

KOMPOSISI INFORMAL UNTUK MEMPERKUAT VISUAL KARAKTER TOKOH KAYRA PADA FILM FIKSI SOCIAL MEDIA DILEMMA

Fredi Siswanto¹, Rosta Minawati², Choiru Pradhono³

¹Program Studi Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang

²Program Studi S-2 Humanitas Pasca Sarjana ISI Padangpanjang

³Program Studi S-1 Televisi dan Film ISI Padangpanjang.

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Informal composition, Character, Smartphone, Social media

CORRESPONDENCE

Phone;

E-mail: fredysiswanto65@gmail.com

ABSTRACT

The creation of the final project entitled "Informal Composition to Strengthen the Visual Character of Kayra in the Social Media Dilemma Fiction Film" is a strengthening of a character visualized through shooting. Kayra's character, who has a quiet, passionate and angry character, is shown through informal composition shooting or asymmetrical composition, aiming to strengthen the visual character of Kayra's character shown indirectly. Informal composition is one of the shots that can show the character of a character indirectly. The application of informal composition is also a differentiator between Kayra's character who is quiet and excited when playing social media, and Kayra's character who is angry when separated or when not playing social media. The object of the creation of this Social Media Dilemma film work focuses on Kayra's character. The choice of Kayra's character to apply the concept of informal composition is because Kayra is the main character in the script or scenario of Social Media Dilemma who is almost visible or appears in every scene in the film, for that Kayra's character that appears in the film, is strengthened through the application of informal composition concepts

INTRODUCTION

Film merupakan salah satu media massa yang banyak diminati pada masa sekarang ini. Menurut Marzuki, film sebagai media massa menjadi salah satu sarana komunikasi yang efektif, yang berisi tentang gambaran-gambaran sosial budaya dan pelajaran penting bagi penontonnya. Film memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan pola pikir masyarakat dengan berbagai topik dan permasalahan yang disajikan. Selain sebagai media komunikasi, film juga memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi dan hiburan.

Film fiksi atau film fiktif adalah film yang menyajikan sebuah kisah atau cerita yang isinya dibuat berdasarkan karangan imajinatif namun tetap mengambil aspek-aspek kehidupan sehari-

hari seperti permasalahan atau isu-isu yang sedang marak sehingga cerita pada film fiksi yang dibuat sangat dekat dengan penonton serta memiliki pesan untuk penonton. Film fiksi disajikan dalam bentuk audiovisual, sehingga informasi yang disampaikan dapat dilihat serta didengar oleh penonton. Untuk itu pengkarya akan mencoba menyampaikan pesan melalui film fiksi yang memiliki tema dan ide cerita tentang permasalahan dan dampak yang ditimbulkan dari kurang bijaknya menggunakan media sosial. Semua itu akan pengkarya tuangkan melalui film fiksi yang berjudul *Social Media Dilemma*.

Naskah film fiksi *Social Media Dilemma* memiliki genre drama keluarga yang bercerita tentang satu keluarga yang sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing ditengah situasi pandemi

Covid-19. Ayah yang sibuk bekerja menulis artikel di internet, Ibu yang sibuk berkomunikasi dengan teman-teman di *smartphone*, dan anak yang selalu sibuk dengan media sosial. Mereka tetap ada berkomunikasi namun kebanyakan selalu disibukan dengan *gadget* masing-masing. Naskah ini lebih menonjolkan anak yang setiap harinya sibuk dengan media sosial. Dia melakukan banyak cara agar bisa mendapatkan ketenaran melalui media sosial, sehingga setiap hari dia hanya sibuk dengan *smartphone* sampai pada akhirnya dia mulai merasakan dampak negatif dari media sosial.

Dalam penciptaan film fiksi *Social Media Dilemma*, seorang penata gambar atau *Director Of Photography* memiliki tugas atau bertanggung jawab terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan kualitas gambar, *shot* yang baik, menentukan komposisi gambar yang sesuai, pertimbangan *angle* kamera, pemilihan *shot size* dan menentukan *movement* atau pergerakan kamera, sesuai yang dibutuhkan sehingga tercipta kesinambungan antar gambar yang baik dan utuh.

