

PENERAPAN RULE OF THIRD DALAM KOMPOSISI ASIMETRIS PADA FILM “AKU DAN WAKTU YANG BERPUTAR” UNTUK MENCAPAI ASPEK DRAMATIK

Application of the Rule of Third in an Asymmetrical Composition in the Film “Me And The Reversing Time” to Achieve a Dramatic Aspect

Dio Permana^{a,1}, Sri Wahyuni^{b,2}

^{a,b}Universitas Potensi Utama, JL. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Medan, 20241, Indonesia
diopermana04@gmail.com¹, sriwahyuni2909@gmail.com²

ABSTRAK

Film sebagai media menyampaikan pesan kepada banyak orang melalui cerita, mampu menggugah emosi melalui visualisasi dan narasi yang kuat. Film “Aku dan Waktu yang Berputar” menceritakan perjalanan kuliah Andi yang terlambat tamat karena baru menyadari salah memilih jurusan. Tujuan penciptaan ini untuk menggambarkan fase kebahagiaan, frustrasi, dan motivasi Andi dalam menghadapi perjalanan kuliah yang berliku. Metode yang digunakan mencakup tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian, dengan menerapkan teori Rule of Thirds dalam komposisi asimetris untuk menarik perhatian penonton ke elemen penting dalam adegan tanpa membuatnya terlalu jelas atau terpusat. Adapun hasilnya dapat terlihat pada scene 1, 3, 4 sampai 9 yang memperlihatkan fase kebahagiaan Andi, setiap shot, angle, dan komposisi menggambarkan hubungan persahabatan dan awal perjalanan baru Andi yang penuh kegembiraan. Scene 11, 14, 15 sampai 19 memperlihatkan fase frustrasi Andi, setiap elemen visual dirancang untuk mencerminkan tantangan yang dihadapi Andi, menggambarkan perasaannya yang terjebak antara harapan dan kenyataan. Scene 23, 25 sampai 29 memperlihatkan fase motivasi Andi, Melalui pengaturan shot dan angle yang tepat, mampu menggambarkan pergeseran dari ketidakpastian menjadi keyakinan.

Kata Kunci : Rule of thirds, Komposisi Asimeteris, Sinematografi

ABSTRACT

Film as a medium conveys messages to many people through stories, able to arouse emotions through visualization and strong narratives. The film “Me and Revolving Time” tells the story of Andi's college journey, when he finished late because he realized he had chosen the wrong major. The purpose of this creation is to describe Andi's phases of happiness, frustration and motivation in facing his winding college journey. The method used includes the stages of preparation, elaboration, synthesis, realization and completion, by applying the Rule of Thirds theory in an asymmetrical composition to draw the viewer's attention to important elements in the scene without making them too obvious or central. The results can be seen in scenes 1, 3, 4 to 9 which show Andi's happy phase, each shot, angle and composition depicts the friendly relationship and the beginning of Andi's new, joyful journey. Scenes 11, 14, 15 to 19 show Andi's frustration phase, each visual element is designed to reflect the challenges Andi faces, depicting his feelings of being trapped between hope and reality. Scenes 23, 25 to 29 show Andi's motivation phase. Through the right shot settings and angles, he is able to depict the shift from uncertainty to confidence.

Keywords : Rule of thirds, Asymmetrical Composition, Cinematography

Info Artikel :

Disubmit: 20 September 2024

Direview: 19 Oktober 2024

Diterima : 17 November 2024

Copyright © 2024 – senadimu. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Film adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak melalui cerita, sekaligus menjadi sarana ekspresi artistik bagi para seniman dan pekerja film untuk mengungkapkan ide dan gagasan cerita mereka [1]. Menurut Yoyon Mudjiono, film memiliki nilai seni tersendiri karena

lahir dari kolaborasi tenaga kreatif profesional di bidangnya [2]. Film “Aku dan Waktu yang Berputar” mengisahkan Andi, yang baru lulus SMA dan bingung memilih jurusan kuliah karena selama ini ditentukan oleh orang tua. Ia akhirnya masuk Universitas Potensi Utama di jurusan teknik, mengikuti teman-temannya. Selama kuliah, Andi lebih banyak bermain game dan hanya mengerjakan tugas menjelang batas waktu, sehingga pada semester akhir, ia tidak bisa menyelesaikan skripsinya dan harus menambah semester.

