

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

IV.1. Implementasi Karya

Dalam penciptaan karya seni film pendek “Kanvas Terakhir” penulis memilih teknik Komposisi Dinamis adalah pendekatan dalam memvisualisasikan naskah ke dalam bahasa visual dengan menggunakan teknik Komposisi Dinamis. Secara harfiah komposisi dinamis pada sinematografi dan efek yang dihasilkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembaca. Saat ini sinematografi pada fotografi banyak digunakan dalam pembuatan video, dikarenakan hasil video nantinya sangat menarik untuk di tonton (Tri Adi Prasetyo, 2018:204).

Komposisi dinamis 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 (Pratista, 2008:115). Untuk pembuat film dan videografer, pertimbangan utama untuk komposisi adalah jumlah subjek yang ingin ditampilkan di dalam bidikan dan hubungan fisik mereka satu sama lain dengan kamera. Komposisi sangatlah penting, baik dari aransemen dan unsurunsur gambar dengan membentuk suatu kesatuan yang serasi secara keseluruhan. Pencipta ingin memberikan kesan nyata kehidupan sehari-hari dengan demikian penonton dapat ikut serta merasakan kemelut dan konflik yang terjadi (Dyah Arum Retnowati, 2018).

Dalam praktik di lapangan, komposisi dinamis membantu memposisikan dan menyesuaikan subjek di kamera ketika ingin menangkap detail gambar jauh sebelum tiba di lokasi syuting. Dengan begitu ide yang jelas untuk adegan apapun dapat dengan mudah dikomunikasikan sesuai dengan visi antara sinematografer dengan sutradara. Ada beberapa aspek dalam komposisi dinamis, aspek tersebut merupakan jenis-jenis shot (*type of shot*) yang ingin digunakan seperti *Rule of Thirds*, *Headroom*, *Looking room*, *Leadings lines*, *Pattern & Reppetition*, *Diagonals*, dan *Figure the Ground*. Tanpa memperhatikan komposisi, maka menghasilkan video yang kurang baik dan terlihat biasa. Jadi komposisi wajib dipertimbangkan oleh semua videografer, agar mendapat hasil video yang baik (Panendra et al., 2016).

Dengan menggunakan komposisi dinamis, penulis dapat mengatur komposisi yang tepat saat karakter utama dalam film sedang berbicara atau sedang melakukan sebuah pergerakan. Komposisi dinamis berfungsi membantu pengambilan gambar yang lebih menarik, memberi keseimbangan alami, menarik perhatian ke bagian penting dari pemandangan, serta mengarahkan mata khalayak melalui video (Alsendo Jaya, 2020).

Penggunaan komposisi dinamis harus tepat guna memberikan efek dramatis dan suasana tegang komedi ataupun sedih. Selain itu, pemilihan komposisi dinamis dalam metode penciptaan karya seni mampu memvisualisasikan naskah “Kanvas Terakhir” yang lebih berfokus pada satu karakter didalam sebuah ruangan ataupun diluar ruangan.

IV.2 Komposisi Dinamis

1. *Rule of Third*

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).



Gambar IV.2.1. *Rule of Third*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Pada gambar IV.2.1 diatas penulis menggunakan teknik komposisi yaitu *Rule Of Third*, dengan pengambilan *Medium Shoot*. *Medium Shoot* sering digunakan untuk memperkenalkan karakter kepada penonton dengan jarak yang cukup dekat. Ini memungkinkan penonton melihat ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter dengan

jelas, sehingga dapat merasa lebih terhubung dengan karakter tersebut. ”(Pratista, 2008:115) “

Pada Scene atau adegan ini, berlangsung di malam hari, dengan pencahayaan yang dihasilkan dari lighting untuk membantu penerangan dari sisi kanan. Di Scene ini pemilihan baju hitam yang dipakai oleh karakter/aktor bertujuan untuk menetralkan warna hasil dari pemantulan cahaya. Pemilihan warna hitam dapat digunakan untuk menciptakan kejutan visual dalam film. Ketika suatu objek atau karakter muncul dari latar belakang hitam yang gelap, hal tersebut dapat memberikan dampak dramatis pada penonton. (Dedih Nur Fajar Paksi, 2021).



