini, penggunaan tata cahaya kontras di aplikasikan guna membangun *look* dan *mood* yang dirasakan oleh karakter tokoh utama, sehingga aspek dramatis dapat dicapai guna membangun suasana yang pada tokoh Jaya (Blain, 2011:44).

Suasana dan emosi yang dirasa dingin pada karakter Jaya dapat ditunjukkan melalui dominasi gambar pada tokoh Jaya. Emosi yang dirasakan Jaya pada adegan tersebut adalah sikap cueknya melihat Sugeng dan Mira yang bernesra-mesraan.

b. *Shot 4. Two Shot – Jaya dan Mira.*



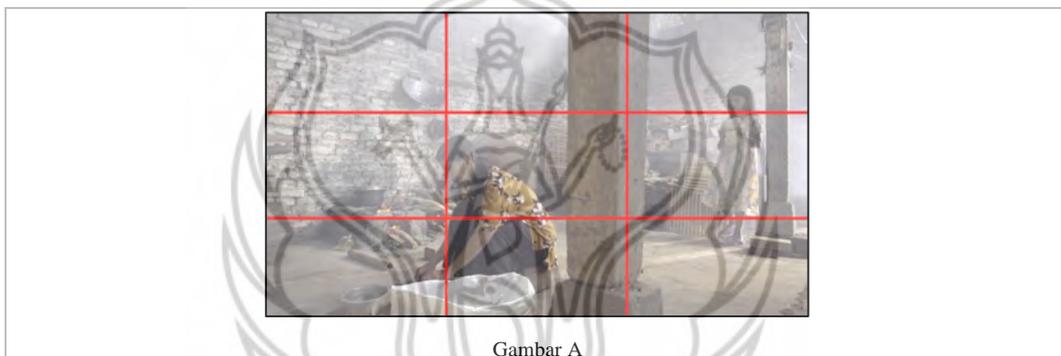
Gambar 10. Realisasi *shot 4* pada Gambar A adegan Mira merayu Jaya berdasarkan *storyboard scene 4*.

Shot terakhir dalam pembingkaiian adegan pada *scene 4* terlihat tokoh Mira yang datang mendekati dan merayu tokoh utama Jaya. Penempatan objek utama pada pembingkaiian komposisi dinamik berada seimbang kiri dan kanan *frame* melalui garis perpotongan gambar namun pada bagian kanan *frame* yang menjadi *background* terlihat elemen warna biru yang mewakili emosi dari tokoh Jaya. Penggunaan teknik *shallow focus* pada pembingkaiian komposisi dinamik juga diaplikasikan ke dalam *frame* untuk mengarahkan perhatian penonton menuju tokoh Mira yang terlihat lebih detail dibanding tokoh Jaya.

Bahasa visual yang disampaikan melalui penataan komposisi dinamik gambar pada *shot* 4, membentuk dominasi gambar dalam penekanan adegan terhadap tokoh Mira yang mencoba merayu tokoh Jaya.

3. *Scene* 7. INT. DAPUR RUMAH – SIANG HARI

a. *Shot* 1. *Two Shot (Master Shot)* – Ibu dan Ratih Kecil.



Gambar 11. Realisasi *shot* 1 pada Gambar A adegan Ibu dan Ratih Kecil berdasarkan *storyboard* di dalam *scene* 7.

Scene 7 merupakan adegan *flashback* Ratih kecil mendatangi ibunya yang sedang memasak di dapur rumah. Suasana di dalam *scene* ini divisualisasikan melalui penataan cahaya *chiaroscuro* dan menggunakan teknik *occlusion* (efek visual) pada pembingkai komposisi dinamik gambar. Teknik *chiaroscuro* tersebut menerapkan nilai atau intensitas cahaya ke dalam dua dimensi gambar guna menciptakan ilusi menjadi bentuk tiga dimensi dengan bayangan atau *shading* (Blain, 2011:44). Penempatan efek cahaya tersebut berada hampir menyeluruh di dalam *frame* sehingga dominasi terbentuk melalui penataan cahaya. Tujuan penggunaan efek tersebut adalah untuk memberi informasi ruang dan waktu yang berbeda di dalam *mise-en-scene*, sehingga teknik *atmospheric perspective* dalam pembingkai komposisi dinamik tercapai dengan menekankan pada situasi yang dialami karakter tokoh Ibu dan Ratih pada cerita. *Atmospheric perspective* adalah