Di saat itulah Andi menyadari kesalahannya dalam memilih jurusan, karena minatnya sebenarnya terletak di bidang perfilman. Sayangnya, saat ini ia sudah di semester akhir dan tidak bisa lagi beralih jurusan. Waktu tidak dapat diputar kembali, sehingga Andi harus menyelesaikan kuliahnya dan skripsinya. Perjalanan Andi di pendidikan tinggi menjadi fokus penulis dalam menciptakan konsep visual yang menggambarkan perasaan bahagia, frustrasi, dan motivasi karakter Andi. Perasaan bahagia menggambarkan perjalanan awal Andi memasuki perkuliahan. Segalanya tampak menyenangkan saat itu dan membuat Andi lupa akan belajar, mencari jati diri dan tujuan kedepannya. Perasaan frustrasi menggambarkan konflik yang terjadi saat Andi menyadari telah duduk di semester akhir dan mulai menyusun skripsi. Perasaan motivasi menggambarkan perjalanan Andi bangkit dari frustrasi dan mulai perlahan-lahan menyusun kembali skripsinya hingga Andi bisa menyelesaikannya.

Untuk menggambarkan ketiga aspek perasaan dalam perjalanan kuliah Andi, penulis menggunakan komposisi asimetris. Joseph V. Mascelli, menekankan pentingnya komposisi dalam menciptakan film yang efektif dan menarik, dengan menyatakan bahwa komposisi adalah pengorganisasian unsur gambar menjadi kesatuan utuh, yang mencakup seluruh aspek visual dalam ruang dan waktu [3]. Komposisi fotografi dan sinematografi memiliki teknik yang berbeda. Dalam fotografi, beberapa jenis komposisi yang umum digunakan adalah *The Golden Ratio*, *Rule of Thirds*, *Golden Triangles*, *Balance*, *Leading Lines*, dan *Lighting*. Sementara itu, sinematografi memiliki dua jenis komposisi, yaitu simetrik dan asimetris, di mana komposisi asimetris berkaitan dengan *Rule of Thirds* [4]. *Rule of Thirds* adalah salah satu panduan komposisi paling dikenal oleh fotografer untuk menghasilkan foto berkualitas [5].

Komposisi ini diperoleh dengan membagi bidang gambar menjadi tiga bagian yang sama besar dan proporsional secara horizontal dan vertikal, sehingga terbentuk garis-garis imajiner dan empat titik perpotongan. Komposisi asimetris adalah teknik menggunakan elemen visual yang berbeda dengan bobot yang tidak sama di kedua sisi komposisi untuk mencapai keseimbangan [6]. Rasa keseimbangan dari elemen visual yang berbeda dapat dicapai melalui keputusan yang diambil, seperti penempatan ruang, warna yang digunakan, gaya pencahayaan, atau bahkan tekstur yang dibuat. Penerapan *Rule of Thirds* dalam komposisi asimetris dapat digunakan untuk menarik perhatian penonton ke elemen penting dalam adegan tanpa membuatnya terlalu jelas atau terpusat. Dengan menempatkan objek atau subjek utama di sepanjang garis-garis imajiner atau pada titik-titik perpotongan, penulis dapat menciptakan visual yang dinamis dan menarik.

Pada film "Aku dan Waktu yang Berputar", komposisi asimetris dipilih untuk menggambarkan perjalanan emosi yang kompleks dari karakter Andi. Saat Andi mengalami perasaan bahagia di awal perkuliahannya, penempatan elemen-elemen di sepanjang garis *Rule of Thirds* membantu menciptakan kesan ruang dan kebebasan. Sebaliknya, dalam fase frustrasi, komposisi asimetris digunakan untuk menciptakan ketidakpastian dengan menempatkan objek sedikit di luar pusat perhatian, mencerminkan perasaan Andi. Pada fase motivasi, penerapan *Rule of Thirds* dalam komposisi asimetris kembali membantu untuk menggambarkan kembalinya fokus dan ketenangan dalam diri Andi. Dengan demikian, *Rule of Thirds* tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis dalam menciptakan komposisi yang estetis tetapi juga sebagai alat naratif yang efektif dalam mendukung perkembangan karakter dan emosi dalam film. Dengan memahami dan menerapkan *Rule of Thirds* dalam komposisi asimetris, penulis dapat dengan efektif memilih dan menempatkan objek penciptaan untuk memperkuat narasi visual dan emosional dalam sebuah film. Hal ini menjadikan *Rule of Thirds* sebagai elemen penting

dalam menciptakan karya sinematografi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendalam secara naratif.