Dalam penciptaan karya ini, penentuan komposisi yang baik dan sesuai merupakan konsep yang akan diterapkan pada naskah. Komposisi adalah seni menata berbagai elemen-elemen visual seperti posisi talen, properti dan hal-hal yang mendukung didalam sebuah *frame* atau *mise en scene*. Komposisi dalam film merupakan seni menata gambar, penataan gambar yang sesuai dapat memberikan motivasi terhadap suatu adegan, mengarahkan penonton untuk tahu atau bisa memahami maksud dari suatu gambar yang kita sampaikan. Komposisi yang baik juga dapat memberikan keindahan terhadap sebuah gambar, penonton akan merasa nyaman dan betah saat menonton ketika film yang dihadirkan menampilkan komposisi yang baik.

Komposisi *informal* atau komposisi tidak formal merupakan komposisi yang dapat memberikan visual yang berbeda atau janggal yang dapat memberikan perbedaan dari kejadian

sebelumnya. Komposisi *informal* dapat memperjelaskan karakter, perilaku, serta kondisi psikologis dari suatu tokoh. Komposisi *informal* juga akan memberikan gambar yang indah dan menarik, sehingga akan membuat penonton nyaman dan betah saat menonton. Keseimbangan dalam komposisi gambar juga tidak lepas dari elemen-elemen pembentuknya, diantaranya garis, bentuk dan massa, seperti penataan *rule of third* dan penataan artistik yang mendukung suasana serta karakter tokoh.

Alasan pengkarya memilih naskah *Social Media Dilemma* karena tema ceritanya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, yaitu penggunaan media sosial serta dampak yang ditimbulkan dari kurang bijaknya menggunakan media sosial baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat digambarkan dengan penataan gambar yang tidak formal atau tidak simetris dengan tujuan memberikan motivasi peristiwa yang berbeda atau janggal dibanding dengan gambar-gambar sebelumnya.

Penciptaan karya film fiksi *Social Media Dilemma* diharapkan dapat memberikan pesan dan pelajaran kepada para penonton untuk lebih bijaksana dalam menggunakan media sosial serta dapat memanfaatkan media sosial dengan baik.

Karakter adalah suatu keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Karakter berhubungan dengan perilaku, kepribadian, sifat, bawaan, hati, jiwa, personalitas, tabiat dan watak. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan. Jadi dapat disimpulkan

bahwa karakter adalah suatu kepribadian, sifat, watak dan ciri khas yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok dalam melaksanakan suatu tindakan dan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam suatu cerita, karakter merupakan gambaran watak yang diberikan oleh pengarang pada tokoh. Karakter berkaitan dengan sikap, keinginan, ketertarikan, emosi dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam cerita. Karakter dapat digambarkan secara langsung dan tidak langsung. Penggambaran karakter tokoh secara langsung yaitu pengarang langsung memperlihatkan dengan jelas watak sang tokoh, terkait ciri-ciri fisiknya, pekerjaannya, dan sebagainya. Sedangkan secara tidak langsung yaitu pengarang menggambarkan sifat tokoh melalui sikap, cara bicara, tingkah laku dan pandangan hidupnya.

Dalam film ini, karakter tokoh digambarkan secara tidak langsung. Agar berkaitan dengan konsep pengkarya, maka pengkarya memilih menerapkan komposisi *informal*, karena komposisi *informal* adalah salah satu konsep pengambilan gambar yang menggambarkan karakter secara tidak langsung. Karakter tokoh yang akan diterapkan konsep pengkarya adalah Kayra. Kayra adalah tokoh utama dalam film ini yang menjadi target dari pengkarya untuk menerapkan konsep komposisi *informal* dengan tujuan untuk memperkuat visual karakternya, karakternya terlihat dipengaruhi oleh *smartphone* yang dia mainkan. Komposisi *informal* diterapkan untuk memperlihatkan karakter Kayra yang pendiam dan bersemangat ketika menggunakan *smartphone* dan pendarah ketika harus dipisahkan dengan *smartphone*, dalam hal ini pengkarya memilih menggunakan pengambilan lain agar menjadi pembeda dengan konsep dari pengkarya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pengkaryamemberikan batasan rumusan ide penciptaan yaitu, bagaimana memperkuat visual karakter tokoh Kayra dengan menerapkan komposisi *informal* pada film fiksi *Social Media Dilemma*?

