

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

#### **II.1 Objek Penciaptaan**

Sebuah penciptaan memiliki kajian sumber agar ide dan konsep yang dibuat dapat tersusun dengan rapi. Kajian sumber penciptaan pada film pendek “Asmaraloka” dapat diuraikan menjadi beberapa hal, diantaranya adalah sebagai berikut.

##### **II.1.1. Arika Zulfitri Karim**

Arika Zulfitri Karim dalam jurnalnya yang berjudul “*Dari Ta’aruf Hingga Menikah: Eksplorasi Pengalaman Penemuan Makna Cinta Dengan Interpretative Phenomenological Analysis*” sangat detail membahas tentang ta’aruf, mulai dari proses sampai pengimplementasian pada masyarakat. Menurut Arika, Cinta yang tersusun atas komitmen, keintiman dan hasrat menjadikan individu dapat menumbuhkan cinta pada pasangannya. Pencarian individu terhadap cinta dan pasangannya melalui metode ta’aruf dengan segala proses yang dijalani dapat memunculkan nilai-nilai yang memberikan makna pada kehidupan individu (Arika Zulfitri, 2016).

##### **II.1.2. Joseph V. Mascelli**

Sebagai seorang ahli sinematografi, Joseph banyak membahas mengenai komposisi pada bukunya yang berjudul “*Five C’s of Cinematography*”. Joseph

mengatakan “dalam menghasilkan komposisi yang baik perlu memperhatikan beberapa hal yakni, faktor keseimbangan, faktor keindahan, faktor ruang dan faktor warna dari unsur-unsur gambar serta daya tarik tersendiri (Joseph V. Mascelli, 2010). Kemudian Joseph menjelaskan, “*head room composition* mengatur ruang kosong yang terdapat di atas kepala harus seimbang dengan tepi layar, jika ruang kosong terlalu banyak, jarak antara ujung kepala dengan tepi atas layar akan terlalu luas, maka gambar kelihatan tidak seimbang. Sehingga objek akan terlihat tenggelam pada layar dan gambar pun tidak nyaman untuk dilihat” (Joseph V. Mascelli, 2010).

Joseph menjelaskan lebih lanjut mengenai keseimbangan yang ia maksud, “Keseimbangan dalam komposisi tidak lepas dari elemen-elemen pembentuknya, di antaranya garis, bentuk, dan massa (Joseph V. Mascelli, 2010). Elemen-elemen tersebut digunakan untuk membentuk komposisi dengan bahasa yang universal dan bisa menggerakkan respon emosional yang sama pada hampir setiap penonton (Joseph V. Mascelli, 2010). Keseimbangan juga digunakan dalam adegan dialog (two shot), yaitu dua pemain duduk atau berdiri di sisi kanan dan kiri *frame* dan saling berhadapan (Joseph V. Mascelli, 2010). Melalui keseimbangan tersebut, penonton dapat melihat ekspresi yang ditampilkan oleh kedua aktor.

### **II.1.3. Roy Thompson & Christopher Bowen**

Pada buku yang mereka tulis berjudul “*Grammar of the Shot*” juga ikut menjelaskan mengenai *head room composition* yang secara spesifik mengacu pada seberapa banyak atau dikitnya ruang yang ada di antara bagian atas kepala

aktor dan tepi atas bingkai yang direkam, karena ruang layar adalah sesuatu yang istimewa, yang akan sangat memalukan jika seorang sinematografer menyia-nyiakannya. Roy dan Bowen menjelaskan lebih lanjut, bahwa dalam membidik gambar yang lebih luas, seorang penata kamera harus mempertimbangkan berapa banyak ruang layar diatas yang ingin disisakan. Seorang penata kamera harus mengusahakan untuk tidak memberikan terlalu banyak ruang kepala karena akan membuang ruang layar dan dapat merusak komposisi secara keseluruhan (Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009).