2. METODE

Pada umumnya sebuah penciptaan karya seni membutuhkan metode agar proses penciptaan karya seni tersebut berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Metode penciptaan dalam film “Aku dan Waktu yang berputar” menyangkut diantaranya.

A. Persiapan

Pengamatan yang dilakukan berkaitan dengan film “Aku dan Waktu yang berputar” terkait dengan keadaan dan kondisi yang terjadi pada mahasiswa yang salah mengambil jurusan didasarkan pada pengalaman pribadi, teman-teman seangkatan atau kakak kelas. Pengamatan ini dilakukan dengan wawancara atau mendengarkan cerita pengalaman mereka. Sebagian lagi didasarkan pada imajinasi penulis dan teman-teman kru film “Aku dan Waktu yang berputar”.

a. Penataan *Rule of Thirds*

1) Frame dan Komposisi

Dalam setiap adegan, pengaturan frame dan komposisi akan memperhatikan aturan *rule of thirds*. Karakter-karakter akan ditempatkan tidak tepat di tengah-tengah *frame*, tetapi di salah satu dari empat titik pertemuan atau di sepanjang garis-garis vertikal atau horizontal. Misalnya, saat Andi berada dalam momen intopeksi diri di dalam kamar, dia mungkin ditempatkan di salah satu titik persimpangan untuk menekankan perasaan kebingungannya.

2) *Negative Space*

Ruang kosong yang dibentuk oleh *rule of thirds* dapat digunakan untuk menciptakan perasaan ketidakseimbangan atau ketegangan dalam adegan. Karakter utama mungkin ditempatkan di satu sisi *frame*, sementara ruang kosong yang signifikan mengisi sisanya. Hal ini dapat menciptakan rasa isolasi atau kekosongan emosional yang dapat menggambarkan konflik internal yang dialami oleh karakter.

3) Perubahan Perspektif

Penerapan *rule of thirds* juga memungkinkan untuk perubahan perspektif yang dramatis. Misalnya, dalam adegan di kampus, kamera dapat mengarahkan fokus pada Andi yang berada di salah satu titik pertemuan, sementara teman-temannya berada di sisi lainnya. Hal ini menciptakan kontras visual yang kuat dan menyoroti konflik yang sedang dialami oleh karakter utama.

4) Penggunaan *Depth of Field*

Depth of field yang diterapkan sesuai dengan prinsip *rule of thirds* dapat menambah dimensi visual yang mendalam dalam adegan-adegan penting. Dengan memusatkan perhatian pada satu titik persimpangan, latar belakang dan elemen-elemen lainnya dapat diatur sedemikian rupa untuk menekankan perasaan atau pikiran yang sedang dialami oleh karakter.

5) Korelasi antara Karakter dan Lingkungan

Penerapan *rule of thirds* juga memungkinkan untuk menciptakan korelasi visual yang kuat antara karakter dan lingkungannya. Misalnya, dalam adegan di kampus, karakter-karakter dapat ditempatkan di bagian-bagian *frame* yang menunjukkan

kehidupan kampus yang ramai, sementara Andi mungkin ditempatkan di bagian *frame* yang lebih kosong, menunjukkan perasaan isolasinya.

b. Penataan *Lighting*

1) Sudut Pencahayaan

Cahaya sisi, yang biasanya ditempatkan di sisi karakter atau objek, akan digunakan untuk menekankan dimensi dan kedalaman dalam adegan. Pemilihan sudut pencahayaan yang tepat akan membantu memperkuat struktur wajah dan memberikan efek dramatis yang lebih dalam. Dengan memanfaatkan garis-garis vertikal atau horizontal, cahaya sisi dapat ditempatkan untuk menciptakan efek visual yang menarik dan mengarahkan perhatian penonton.