METHOD

3.1. Persiapan

Setelah terbentuknya skenario *Social Media Dilemma*, pengkarya mulai menonton dan

mengamati beberapa film dengan tujuan untuk menjadi acuan dan referensi konsep apa yang akan pengkarya terapkan pada naskah *Social Media Dilemma*. Pengkarya juga mencari beberapa informasi dari buku dan internet untuk dijadikan patokan agar pengkarya bisa memilih serta menentukan konsep dan teknik apa yang akan pengkarya terapkan pada penciptaan film fiksi *Social Media Dilemma*.

3.2. Perancangan

Setelah didapatnya konsep yang akan pengkarya terapkan, selanjutnya pengkarya akan menentukan atau melakukan perancangan pada konsep yang akan pengkarya gunakan. Pengkarya akan menganalisa setiap *scene* pada skenario untuk mengaplikasikan konsep dan dituangkan kedalam sebuah rancangan gambar atau *storyboard*. Pengkarya akan merancang gambaran setiap *scene* menjadi format gambar dua dimensi atau *storyboard*, serta pengkarya juga akan menentukan beberapa hal yang diperlukan untuk membantu membuat *storyboard*, seperti desain karakter, *floor plan* dan *shot list*. Kemudian *storyboard* digambar atau disketsa sesuai cerita skenario film fiksi *Social Media Dilemma*.

3.3. Perwujudan

Dalam perwujudan film fiksi *Social Media Dilemma*, pengkarya berperan sebagai penata gambar atau *Director Of Photography*. Dalam hal menerapkan komposisi *informal* untuk memvisualkan karakter tokoh, pengkarya sebagai penata gambar membutuhkan alat-alat atau *equipment* utama seperti, kamera, lensa, tripod, *lighting*, *track*, dan peralatan pendukung lainnya. Dengan menerapkan bahan yang sudah dirancang yaitu *storyboard* dan *shot list*, pengkarya akan melakukan pengambilan gambar berpatokan pada *storyboard* dan *shot list* yang sudah dirancang dari hasil analisa skenario. Beberapa teknik yang akan pengkarya gunakan yaitu pengaturan komposisi dengan berpatokan pada *rule of third* untuk mempermudah membentuk komposisi *informal*,

melakukan teknik *framing* yang baik, serta melakukan pergerakan kamera jika dibutuhkan.

3.4. Penyajian Karya

Setelah selesainya melaksanakan tahap paska produksi, hasil akhir film fiksi *Social Media Dilemma* akan dipersiapkan untuk ditayangkan dan ditonton bersama-sama. Pengkarya mengundang seluruh kru, pemain dan semua pihak yang terlibat dalam produksi untuk ikut mengapresiasi film fiksi *Social Media Dilemma*.

RESULTS AND DISCUSSION

Film merupakan media komunikasi audio visual yang banyak diminati pada masa sekarang ini. Dalam penyampaiannya, film dibagi dalam tiga jenis yaitu, film dokumenter, film fiksi dan film non fiksi. Karya film yang pengkarya angkat ini dibuat dalam bentuk film fiksi. Film fiksi merupakan sebuah karya film yang banyak diminati, oleh karena itu pengkarya bisa menuangkan serta mengembangkan ide dan konsep terhadap film fiksi yang pengkarya buat. Film fiksi adalah suatu jenis film yang sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Pratista, 2017: 31).