## **II.2. Analisa Objek**

Film yang bagus membutuhkan cerita yang bagus juga harus memahami objek yang akan di ceritakan dan memberikan detail deskripsi visual agar pada pelaksanaan produksi semua detail yang dideskripsikan dapat dengan benar terealisasikan dengan aspek *mise en scene*. “Film mengutamakan penuturan dengan bahasa gambar, maka dialog hanya dipergunakan dalam film jika sarana visual tidak mampu lagi menyampaikan maksud atau pesan pembuat film”. (Joseph V. Mascelli 1996: 44)

Dalam proses penciptaan sebuah film adakalanya beberapa hal pada aspek konsep dan sebagainya perlu untuk dianalisa agar kiranya pesan, gagasan ataupun ide dapat tertuang dengan baik saat divisualisasikan nanti. Maka dari itu penulis akan membahas analisa objek pada penciptaan film pendek “Asmaraloka” diantaranya adalah sebagai berikut :

### **II.2.1. Judul**

Film yang akan diciptakan pada perencanaan proposal/skripsi karya ini berjudul “Asmaraloka”. Adapun makna dari Asmaraloka secara harfiah berarti *tempatny mengadu asmara* atau *dunianya percintaan*. Penulis menamai film ini dengan judul “Asmaraloka” karena film Asmaraloka mengangkat cerita tentang percintaan remaja muda mudi, juga bagaimana dampak buruk yang diakibatkan dari berpacaran. Kemudian penulis juga hadirkan suatu konsep lain dari pacaran yang ditawarkan oleh islam yakni Ta’aruf, dimana konsep berpacaran memiliki dampak buruk yakni cenderung melakukan perbuatan yang dilarang oleh agama, salah satunya yakni perbuatan zina, oleh karena itu jika tidak ingin terkena zina, Islam menawarkan suatu solusi menuju pernikahan yakni Ta’aruf.

#### **a. Premis**

Iwan jatuh cinta pada Putri, seorang gadis yang ia anggap baik dan lugu, namun setelah mereka berpacaran, Iwan akhirnya mengetahui sifat asli Putri yang ternyata bukan gadis baik dan lugu seperti yang dipikirkan oleh Iwan. Karena perasaan cintanya, Iwan menerima Putri apa adanya yang berujung penyesalan bagi Iwan karena telah menerima Putri.

### **II.3. Analisa Plot**

Sebuah cerita yang baik haruslah memiliki plot yang baik pula. Alur cerita atau plot sangat berpengaruh besar pada sukses tidaknya cerita yang kita bangun. Tokoh cerita yang hebat, diksi dan kata-kata yang hebat ketika dimasukkan dalam plot yang buruk maka besar kemungkinan akan berakhir pada cerita yang

membosankan. Sebaliknya, tokoh-tokoh cerita yang biasa-biasa saja, namun karena kehebatan si penulis merangkai alur cerita, cerita yang dihasilkan bisa sangat berkesan pada pembaca. Berikut adalah susunan dan analisa plot pada film pendek “Asmaraloka” yang terdiri atas :

Babak pertama ini ada yang menamakan sebagai “Pembuka, perkenalan atau persiapan”. Babak ini mempunyai tugas untuk membuat penonton secepatnya dapat memfokus perhatian kepada film. Membuat penonton bersimpati pada tokoh utama (protagonis) serta membuat penonton mengetahui apa masalah utama yang akan dihadapi tokoh protagonis.

Pada babak kedua inilah sesungguhnya cerita berlangsung dan merupakan inti dari cerita. Di babak inilah cerita betul-betul dimulai dan berjalan hingga akhir. Babak kedua ini sering disebut sebagai “konflik permasalahan”. Pada babak ketiga ini cerita sudah mencapai kepastian dan akan berakhir sebagai *Sad Ending*. Di babak ketiga ini penonton diberi sudah diberi kesempatan meresapi kegembiraan yang ditimbulkan oleh *Sad Ending*.

#### **II.4. Analisa Sinematografi**

Menurut Joseph V. Mascelli, banyak para pembuat film yang mahir dalam menemukan cara yang tepat untuk memfilmkan suatu obyek. Tapi kemampuan itu hanya Instingtif atau berupa kemampuan berdasarkan dari insting dan tidak mampu menjelaskan kenapa cara itu yang dilakukannya. Setidaknya sedikit sekali yang bisa menjelaskan tentang hukum-hukum dari pembuatan film, meskipun sebenarnya ia sendiri berpegang teguh dalam hukum-hukum tersebut.