Gambar IV.2.2. *Rule of Third*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Pada gambar IV.2.2 diatas diambil menggunakan *teknik rule of third* dengan menggunakan pengambilan *Long Shot* , ini bertujuan dapat memberikan penonton gambaran yang lebih baik tentang karakter dalam konteks adegan. Ini memungkinkan

penonton untuk melihat karakter dalam hubungannya dengan lingkungan mereka. Adegan ini memakai pencahayaan natural hasil dari pantulan sinar matahari. Karakter/aktor membelakangi kamera bertujuan untuk menciptakan adegan elegan dalam beberapa situasi, latar belakang atau lingkungan menjadi sangat penting dalam adegan. Mengambil gambar aktor dari belakang memungkinkan penonton untuk lebih memperhatikan detail-detail lingkungan atau lokasi (Karwandi, 2015:68).

Pemilihan baju dan warnanya juga dilakukan pemilihan untuk menyesuaikan tujuannya untuk menciptakan keharmonisan pada lingkungan sekitar, untuk menciptakan adegan elegan dengan menunjukkan keragaman warna yang di lingkungan, seperti warna hijau pada pepohonan, warna putih untuk awan dan memadukannya menjadi untuk menciptakan keharmonisan. (Dedih Nur Fajar Paksi, 2021). Keunggulan dari Rule of Third ini juga membuat obyek foto atau video diposisikan dalam satu garis. *Rule of third* sangat mudah diaplikasikan, terlebih teknologi kamera digital sudah memungkinkan kita untuk mengaktifkan fitur *grid*. Fitur ini juga membantu kita untuk menjaga kelurusan obyek, dengan itu penonton (Prasetyo Tri Adi. Yogyakarta ,2018).

2. Head Room

Headroom atau *head room* adalah salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subyek di dalam frame gambar. *Headroom* sejatinya mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subyek dan bagian atas *frame*. Namun, istilah ini terkadang digunakan sebagai pengganti *lead room*, *nose room*, atau *look*

room. Jumlah *Headroom* yang secara estetika dianggap menyenangkan adalah kuantitas yang dinamis, yang berubah secara relatif terhadap seberapa banyak frame yang diisi oleh subyek (Yana Erlyana, 2014:188).



Gambar IV.2.3 *Head Room*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Pada gambar IV.2.3 diatas diambil menggunakan teknik *Medium Close Up*, tujuan dari pengambilan menggunakan *Medium Close Up* (*MCU*) yaitu memperlihatkan wajah subjek mulai dari dada sampai kepala. Tipe shot ini dapat memperlihatkan emosi subjek. Tipe ini biasanya digunakan untuk menekankan emosi subjek dengan mengambil hanya bagian kepala. Komposisi dinamis dengan memperlihatkan kepala aktor yang berada di tepi atas frame ditengah frame meskipun terdapat ruang disekitar namun yang tetap menjadi titik fokus dari penonton adalah aktor yang sedang memandangi keadaan disekitar.

Pada Scene ini berlangsung pada siang hari oleh karena itu pencahayaan pada scene ini menggunakan pencahayaan dari Matahari. Pada gambar tersebut aktor/karakter menunjukkan ekspresi muka yang kebingungan, ekspresi juga berperan penting pada film karena ekspresi wajah memiliki peran untuk mengkomunikasikan tidak hanya pikiran atau ide, tetapi juga emosi (Adolphs, 1999 ; Frank dan Stennett, 2001). Ditambah lagi dengan keadaan sekitar yang penuh dengan pepohonan yang berwarna hijau ke kuning – kuning, ini bertujuan untuk menambah adegan dramatis pada scene ini, karena warna dapat digunakan dalam membangun adegan, untuk menambahkan nilai dramatis pada film (Muhammad Rizal, 2021).