Film *Social Media Dilemma* memiliki genre drama keluarga, yang bercerita tentang satu keluarga yang sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing ditengah situasi pandemi *Covid-19*. Papa yang bekerja sebagai penulis artikel, Mama yang sibuk dengan *smartphone* dan Kayra yang selalu sibuk dengan media sosial. Kayra adalah seorang anak perempuan yang baru lulus kuliah. Karena dalam situasi pandemi, Kayra hanya melakukan aktivitas dirumah dan hanya menunggu konfirmasi dari lamaran kerja yang sudah dia kirim. Kayra sangat terobsesi dengan media

sosial sehingga setiap hari Kayra hanya sibuk bermain *smartphone*. Kayra sangat ingin terkenal agar dia bisa ditawari untuk mempromosikan produk-produk di media sosial. Kayra memutuskan membeli followers untuk memikat toko-toko online dengan harapan Kayra bisa mempromosikan produk dari toko-toko online tersebut. Kayra berhasil memikat toko-toko online tersebut untuk menggunakan jasanya. Mama Kayra selalu marah ketika Kayra selalu sibuk bermain *smartphone* karena membuat Kayra lupa waktu. Ketika makan Mama selalu menyita *smartphone* Papa dan Kayra. Hanya pada saat makan Kayra tidak bermain *smartphone*.

Sampai pada akhirnya Kayra mendapat masalah. Kayra ketahuan membeli followers dan itu terdeteksi oleh akun toko online yang Kayra promosikan produknya. Hal ini membuat Kayra harus mengganti kerugian dari toko online tersebut kalau tidak akan dilaporkan ke polisi. Kayra sangat panik karena sudah melakukan penipuan, sampai banyak yang membuat postingan bahwa Kayra adalah seorang penipu. Tak lama kemudian Papa Kayra juga terkena kasus berita palsu. Kayra termenung menyesali perbuatannya.

Film *Social Media Dilemma* memiliki latar tempat di Jakarta dan memiliki latar waktu tahun 2021. Semua scene berada didalam rumah, bertujuan untuk memberikan latar waktu bahwa pada saat itu sedang berada disituasi pandemi dan semua kegiatan dan adegan yang dilakukan terjadi didalam rumah. Film *Social Media Dilemma* memiliki total 26 scene dengan durasi

25 menit. Pengkarya menerapkan konsep komposisi *Informal* pada film ini berjumlah 13 scene, diantaranya terdapat pada *scene* 1, 3, 6, 9, 10, 13, 17, 20, 21, 22, 23, 24, dan 26.

Pengkarya memilih menerapkan konsep komposisi *informal* pada film *Social Media Dilemma* yaitu untuk memperkuat visual karakter dari tokoh Kayra yang diceritakan selalu disibukan oleh *smartphone*. Kayra sangat terobsesi dengan media sosial, sehingga dia selalu lupa waktu dan akan marah serta kesal jika dia diganggu atau disuruh untuk berhenti bermain atau menggunakan *smartphone*. Untuk itu pengkarya memvisualkan karakter Kayra dengan menerapkan komposisi *informal* ketika Kayra sedang menggunakan *smartphone*.

Karakter Kayra yang divisualkan atau diperlihatkan juga dibantu dengan menambahkan efek visual berupa *pop up* yang berisi informasi atau tindakan yang sedang Kayra lakukan dengan *smartphone* yang mempertegas atau menekankan bahwa Kayra sedang dalam karakternya yaitu sibuk, terbawa suasana dan lupa waktu ketika sudah menggunakan *smartphone* dan bermain media sosial.

Dalam penerapan konsep komposisi *informal*, pengkarya menerapkan beberapa metode atau teknik pendukung untuk tercapainya konsep yang dituju yaitu, untuk memperkuat visual karakter tokoh. Pengkarya menggunakan teknik *rule of third*, *angle* dan pemilihan *type shot* yang sesuai untuk membantu mendapatkan hasil yang *informal* atau tidak simetris yang pengkarya inginkan, memberikan motivasi *shot* serta lebih

menonjolkan pergerakan dan ekspresi dari tokoh dalam memperlihatkan karakter yang dimainkan.

4.1. Rule Of Third

Pengkarya memilih menerapkan metode *rule of third* pada film ini untuk menjadi teknik pendukung dalam tercapainya konsep. Pengkarya memilih menggunakan metode ini karena *rule of third* adalah salah satu metode yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi *informal* atau pengambilan gambar yang tidak seimbang. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi keseimbangan *informal* adalah dengan menggunakan aturan *rule of third* (Pratista, 2008: 115). Berkaitan dengan tujuan pengkarya, yaitu memperkuat visual karakter tokoh dengan menerapkan komposisi *informal*, yaitu karakter tokoh Kayra yang pendiam dan bersemangat ketika sedang bermain media sosial di *smartphone*.