ketika objek diambil dari jarak yang jauh sehingga detail pada objek tersebut terlihat seperti kehilangan warna bahkan tidak jelas, perspektif ini dapat diciptakan melalui penambahan efek khusus seperti efek asap (Blain, 2011:44-45). Tujuan menggunakan teknik ini adalah untuk membedakan suasana ruang dan waktu terhadap *scene 8*.



Gambar A pada *scene 7*.

Gambar B pada *scene 8*.

Gambar 12. Perbedaan suasana yang ditunjukkan pada Gambar A dengan Gambar B.

Penempatan objek utama berada di kanan sekaligus kiri *frame* melalui garis perpotongan komposisi dinamik guna mendapatkan *point of interest* dalam komposisi gambar. Pergerakan kamera dalam bentuk paralaks digunakan pada *shot* gambar A yang ditunjukkan melalui sudut serta arah adegan dengan tujuan menghasilkan dua latar belakang yang berbeda melalui gerakan aktivitas tokoh di dalam adegan (*No Film School, 5 techniques that create depth and make your cinematography more dynamic*). Perbedaan yang terdapat pada *scene 7* dibanding *scene 8* ditunjukkan pada pengaplikasian teknik paralaks, di dalam *scene 8* tidak menggunakan teknik pergerakan kamera. Penggunaan teknik *deep focus* pada *master shot* gambar A digunakan untuk menangkap ruang cerita pada komposisi gambar sehingga penonton dapat mengamati detail setiap elemen visual yang ada pada *mise-en-scene* sebagai cara membangun *visual storytelling* di dalam *scene 7* (Blain, 2011:54).

KESIMPULAN

Film “Asmaradana” merupakan realisasi dari realita kehidupan romansa yang terjadi di dalam hubungan suami istri dengan konflik utama berada pada trauma masa lalu Ratih yang harus dihadapi oleh tokoh Jaya, dihadirkan di dalam film melalui dominasi hubungan antar karakter tokoh dengan ditunjukkan melalui

rasa frustrasi, depresi, kesepian, rasa penyesalan dan kesetiaan. Kesetiaan tersebut muncul di akhir suatu kejadian menjadi gambaran atau nilai positif untuk masyarakat tentang proses dalam menjalani hubungan suami istri. Sudut pandang Jaya sengaja dipilih di dalam film “Asmaradana” supaya penonton dapat ikut merasakan apa yang sebenarnya terjadi pada diri seorang suami yang memiliki seorang istri dengan trauma di masa lalunya.

Penggunaan komposisi dinamik pada film fiksi “Asmaradana” yang bertujuan untuk membangun *visual storytelling* dapat diterapkan dalam menyajikan konflik utama melalui hubungan antar karakter tokoh. Emosi atau kejadian yang dialami tiap karakter tokoh dapat divisualisasikan dengan menempatkan posisi objek utama serta elemen-elemen visual ke dalam pembingkai komposisi dinamik, sehingga konsep dominasi dan simbolisasi suasana serta emosi yang dirasakan tiap karakter tokoh dapat divisualisasikan dengan sangat baik. Penataan elemen-elemen visual pada pembingkai komposisi gambar dapat menjadi bahasa visual yang menarik guna mendukung penceritaan film dan emosi tiap karakter tokoh. Ketika dominasi gambar dicapai melalui ukuran, jarak, penempatan dan posisi objek di dalam pembingkai komposisi gambar, penonton dapat menonton tiap objek utama pada gambar sehingga ikut larut merasakan suasana serta emosi yang dialami oleh tokoh Jaya maupun tokoh Ratih.

SARAN

Film “Asmaradana” diproduksi dengan penggunaan komposisi dinamik untuk membangun *visual storytelling* film agar dapat menyampaikan kesan yang sesuai dengan tuntutan cerita. Penempatan elemen-elemen visual di dalam pembingkai komposisi gambar tersebut memiliki kekuatan untuk dapat mendukung karakter tokoh sesuai cerita. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan mampu memvisualisasikan gagasan dan konsep dengan memperhatikan dampak yang akan terjadi kepada penonton.