Gambar IV.2.4. *Head Room*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Gambar IV.2.4 ini diambil menggunakan *Medium Close Up* dengan di barengi *Head Room*, ini bertujuan agar penonton dapat melihat detail wajah dan ekspresi dari karakter. Karakter/aktor yang bernama Jaka menunjukkan ekspresi muka yang pasrah. Ekspresi ini digunakan untuk mengungkapkan kebingungan,

ketidaksenangan, frustrasi, kesedihan, ketidakpastian, dan keraguan. Ini dapat digunakan dalam berbagai konteks untuk menyampaikan emosi yang berbeda, termasuk kebingungan, sedikit kesedihan, kekecewaan, dan frustrasi (Bourke et al., 2010; Dalili et al., 2015).

Headroom juga bisa membantu memberikan konteks lingkungan. Dalam adegan yang luas, lebih banyak headroom bisa memperlihatkan lanskap atau lingkungan di sekitar karakter. Bagi penonton, pengalaman menonton juga dipengaruhi oleh bagaimana headroom digunakan. Jumlah dan jenis headroom yang digunakan dalam film dapat mempengaruhi suasana, ketegangan, dan keterlibatan emosional penonton dalam cerita. Semua elemen visual dalam sebuah film, termasuk headroom, dimaksudkan untuk mendukung narasi dan memberikan pesan yang diinginkan oleh sutradara dan pembuat film kepada penonton. Teknik ini menggunakan komposisi vertikal di dalam frame (Yana Erlyana, 2014:188).

3. *Looking Room*

Teknik *Looking Room* merupakan konsep yang digunakan dalam fotografi dan sinematografi yang mengacu pada ruang antara subjek dan tepi layar. Ini juga dikenal sebagai Ruang Utama atau Ruang Hidung. Ruang Tampak adalah ruang yang dituju subjek dalam bingkai. Ruang kepala, sebaliknya, adalah jarak antara bagian atas kepala subjek dan bagian atas bingkai (Yana Erlyana, 2014): 188).



Gambar IV.2.5 *Looking Room*

(sumber: Reynold Pasaribu, film *Kanvas Terakhir*)

Teknik kamera digunakan yang penulis adalah *Looking Room* dipadukan dengan *Medium Shoot* untuk menampilkan aktor yang sedang duduk di kamarnya dengan menampilkan kepala sampai tubuh aktor dan masih menyisakan ruang untuk menampilkan keadaan atau suasana di ruangan kamar nya, dimana Menggunakan *Medium shot* memungkinkan penonton melihat ekspresi wajah dan gerakan tubuh subjek dengan lebih jelas (Joko Narimo 2013). *Medium shot* juga memungkinkan penonton melihat ekspresi wajah dan gerakan tubuh subjek dengan lebih jelas. Dan dapat menampilkan ekspresi aktor yang menunjukkan wajah sedih. Wajah sedih ekspresi wajah sedih umumnya dikaitkan dengan emosi negatif seperti sedih, duka, kecewa, atau putus asa ini adalah salah satu emosi dasar yang dapat diungkapkan manusia melalui ekspresi wajahnya (Yang Wen Han, 2009).

Pengambilan gambar IV.2.5 ini dilakukan pada ruangan yaitu didalam kamar yang berlangsung pada siang hari dengan pencahayaan natural dari sinar matahari yang didapat jendela kamar rumah yang berada di sisi kiri kamera, dibantu dengan warna tembok putih ini membantu suasana didalam ruangan lebih dramatis. Fungsi warna tembok putih pada film ini menunjukkan menunjukkan rasa damai dan kesucian. Warna ini juga bisa memberikan kesan sehat atau steril. Warna putih juga sering digunakan untuk melambangkan sesuatu yang bersifat netral. (Mandella Majid Pracihara, 2016).



Gambar IV.2.6 *Looking Room*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Gambar IV.2.6 ini menjelaskan di aktor yang bernama Tara yang sedang mengambil daun yang berlubang dengan menunjukkan muka aktor yang penasaran, dan memperhatikan daun tersebut. Muka penasaran juga menunjukkan wajah penasaran dapat digambarkan sebagai ekspresi wajah yang menunjukkan ketertarikan, rasa ingin tahu, atau keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang suatu hal.