Pengkarya menerapkan metode *rule of third* hampir pada semua *scene* didalam film, pada penerapan komposisi *informal*, metode *rule of third* pengkarya terapkan pada *scene* 1, 3, 6, 9, 10, 13, 17, 20, 21, 22, 23, 24, dan 26. Berikut beberapa potongan film yang pengkarya terapkan metode *rule of third*.



Gambar 4.1

Potongan *shot* Film *Social Media Dilemma*. Penerapan metode *rule of third* sebagai teknik pendukung
 Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022

Gambar diatas adalah beberapa potongan film yang pengkarya terapkan teknik pendukung *rule of third*. Potongan scene diatas memperlihatkan Kayra yang selalu sibuk bermain media sosial di *smartphone* dengan memperlihatkan ekspresi Kayra untuk mencapai karakter pendiam, bersemangat dan sedih yang visualnya diperkuat dengan menerapkan konsep komposisi *informal*. Capaian dalam penerapan metode ini yaitu untuk membantu pengkarya mendapatkan hasil gambar yang tidak simetris atau *informal* yang menjadi konsep dari pengkarya. Pengkarya menerapkan konsep komposisi *informal* pada 13 *scene* dan semuanya pengkarya terapkan metode *rule of third*. Pengkarya juga mempertimbangkan *angle* dan *shot size* untuk menyesuaikan motivasi serta ekspresi dari tokoh untuk menonjolkan karakter yang pendiam, bersemangat dan sedih.



Gambar 4.2

Potongan *shot scene* 9 dan *scene* 21 Film *Social Media Dilemma*. Karakter Kayra bersemangat dan Kayra sedih
 Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

4.2. Angle

Angle juga menjadi salah satu teknik pendukung yang pengkarya terapkan untuk membantu tercapainya konsep yang pengkarya terapkan. *Angle* pengkarya terapkan bertujuan untuk memberikan motivasi dari tokoh Kayra agar memperjelas ekspresi dan tindakan Kayra untuk memperkuat visual karakter yang dihadirkan.

Pada film ini, pengkarya menggunakan *high angle* dan *eye level* untuk mendukung tercapainya konsep komposisi *informal*.



Gambar 4.3

Potongan *shot scene* 22 Film *Social Media Dilemma*. Penerapan metode *high angle* sebagai teknik pendukung
 Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

Pada *scene* 22 memperlihatkan Kayra baru bangun tidur langsung mengambil *smartphone* dan jadi diam karena fokus membaca media sosial, memiliki durasi 16 detik, memberikan informasi bahwa Kayra tidak bisa terlepas dari *smartphone* serta memperlihatkan perubahan ekspresi Kayra yang terjadi dari bangun tidur lalu melihat *smartphone*. Memperjelas serta memvisualkan karakter Kayra pendiam dan kaget serta tertekan karena isian dari media sosial yang baru saja dia baca.

Pengkarya memilih menggunakan *high angle* bertujuan untuk memperlihatkan kondisi Kayra yang sedang tertekan ketika membuka media sosialnya. Karakter Kayra muncul dengan ekspresi diam fokus membaca di *smartphone* dan kemudian kaget. Komposisi *informal* diterapkan dengan teknik pendukung *high angle* untuk memperkuat visual dari karakter Kayra yang diam dan fokus pada *smartphone*. Penerapan *high angle* pengkarya terapkan pada *scene* 1, 3, 22. Penerapan *eye level* pengkarya terapkan pada *scene* 6, 9, 10, 13, 17, 20, 21, 23, 24, dan 26.



Gambar 4.4

Potongan *shot scene* 9 Film *Social Media Dilemma*. Penerapan metode *eye level* sebagai teknik pendukung
Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

Pada *scene* 9, memperlihatkan Kayra yang sedang duduk diatas kasur memfoto kertas transaksi lalu melakukan *chatting* di *smartphone*, bertanya tentang bagaimana kelanjutan transaksi beli *followers* yang dia lakukan. Setelah itu memperlihatkan ekspresi Kayra yang senang karena *followers*-nya sudah bertambah.