Saran yang disampaikan adalah bagaimana menempatkan segala sesuatu sesuai dengan porsi dan tempatnya, semua bukan karena unsur keindahan maupun hiburan, tetapi sebuah pesan dan kesan yang ingin disampaikan melalui komposisi

gambar dan tuntutan naratif pada film bercerita. Mengetahui fungsi dari konsep yang akan digunakan pada proses produksi sebuah karya film menjadi poin utama untuk dapat direalisasikan dengan baik dan sesuai dengan tuntutan cerita. Pembangunan karakter adalah hal yang penting dalam sebuah film, ada banyak cara yang dapat digunakan dan salah satunya adalah penerapan konsep pada bidang sinematografi. Karya film “Asmaradana” diharapkan dapat menjadi referensi sebuah karya film fiksi dalam bidang sinematografi yang mampu diterima oleh semua kalangan masyarakat dan dapat dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

Daftar Sumber Rujukan

- Blain, Brown. 2011. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*, USA: Focal Press.
- Block, Bruce. 2008. *The Visual Story: Creating The Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, USA: Focal Press.
- Bordwell, David. Kristin, Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*, McGraw – Hill Companies.
- Caputo, Tony. 2003., *Visual Storytelling: The Art and Technique*, New York: Somerset.
- Drever, James. Terjemahan Nancy Simanjuntak dari *the penguin dictionary of psychology*. 1998. *Kamus Psikologi*, Jakarta: Bina Aksara.
- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Fromm, Erich. 2005. *The Art of Loving*, Jakarta: Harper Perennial Modern Classics.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*, Bandung: Rosda.
- Kartono, Kartini. 2009. *Psikologi Abnormal Dan Abnormalitas Seksual*, Mandar Maju.
- Mascelli, A.S.C. Joseph V. 2010. *Angle Kontinuiti – Editing - Close up - Komposisi dalam Sinematografi*, Jakarta: FFTV IKJ.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film edisi Kedua*, Yogyakarta: Montase Film.
- Rabiger, Michael. 2003. *Directing Film Techniques and Aesthetics*, USA: Focal Press.
- Sugiarto, Atok. 2014. *Color Vision: Panduan Bagi Fotografer dalam Memahami dan Menggunakan Warna*, Jakarta: Kompas.
- Thompson, Roy. 1998. *Grammar of the Shot: second edition*, Woburn: Focal Press.

Tim Penyusun Kamus, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990.
Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.

Daftar Sumber Online

- Arief, R. Pribadi. *Tekstur cahaya Chiaroscuro dalam sinematografi*. Jakarta: SKKNI Sinematografer Indonesia, 2014. <http://Sekolahfilm.com>, diakses 5 Juni 2017.
- Arief, R. Pribadi. *Bahasa dalam bingkai*. Jakarta: SKKNI Sinematografer Indonesia, 2014. <http://sekolahfilm.com>, diakses 5 Juni 2017.
- Eicar The International Film and Television School Paris. Glossary*. <http://www.eicar-international.com/definition-visual-storytelling.html>, diakses 27 Juni 2017.
- <http://kesolo.com/macapat-asmaradana-kekuatan-api-cinta.html>, diakses 2 Januari 2018.
- Kodak Cinematografi. <http://www.kodak.com/go/training.html>, diakses 5 Juni 2017.
- Renne, V. 2014. <http://nofilmschool.com/2014/12/5-techniques-create-depth-make-cinematography-more-dynamic.html>, diakses 13 Desember 2016.
- Simple, Developing and Complex Shots. "Notes and Exercises."* DFPR1101 Beth. <https://sites.google.com/site/dfpr1101beth/projects-and-exercises/07-sound-elements.com>, diakses 4 September 2017.
- UKessays. *Essays. Film Studies. "Visual Storytelling in Films."* <https://www.ukessays.com/essays/film-studies/visual-storytelling-in-films.php>, diakses 5 September 2017.