Tampilan ini sering kali ditandai dengan alis terangkat, mata melebar, dan mulut sedikit terbuka (Joshua M. Philpot, 2013). Gambar ini diambil menggunakan *Medium Close Up*. Tujuan dari pengambilan ini untuk menjelaskan kebingungan dari si karakter tentang daun tersebut, dan penonton pun dapat melihat kebingungan dari si karakter ,dan dapat melihat sekilas suasana hutan yang berada di belakang si karakter/aktor. Gambar ini diambil pada siang hari dengan pencahayaan natural dari sinar matahari langsung.

Melalui penggunaan penggunaan *Looking Room*, penonton juga dapat mendapatkan wawasan lebih mendalam tentang bagaimana sebuah film diciptakan, dari konsepsi hingga penyelesaian akhir. Secara keseluruhan, *Looking Room* memainkan peran penting dalam memastikan bahwa film diproduksi dengan kualitas terbaik dan sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan. Ini juga berdampak positif pada pengalaman penonton dengan memberikan hasil akhir yang lebih menarik dan berkualitas tinggi. Dengan memposisikan kepala dibagian tengah frame dengan tepat, kecuali saat objek melihat langsung ke arah kamera atau menjauhi kamera. (Yana Erlyana, 2014: 188).

4. *Leading Lines*

Leading Lines ini dalam proses pengambilan gambar, garis imajiner yang menuntun mata kita untuk melihat ke fokus dalam suatu gambar (*point of interest*)

sangat diperhatikan karena untuk menarik perhatian khalayak agar didapat energy gambar atau penyampaian maksud gambar tersebut. (Alsendo Anjaya , Deli 2020)



Gambar IV.2.7. *Leading Lines*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Penulis menggunakan *Leading Lines* dengan teknik pengambilan *Medium Shoot* ini bertujuan supaya hasil video tidak terlalu fokus pada area sekitar objek dan lebih menampilkan detail bagian tubuh. Pada adegan ini agar penonton tertarik pada suasana keadaan yang di tampilkan dan ditambah dengan ekspresi muka dari karakter yang bernama Jaka yang mengamati keadaan sekitar sambil menunjukkan senyum yang mencurikan yang seakan dia (Jaka) sedang merencanakan sesuatu. Menurut *Techopedia* Senyum seperti ini disebut “seringai jahat” jenis ini khusus dari ekspresi atau visual yang melambangkan jenis senyum tertentu, wajah dengan senyum lebar dan, biasanya, alis yang menurun, menandakan adanya niat jahat. Ditambah dari segi

penampilan karakter/aktor memakai pakaian yang jaket warna hitam ini menambah sisi misterius dari si karakter karena warna pakaian juga dapat mencerminkan struktur narasi positif atau negatif seseorang (Alindi Rosalia Kuncoro, 2021). Karena tujuan dari

Leading Lines digunakan karena Teknik ini membantu menciptakan kedalaman, memberikan arah pandangan, dan mengarahkan perhatian penonton ke area penting dalam bingkai.



Gambar IV.2.8. *Leading Lines*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Penggunaan teknik pada gambar IV.2.8. menggunakan *Long shot*. Menurut Mercado (2011), sebuah long shot adalah sebuah teknik framing dimana para audiens dapat melihat tokoh secara keseluruhan beserta dengan area setting secara luas. *Long shot* dan *extreme long shot* sering juga disebut *establishing shot*. *Long shot* juga bisa digunakan untuk memperlihatkan koneksi antara tokoh dan setting ruang sekitar yang

dimana tokoh itu sedang berada, Long shot juga bisa digunakan sebagai sebuah *group shot* karena sebuah *long shot* menyediakan *field of view* (Ruang Pandang) yang cukup besar untuk memperlihatkan dinamika hubungan antara tokoh.

Ekpresi wajah dari karakter yang bernama Tara menunjukkan ekspresi bahagia dengan senyum lebarnya yang seakan dia melihat harapan untuk mereka kembali pulang. Warna hijau pada daun pepohonan juga berperan penting untuk menambah sisi dramatis pada adegan ini. Menurut Hereditary 2018 Warna hijau sangatlah luar biasa yang melambangkan alam dan juga bisa membangun suasana seram.