2) Penggunaan Cahaya Sisi

Cahaya sisi, yang biasanya ditempatkan di sisi karakter atau objek, akan digunakan untuk menekankan dimensi dan kedalaman dalam adegan. Pemilihan sudut pencahayaan yang tepat akan membantu memperkuat struktur wajah dan memberikan efek dramatis yang lebih dalam. Dengan memanfaatkan garis-garis vertikal atau horizontal, cahaya sisi dapat ditempatkan untuk menciptakan efek visual yang menarik dan mengarahkan perhatian penonton.

3) Pencahayaan Latar Belakang

Pencahayaan latar belakang akan disesuaikan untuk menciptakan kedalaman dan ruang dalam adegan. Dengan memperhatikan *rule of thirds*, latar belakang akan diberi pencahayaan yang memperkuat komposisi keseluruhan tanpa mengalihkan perhatian dari karakter atau objek utama. Pencahayaan latar belakang yang diatur secara proporsional dapat membantu menciptakan suasana yang kohesif dan menambah dimensi visual dalam adegan.

4) *Shotlist*

Dengan menulis *shot* dan *angel* yang dipakai dalam tiap adegan sehingga pada proses produksi *shot list* menjadi acuan untuk penata kamera agar lebih cepat dalam melaksanakan film.

Tabel 1. Shot list film Aku dan Waktu yang Berputar

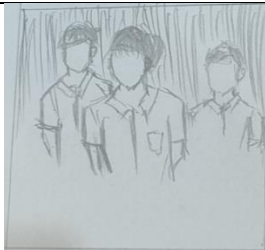
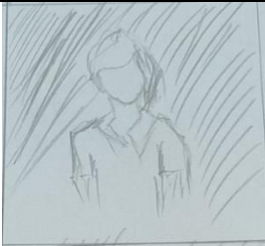
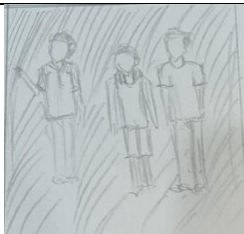
Scene	Location	Shot	Frame	Movement	Action
1	Kampus	1	W.S	Tilt up+down	Establish Gedung A Potensi Utama
1	Kampus	2	M.S	Track Right	Memperlihatkan hal-hal menarik di Potensi Utama.
1	Kampus	3	M.U	Follow+Pan	Memperlihatkan keramaian mahasiswa
2	Kantin	1	M.L.S	Follow+Pan	Andi berjalan menuju kantin
2	Kantin	2	M.S		telah duduk beberapa teman Andi
2	Kantin	3	M.S		Andi meletakkan hp & rokok dan diatas meja.
3	Kelas	2	M.C. U		Memperlihatkan wajah-wajah mahasiswa
3	Kelas	3	C.U	Track Right	Andi melirik ke arah seorang cewek

3	Kelas	4	M.S		tiba-tiba terdengar suara adzan dari hp Andi.
4	Rumah	1	L.S		Andi dan teman-temannya bermain game mobile.
4	Rumah	2	M.S		Diatas meja terdapat buku, kertas, tampak berantakan.
4	Rumah	3	M.S		Andi tiba-tiba berteriak karena Hero yang ia digunakan mati.
4	Rumah	4	M.S	Track Right	Andi mencari jawaban lewat mesin pencari google (bukanya dari laptop).
5	Kampus	1	M.S		Andi, Yudi dan Iwan mengenakan seragam hitam putih
5	Kampus	2	L.S		Menuruni tangga. Kemudian berpisah di lobby.

5) Storyboard

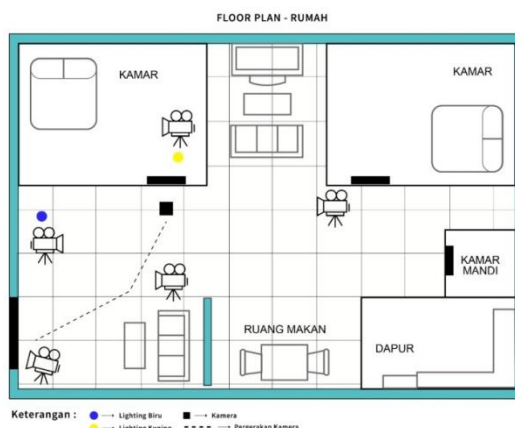
Storyboard digunakan untuk memudahkan menyampaikan pesan atau ide kepada orang lain. *Storyboard* merupakan sketsa yang disusun secara berurutan. Menggambarkan perubahan penting dari adegan dan aksi dalam pengambilan gambar.