Memiliki durasi 34 detik, menerapkan komposisi *informal* dengan *eye level* dan *type shot medium shot*, yang bertujuan untuk memperlihatkan kegiatan Kayra yang baru masuk kamar, memfoto kertas transaksi, kemudian bermain *smartphone* dan juga memperlihatkan ekspresi Kayra yang senang, penerapan metode *eye level* dan *medium shot* menjadi teknik pendukung tercapainya memperkuat visual dari karakter Kayra yang senang dan bersemangat.



Gambar 4.5

Potongan *shot scene* 23 Film *Social Media Dilemma*. Penerapan metode *eye level* sebagai teknik pendukung
Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

Pada *scene* ini, memperlihatkan Kayra yang sedang duduk diatas kasur sambil memainkan *smartphone* membuka Instagram dengan *followers* yang banyak. Menggunakan *type shot long shot* dengan *angle eye level*. Memiliki

durasi 5 detik menjadi awalan *scene* untuk memberi informasi mengenai lokasi dimana tokoh sedang berada.

Konsep komposisi *informal* dengan *angle eye level* dan *long shot* pada *scene* ini diterapkan bertujuan untuk memperkuat visual karakter Kayra yang pendiam dan terbawa suasana pada saat memainkan *smartphone*. Informasi mengenai apa yang dilihat Kayra ditambahkan dengan efek visual *pop up* Instagram. Diperjelas juga dengan ekspresi Kayra yang menikmati kegiatannya itu.

4.3. Type Shot

Penerapan konsep komposisi *informal* untuk memperkuat visual karakter tokoh Kayra pada film ini, juga mempertimbangkan *type shot* sebagai metode atau teknik pendukung dalam tercapainya konsep yang pengkarya terapkan. *Type shot* pada film menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam penyampaian informasi untuk memperlihatkan banyak aspek seperti, lokasi, adegan, pergerakan, tindakan serta ekspresi tokoh yang ada didalam sebuah *scene*.

Pada film ini, pengkarya banyak menggunakan *long shot*, *full shot*, *medium shot* dan *medium close up* sebagai *type shot* yang menjadi pendukung dalam tercapainya konsep komposisi *informal*. Tujuannya yaitu untuk memberikan informasi dan motivasi pada *scene* untuk memperkuat konsep dan tercapai visual karakter dari tokoh Kayra.

Penerapan *type shot long shot* pengkarya terapkan pada *scene* 1, 21, 23, 26. *Full shot* pengkarya terapkan pada *scene* 17, 24. *Medium shot* pengkarya terapkan pada *scene* 6, 9, 10, 13,

17, 20, 22, 23. *Medium close up* pengkarya terapkan pada *scene* 1, 3, 22. Berikut beberapa potongan *shot* dari *type shot* yang pengkarya terapkan untuk mendukung konsep pengkarya pada film ini.



Gambar 4.6

Potongan *shot scene* 1 Film *Social Media Dilemma*. Penerapan *long shot* sebagai teknik pendukung
Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

Pada *scene* ini, pengkara menggunakan *long shot* dengan menggunakan *angle eye level*. Memperlihatkan Kayra yang sedang sibuk bermain *smartphone* serta memberikan visual awal dimana film baru dimulai. Pemilihan pengambilan *shot* ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang Kayra, berupa informasi tempat, informasi tingkatan ekonomi, informasi status Kayra pada saat ini dan informasi kegiatan yang sedang Kayra lakukan. Memiliki durasi 6 detik, komposisi *informal* yang pengkarya terapkan pada *shot* ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada penonton bahwa Kayra sedang berada dalam karakternya. Karakter Kayra pertama diperlihatkan sedang bermain *smartphone* dengan santai tanpa berbicara, kemudian ditekankan pada *shot* selanjutnya *medium close up* dengan *type shot high angle*.