5. *Diagonal Depth*



Gambar IV.2.9. *Diagonal depth*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Penggunaan Diagonal Depth dan di padukan dengan *Long shot* pada adegan ini untuk menambah kesan sedih dan campur bahagia setelah melihat temanya yang

hilang yang bernama Kaluna sedang dalam keadaan terikat pada sebuah pohon. Bagi penonton, kegunaan teknik ini terletak pada cara menghasilkan pengalaman yang lebih imersif, dinamis, dan emosional saat menonton film atau karya sinematik lainnya.



Gambar IV.2.10. *Diagonal depth*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Pengambilan *Long Shoot* pada gambar ini bertujuan keadaan hutan dan suasana hutan bisa terlihat oleh penonton yang melihat scene ini nantinya, keadaan hutan juga akan membantu menambah dramatis pada scene ini, dimana gambar ini menjelaskan karakter yang bernama Napi sedang berlari di malam hari sambil membawa sebuah obor, ditambah dengan api obor yang berwarna kuning ke *orange* an menambah ketegangan pada scene ini. Fungsi warna *Orange* pada scene ini untuk membantu

menciptakan kesatuan visual antara berbagai adegan yang diambil dengan pencahayaan yang berbeda.

Dalam banyak kasus, penggunaan *diagonal depth* adalah tentang memanfaatkan prinsip komposisi dasar dalam sinematografi, seperti garis dan ruang, untuk menghasilkan efek visual yang menarik dan mendalam.. Unsur diagonal penting artinya untuk memberikan kesan “*depth*” atau kedalaman, dan dengan unsur diagonal maka akan memberikan kesan tiga dimensi. Dengan demikian, gambar memiliki *depth* atau mengesankan tiga dimensi, padahal sebenarnya gambarnya adalah dua dimensi (Alsendo Anjaya , Deli 2020).

6. *Pattern & Reppetition*

Pattern dan *Repetition* ini dalam pengambilan gambar selalu melihat pada perulangan bentuk, garis, warna, benda atau obyek apapun, dan perulangannya mungkin dalam format yang teratur maupun sedikit tidak teratur dengan mempertimbangkan keindahan (Alsendo Anjaya , Deli 2020).



Gambar IV.2.11. *Pattern & Reppetition*

(sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Pada adegan ini ketiga karakter sedang menyusuri sebuah aliran sungai untuk mencari jalan keluar, karena mereka lebih dahulu tersesat oleh karena itu mereka memilih menyusuri aliran sungai ke hulu untuk mencari pemukiman. Dalam hal ini *Pattern & Reppetition* berfungsi dalam menempatkan posisi objek saja namun cara kerjanya lebih dari itu dengan menempatkan sesuatu di dalam *frame* hal pertama yang harus diperhatikan adalah objek, walaupun objek itu teratur dan tidak teratur karena lebih berfokus kepada keindahan pada saat pengambilan, karena sebuah objek memiliki bagian-bagian penting yang jika seorang sinematografer tidak pandai dalam memilih bagian objek yang ingin difokuskan untuk ditangkap oleh kamera maka hasilnya akan menjadi jelek (Lahengko & Van Rate, 2016).



Gambar IV.2.12. *Pattern& Reppetition*

(Sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Pada gambar IV.2.12 ini menunjukkan karakter Tara sedang membuat sebuah tanda pada jalan yang dia lewatin, ini akan membantunya untuk lebih mudah menghafal jalan. Pengambilan pada gambar ini menggunakan *Medium Close Up* (MCU) tujuan dari teknik ini untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala atau ekspresi wajah dari *tipe shot* ini sudah bisa ditangkap melalui *frame*, tipe ini biasanya digunakan untuk menekankan emosi subjek dengan mengambil hanya bagian kepala (Karwandi, 2015:70).

Teknik *Pattern & repetition* dapat digunakan untuk mengaitkan elemen cerita yang muncul dalam berbagai bagian film. Misalnya, kata-kata kunci atau frase yang muncul secara berulang dapat menghubungkan adegan-adegan yang tampaknya terpisah. *Patter* dan *reppetition* yang terkait dengan emosi atau tema dapat membangun keterlibatan emosional yang lebih dalam pada penonton. Hal ini dapat membuat mereka lebih terhubung dengan karakter dan cerita. format yang teratur

maupun sedikit tidak teratur dengan mempertimbangkan keindahan (Alsendo Anjaya , Deli 2020).