Tabel 2. Storyboard film Aku dan Waktu yang Berputar

Keterangan	Visual	Keterangan	Visual
Storyboard ini untuk adegan Andi sedang berbicara dengan Mela dengan canggung dan malu-malu		Storyboard ini untuk adegan Andi dan temannya sedang berada di kampus baru keluar dari kelas setelah selesai UAS	
Storyboard ini untuk adegan Andi yang merasa frustrasi karena judul skripsinya di tolak		Storyboard ini untuk adegan Mela yang dilihat Andi begitu mempesona. Mela disini tidak mengenakan hijab jadi rambutnya terbang di tiap angin (dramatik)	
Storyboard ini untuk adegan Andi yang sedang duduk di dekat jendela seraya merenungi kamar sendirian.		Storyboard ini untuk adegan Andi dan temannya yang masuk ke kelas lagi setelah liburan semester. Ceritanya disini mereka udah semester 3	

6) Floorplan

Floor plan dalam film adalah rancangan skematik yang menggambarkan tata letak set atau lokasi pengambilan gambar dari sudut pandang atas. Ini memberikan pandangan *bird's-eye view* (dari atas) yang memperlihatkan ruang dan struktur tempat pengambilan gambar, termasuk posisi kamera, penempatan aktor, dan elemen-elemen penting lainnya.



Gambar 1. Floor Plan dalam kamar Andi
(sumber :Dio Permana, 2024)

B. Elaborasi

Gagasan yang didapatkan dari hasil pengamatan sebelumnya kemudian berguna dalam merancang konsep visual film “Aku dan Waktu yang berputar”. Mengamati suatu adegan film yang ada kaitannya dengan film “Aku dan Waktu yang berputar” dapat mempermudah penulis mengimplementasikan rancangan visual kepada teman-teman kru filmnya. Pada dasarnya film tidak dibuat dengan satu orang saja melainkan oleh beberapa orang, dengan gagasan masing-masing dan dituangkan menjadi satu kesatuan hingga menjadi sebuah karya seni.

C. Sintesis

Proses pra produksi adalah proses yang penting dalam sebuah produksi. Di proses ini sebuah ide film dikumpulkan menjadi sebuah rancangan konsep yang nantinya dapat direalisasikan di produksi. Di tahap ini, perekrutan kru produksi film sudah terpilih; kru film sudah menentukan jenis film yang akan dibuat; serta naskah cerita yang akan dipakai, sudah matang dan tidak lagi mengalami perubahan. Para pemeran dan pelaku dalam film telah dipilih melalui proses seleksi (*casting*). Setiap departemen dari tim pembuat film mulai melakukan preparasi sesuai dengan kewajiban timnya masing-masing. Para pemeran sudah dapat berkumpul untuk melakukan bedah naskah dengan penulis skenario dan sutradara. Departemen sinematografi membuat daftar teknis pengambilan adegan per adegan (*shotlist*) dan sudah dapat menyusun jadwal *shooting* (*breakdown dan rundown*).

Di tahap ini pula dilakukan pencarian lokasi yang sekiranya sesuai dengan plot naskah yang telah dibuat. Saat melaksanakan pencarian lokasi, umumnya beberapa pemeran (aktor dan aktris) juga turut diboyong untuk melakukan latihan akting di lokasi shooting bersangkutan.

D. Realisasi

Di tahap ini semua rancangan konsep yang sudah dibuat dan latihan yang telah dijalani selama proses praproduksi akan direalisasikan. Di tahap ini semua kru film serta pemain yang telah dipilih diminta untuk saling bekerja sama, saling mengeluarkan kemampuan terbaiknya agar dapat menghasilkan sebuah film yang bagus. Proses produksi adalah proses yang terbilang cukup sebentar dibandingkan dengan proses lainnya pada penciptaan sebuah film. Hal ini di karenakan sebelumnya setiap rancangan, gagasan dan ide dipersiapkan dengan sangat matang agar saat produksi tidak lagi mengalami kesulitan.