Type shot selanjutnya *medium close up* dengan *high angle* dengan durasi 10 detik, memberikan motivasi bahwa Kayra sedang larut dalam

kegiatannya yaitu karakter pendiam sambil membuka media sosial di *smartphone*, diperjelas dengan memasukan efek visual berupa *pop up* Instagram. Ditambah dengan ekspresi Kayra yang terlihat tenang dan nyaman serta sibuk, memberikan informasi bahwa Kayra sedang berada dalam karakternya. Karakter Kayra diperjelas lagi ketika Mama datang untuk mengajak Kayra makan, Kayra merasa terganggu dan memberikan ekspresi kesal, marah dan tidak terima kegiatannya harus terhenti.



Gambar 4.7

Potongan *shot scene* 1 Film *Social Media Dilemma*. Penerapan *medium close up* sebagai teknik pendukung
Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

Selanjutnya *type shot full shot* juga pengkarya terapkan kedalam beberapa *scene* didalam film ini. Penggunaan *Full shot* bertujuan untuk memperlihatkan lingkungan sekitar, lokasi serta pergerakan tokoh yang lumayan dekat namun lokasi sekitar tetap terlihat, penampilan tokoh juga masih terlihat secara keseluruhan, ekspresi tokoh juga bisa terlihat dibantu dengan pergerakan dan tindakan. Pengkarya menerapkan konsep komposisi *informal* dengan menggunakan *type shot full shot* terdapat dalam beberapa *scene* yaitu 17, 21, 24, 26.

Pada *Scene* 17, berisi *montage* dari kegiatan Kayra yang membuat video promosi produk kecantikan. *Shot* pertama memvisualkan Kayra membuat video promosi produk kecantikan di sofa ruang tamu. Menggunakan *medium shot*

dengan *type shot eye level*. *Shot* kedua memvisualkan Kayra membuat video promosi produk kecantikan diatas kasur di kamar. Menggunakan *full shot* dengan *type shot eye level* dengan durasi 7 detik. *Shot* ketiga memvisualkan Kayra di kamar tersenyum senang karena sudah mendapat banyak *endorse* dari toko-toko online. Menggunakan *full shot* dengan *type shot eye level* dengan durasi 20 detik. Ekspresi Kayra sangat senang dan ceria pada ketiga *shot* ini. Pada ketiga *shot* ini pengkarya menggunakan teknik *rule of third* bertujuan untuk memfokuskan mata penonton kepada Kayra yang sedang sibuk setiap hari melakukan promosi produk dengan sangat gembira dan bersemangat. Karakter Kayra digambarkan secara tidak langsung melalui kegiatan Kayra, perilakunya, keinginannya dan juga kepribadiannya.



Gambar 4.8

Potongan *shot scene* 17 Film *Social Media Dilemma*. Penerapan *full shot* sebagai teknik pendukung
Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

Scene ini memvisualkan karakter Kayra yang sibuk melakukan promosi produk kecantikan dengan membuat video di *smartphone*, jadi karakter Kayra yang divisualkan terfokus pada besenangan dan bersemangat mempromosikan produk. Diperjelas dengan lokasi Kayra sibuk yang berbeda-beda, ada di ruang tamu dan di kamar. Memberikan informasi bahwa Kayra larut dan terbawa suasana ketika bermain *smartphone* bisa dimana saja, karena seperti

yang dijelaskan pada *scene* sebelumnya, Kayra akan larut dan tidak memperdulikan sekitarnya kalau dia sudah bermain *smartphone*. Komposisi *informal* pada *scene* ini juga didukung oleh musik latar yang memiliki instrumen ceria yang bertujuan memberikan informasi bahwa Kayra sudah sering mendapat tawaran untuk mempromosikan produk kecantikan di akun media sosialnya.



Gambar 4.9

Potongan *shot scene* 20 Film *Social Media Dilemma*. Penerapan *medium shot* sebagai teknik pendukung
Sumber: capture film *Social Media Dilemma*/Fredri Siswanto: 2022.