7. *Figure the Ground*

Komposisi ini selalu erat pada pandangan mata manusia yang terlebih selalu memperhatikan hal-hal yang kontras atau mencolok. Adanya kontras antara subjek dengan latar belakang dapat menciptakan kedalaman dan dapat membantu khalayak untuk mengarahkan subjek ke dalam sebuah ruang (Alsendo Anjaya, Deli 2020).



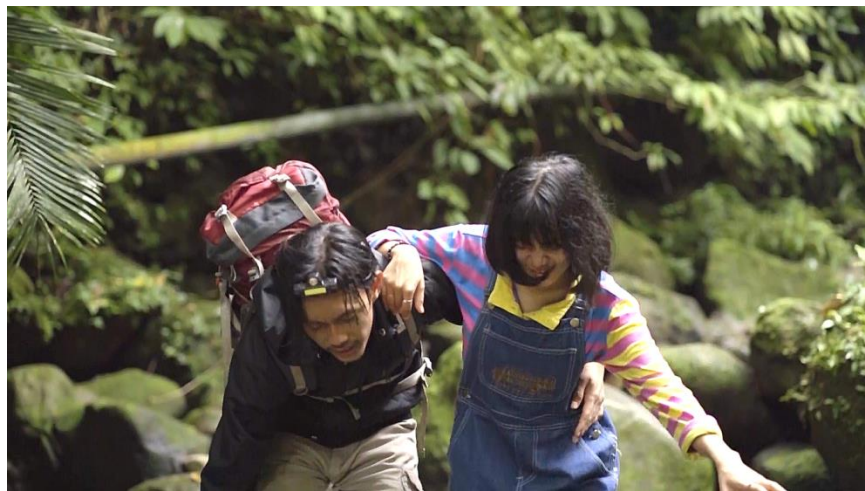
Gambar IV.2.13. *Figure the Ground*

(Sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Gambar diatas merupakan sebuah scene karakter yang bernama Tara sedang menyelamatkan temanya Kaluna yang sedang diikat pada sebuah pohon. Pengambilan gambar ini menggunakan *Medium Shot* . Tujuan dari penggunaan dari teknik ini yaitu untuk menghadirkan adegan atau interaksi antara karakter dalam *frame* dengan lebih jelas (Panca Jandalasta. 2011). Terlihat dari Kaluna yang sedang

kesakitan saat dirinya diikat itu terlihat dari wajah kaluna dengan kerutan yang ada di wajahnya dan kulit yang pucat.

Dalam scene ini menggunakan komposisi dinamis yaitu *Figure the Ground* dengan pengambilan *Medium Shot*, yang dimana teknik dimana pengambilan gambar selalu memfokuskan pada objek tengah dan latar belakang dengan mementingkan kontras tujuannya agar membuatnya lebih menarik dan agar selalu menarik perhatian mata penonton yang menyaksikannya.



Gambar IV.2.14. *Figure the Ground*

(Sumber: Reynold Pasaribu, film Kanvas Terakhir)

Teknik *Figure the Ground* ini di barengi dengan pengambilan *Medium Shoot* ini bertujuan untu mendapatkan ekspresi wajah dari Tara dan Kaluna, dapat di lihat oleh penonton sehingga menarik ketertarikan dari mata dari setiap penonton, Gambar

ini menjelaskan Kaluan dan Tara sama – sama merasakan kelelahan saat mereka berjalan menyusuri sungai untuk mencari jalan keluar dari hutan.

Dengan memusatkan karakter ada di tengah – tengah frame diharapkan penonton juga dapat melihat detail lainnya seperti hutan, bebatuan, ataupun keadaan hutan yang terbuka. Inilah alasan penulis menggunakan Figure the Ground sebagai metode penciptaan pada film “Kanvas Terakhir” karena dalam komposisi dinamis bukan hanya menghadirkan aktor tetapi juga dapat menghadirkan hal-hal detail lainnya (Alsendo Anjaya 2020).