E. Penyelesaian

Setelah proses produksi rampung, maka kegiatan selanjutnya dalam pembuatan film adalah post-produksi. Dalam tahap ini, hasil perekaman gambar diolah dan digabungkan dengan hasil rekaman suara. Penggabungan tersebut disesuaikan dengan naskah sehingga dapat menjadi satu kesatuan karya audio-visual yang mampu bercerita kepada para penikmat film.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Himawan Pratista, komposisi asimetris adalah komposisi fleksibel yang memungkinkan penempatan ulang objek dalam setiap adegan, sering kali menggunakan *Rule of Thirds*, yaitu menempatkan objek pada titik pertemuan garis imajiner [7]. Dalam komposisi ini, ruang negatif sering muncul di satu sisi frame, sementara subjek utama di sisi lain, menciptakan ketegangan visual. *Rule of Thirds* adalah panduan yang banyak digunakan oleh fotografer untuk menghasilkan foto berkualitas, dengan membagi bidang gambar menjadi sembilan bagian setara [8]. Helen Kantilaftis, menyebut komposisi asimetris sebagai keseimbangan informal, di mana sisi visual tidak simetris tetapi tetap seimbang secara visual [9]. *Rule of Thirds* menciptakan keseimbangan visual yang estetik dan dinamis tanpa harus menempatkan subjek di tengah.

A. Scene 1

Visual memperlihatkan Andi yang mengenakan kemeja kotak-kotak berwarna putih abu-abu berjalan menuju kantin kampus. Sesampainya di kantin kampus, Andi bertemu dengan kedua temannya, Yudi dan Iwan yang ternyata juga masuk ke Universitas yang sama. Mereka bertiga sempat mengobrol sebentar sebelumnya akhirnya ke dalam kampus. Adegan di mulai dari menit 00:00:08 – 00:00:18 di mana shot nya memperlihatkan Andi berjalan menuju kantin kampus. Penulis menerapkan komposisi asimetris pada shot tersebut untuk memperkenalkan karakter Andi dengan lebih jelas kepada penonton. Visualnya menampilkan Andi yang mengenakan kemeja kotak-kotak berwarna putih abu-abu, berjalan di antara deretan bangunan kantin. Penulis menempatkan Andi sedikit ke kiri dari garis vertikal tengah frame, menarik perhatian penonton langsung pada dirinya. Di sisi kanan frame, ruang negatif diisi dengan elemen-elemen seperti motor yang terparkir dan bangunan kantin, menciptakan ketidakseimbangan visual yang memperkuat narasi.



Gambar 2. Visual scene 1 – *medium shot*
(sumber: Dio Permana, 2024)

Untuk shot ini, penulis menggunakan medium long shot dengan sudut pandang eye-level untuk menampilkan Andi secara utuh sambil tetap mempertahankan elemen-elemen latar tempat yang menambah kedalaman visual. Ruang kosong di sisi kiri frame memberikan kesan bahwa Andi sedang berada di kantin kampus. Kontras visual juga penulis tekankan dengan objek-objek di kanan frame, seperti motor yang terparkir dan bangunan kantin, yang memberikan kedalaman pada gambar. Shot berikutnya dimulai dari menit 00:00:19 – 00:00:22 diambil dari belakang Andi, di mana shot yang digunakan masih medium shot dengan angle kamera eye-level. Shot ini memperlihatkan dua teman

Andi, yakni Yudi dan Iwan yang duduk di kantin kampus. Dialog pada adegan ini memberikan penjelasan ke penonton bahwa Andi masuk kuliah karena mengikuti temannya. *Shot* dengan cepat berpindah ke sebelah kanan (dari sisi teman Andi) supaya dapat memperlihatkan Andi yang menyalami kedua temannya. Percakapan antara Andi dan kedua temannya ini di mulai dari menit 00:00:23 – 00:01:02, penulis hadirkan dengan menggunakan beberapa *shot* yang diambil secara *medium close up* dengan *angle eye level*.