Joseph V. Mascelli kemudian menjelaskan ada lima pokok dasar dalam teknik sinematografi yang disebut dengan *The Five C's Of Cinematography*. 5C yang dimaksud adalah adalah huruf-huruf depan dari kata yakni *Camera Angle*, *Close Up*, *Continuity*, *Composition*, dan *Cutting*, Berikut penjelasan mengenai teknik sinematografi *The Five C's Of Cinematography*. 5C

#### **II.4.1. Camera Angle**

Peran dari *camera angle* adalah menempatkan penonton dimana saja saat menyaksikan segala sesuatu dari segala sudut pandangan. *Camera angle* ini dibagi menjadi beberapa aspek yaitu:

##### **a. Shot**

*Shot* adalah hasil sebuah bidikan atau rekaman secara visual dan audio yang dimulai dari kamera diaktifkan sampai dihentikan aktifitasnya. Berapa pun lamanya kamera dioperasikan jika tidak diinterupsi maka hasil rekamannya adalah sebuah *shot*. Sekalipun kamera digerakkan untuk *cover* subjek dari *angle* yang berbeda namun tidak disertai dengan penghentian operasional maka itu berupa satu *shot*. Menurut Hayward (2000:328,329), Secara umum *shot* dibedakan berdasarkan jarak subjek gambar, yaitu:

- *Close up* (CU)

Subjek gambar yang direkam memenuhi area layar. Makna konotasi yang dihasilkan bisa berupa rasa intim, dan menggambarkan apa yang ada di dalam pikiran subjek gambar.

*Close up* tidak terpaku pada sekedar menampilkan objek kepala atau wajah, namun juga dapat digunakan untuk menampilkan bagian - bagian tubuh lainnya. Hal ini digunakan ketika menampilkan detail dari suatu aksi atau bahkan menciptakan ketegangan.

- *Medium Close up*

Dari pertengahan pinggang dan bahu ke atas kepala, teknik ini untuk memperlihatkan adegan sekitar tangan keatas.

- *Medium shot (MS)*

Secara umum, *shot* ini menampilkan karakter dari perut, pinggang, atau lutut ke atas (maupun ke bawah). Kamera berada di jarak tersebut terhadap karakter untuk menampilkan karakter tersebut dengan lingkungan di sekitarnya.

- *Medium long shot (MLS)*

*Shot* ini berada di antara *medium shot* dan *long shot*. *Shot* ini menampilkan keseluruhan badan dari si karakter untuk memberikan *view* yang lebih luas antara karakter dan interaksinya terhadap lingkungan di sekitarnya.

b. Level *Angle* Subjek

Level *angle* subjek merupakan sudut pengambilan yang menekankan posisi kamera pada situasi tertentu dalam membidik objek. *Angle* ini akan menciptakan foto-foto yang berbeda. Bila sebuah objek

lebih menarik jika difoto dengan *low angle*, belum tentu akan menarik jika dipotret dengan menggunakan *angle* lainnya. Terdapat dua level pada *angle* subjek yaitu:

- *Eye level angle*

Tipe *shot* ini menempatkan kamera sejajar dengan mata penonton.

Hal ini menimbulkan kesan netral atau setara.

- *Low angle*

Dimana kamera menengadah dalam merekam subjek. Teknik ini digunakan untuk merangsang rasa kagum, atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, mengurangi *foreground* yang tidak disukai, dan menurunkan cakrawala.

#### **II.4.2. Composition**

Komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi atau harmonis secara keseluruhan. Komposisi adalah sebagai aransemen yang tepat dari para pemain dan objek-objek dalam setting, atau sebagai suatu kesatuan dari ruang. Pengkomposisian harus akrab dengan karakteristik garis-garis, bentuk-bentuk, massa-massa dan gerakan-gerakan. Pertimbangkan bobot komposisional agar bingkai bisa dibikin seimbang secara layaknya. Memahami perbedaan antara keseimbangan formal dan informal, dan menggunakannya masing-masing untuk mendapatkan respon penonton yang sesuai.