Pada *scene* ini, pengkarya menerapkan komposisi *informal* dengan menggunakan *type shot medium shot*. Memperlihatkan Kayra baru selesai membuat videp promosi produk kecantikan. Kayra memainkan *smartphone*, oleh karena itu karakter Kayra yang pendiam dan bersemangat sangat terlihat pada *scene* ini melalui kegiatan dan perubahan ekspresinya. Mulai dari keceriaannya sampai pada perubahan ekspresi ke kaget dan gelisah, memperjelas serta memperkuat bahwa Kayra sangat dipengaruhi oleh media sosial yang ada pada *smartphone*. Karakter Kayra digambarkan secara tidak langsung, yaitu melalui prilaku, kepribadian, ekspresi dan tindakan Kayra yang memperlihatkan perubahan yang diperlihatkan dengan komposisi *informal* yang terfokus pada tokoh Kayra, mulai dari yang awalnya sibuk mempromosikan produk dengan ceria, kemudian mendapat pesan, dan pada akhirnya bingung dan

gelisah yang muncul setelah membaca isi dari pesan tersebut. Memiliki maksud bahwa perubahan karakter tokoh Kayra terjadi karena dipengaruhi oleh media sosial dari *smartphone* yang dia mainkan. Dalam hal ini yaitu karakter Kayra awalnya bersemangat kemudian harus berubah menjadi cemas dan gelisah karena isi media sosial yang dia baca.

CONCLUSION

Komposisi *informal* atau komposisi tidak formal merupakan komposisi yang dapat memberikan visual yang berbeda atau janggal yang dapat memberikan perbedaan dari kejadian sebelumnya. Komposisi *informal* dapat menjelaskan karakter, perilaku, serta kondisi psikologis dari suatu tokoh. Karakter berhubungan dengan perilaku, kepribadian, sifat, bawaan, hati, jiwa, personalitas, tabiat dan watak. Karakter merujuk pada kepribadian. Komposisi *informal* ini pengkarya terapkan bertujuan untuk memperkuat visual dari karakter Kayra yang selalu sibuk dengan *smartphone*. Karakter dari tokoh Kayra akan menjadi pendiam dan bersemangat, terbawa suasana serta lupa waktu ketika dia sedang bermain media sosial di *smartphone* miliknya. Hal ini juga didukung dengan pengambilan gambar komposisi formal ketika Kayra sedang tidak bermain *smartphone*, seperti ketika makan bersama dengan keluarga, Kayra diperlihatkan hanya makan, dan marah, mengeluh, serta berdebat dengan Mamanya. Komposisi formal menjadi pembeda ketika Kayra sedang tidak bermain *smartphone*, kemudian ketika Kayra sudah bermain *smartphone* maka pengkarya menggunakan komposisi *informal* untuk memperlihatkan karakter dari tokoh Kayra. Pada film fiksi *Social Media Dilemma*, pengkarya menerapkan konsep komposisi *informal* sebanyak 13 *scene* dari total 26 *scene*. Pengkarya menerapkan konsep komposisi

informal pada *scene* 1, 3, 6, 9, 10, 13, 17, 20, 21, 22, 23, 24, dan 26.

REFERENCES

- Al-Mighwar, Muhammad. 2006. *Psikologi Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anggriawan, Aprial Tri. 2021. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat dalam* <https://kominfo.bengkulukota.go.id/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat/>. 13 Oktober 2021.
- Armantono, RB & Suryana Paramita. 2013. *Skenario: Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2008. Jakarta: Balai Pustaka.
- Marcelli, Joseph V. A.S.C. 2010. *The Five C's Of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Marzuki, Ismail. 1999. *Kamus Kecil Istilah Film*. B.P. SDM Citra Yayasan Perfilman H. Usmar Ismail.
- Prasetyo, Andy. 2011. *Buku Putih Produksi Film Pendek: Bikin Film Itu Gampang*. Tegal: Bengkel Sinema.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Saputra, Nefri Anra. 2019. *Psikologi Persepsi*. Yogyakarta: Gre Publishing.
- Sobarna, Cece. *Bahasa Sebagai Pendidikan Karakter dalam* <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/pengertian-karakter/>. 7 November 2021.
- Tjokroatmojo, dkk. 1985. *Pendidikan Seni Drama (Suatu Pengantar)*. Surabaya: Usaha Nasional.

Wibawa, Setya Chendra. 2020. *Fotografi Dan Videografi*. Universitas Negeri Surabaya.

Wikipedia. 2021. *Karakter* dalam <https://id.wikipedia.org/karakter/>. 7 November 2021.