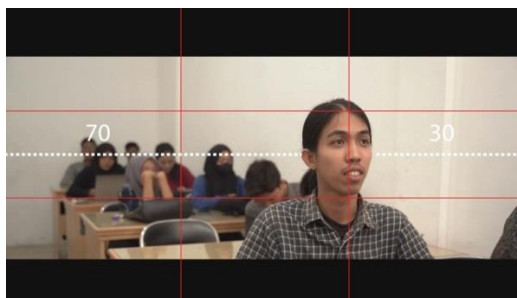
Gambar 3. Komposisi asimetris (RoT)
(sumber: Dio Permana, 2024)

Dalam pembuatan film "Aku dan Waktu yang Berputar," penulis menggunakan komposisi asimetris yang memanfaatkan teknik *rule of thirds* seperti yang terlihat pada gambar di atas. Andi ditempatkan di sepertiga bagian kiri layar, sedangkan sisa ruang di kanan digunakan untuk latar belakang yang menunjukkan kondisi lingkungan sekitar. Pemilihan ini bukan tanpa alasan, penulis ingin menciptakan kesan bahwa Andi bukanlah pusat dari dunia yang sempurna, melainkan seseorang yang tenggelam dalam situasi dan lingkungan yang lebih besar dari dirinya.

Dengan menempatkan Andi di area 30% *frame*, perhatian penonton tidak hanya terfokus pada Andi saja, tapi juga pada elemen-elemen di sekitarnya yang memperkuat cerita. Seperti warung-warung di belakang yang sedikit buram menambah kesan pada kondisi keseharian Andi yang suram. Penggunaan komposisi asimetris ini membantu menekankan perasaan Andi, meskipun sebagai karakter utama, Andi hanyalah bagian dari cerita yang lebih luas, sesuai dengan tema cerita yang menggambarkan perjalanan hidup dan kebingungannya dalam memilih jurusan.

B. Scene 3

Visual memperlihatkan ruang kelas dan suasana belajar dari mahasiswa perfilman. Terlihat ada dosen yang sedang menjelaskan di depan kelas dan memperlihatkan beberapa mahasiswa yang sedang memperhatikan dosen. Terdengar suara adzan dari ponsel Andi diikuti oleh decak kagum dosen karena usulan Andi untuk sholat berjama'ah. *Shot* ini dimulai dari menit 00:01:18 yang memperlihatkan dosen sedang memperkenalkan diri. Kamera panning ke sisi kanan sedikit, dengan *angle* kamera yang sedikit miring untuk membuat suasana belajar supaya terkesan tidak formal dan kaku. *Shot* yang digunakan adalah long shot dengan *angle* kamera *eye level*, di mana titik fokusnya pada mahasiswa yang sedang memperhatikan dosen. *Shot* berikutnya di mulai dari menit 00:01:20, penulis menempatkan para mahasiswa yang memperhatikan dosen di berbagai sisi *frame*, dengan beberapa di sisi kiri dan kanan *frame*. Di tengah, ruang negatif diisi dengan area kosong. Andi duduk di bagian kanan *frame*, saat mengobrol dengan temannya. Untuk *shot* ini, penulis menggunakan full shot dengan sudut pandang *high-level*, sehingga suasana ruang kelas dan interaksi antara Andi dan temannya begitu terlihat jelas.



Gambar 4. Visual scene 2 – *medium close up*
(sumber: Dio Permana, 2024)

Penulis juga menghadirkan kontras visual dengan menempatkan dosen di latar depan menggunakan *medium shot*, sementara mahasiswa di latar belakang tetap terlihat melalui penggunaan *deep focus*. Ini memberikan kedalaman pada gambar dan menciptakan keseimbangan antara fokus utama pada dosen dan elemen-elemen pendukung di sekitar kelas, yang pada akhirnya meningkatkan aspek dramatis adegan tersebut. *Shot* berikutnya menampilkan adegan yang di mulai dari menit 00:01:42, suara adzan terdengar dari ponsel Andi, penulis memastikan untuk menangkap momen ini dengan pendekatan visual yang mendukung narasi. Untuk memperkuat kesan ini, penulis menggunakan *medium close-up* dengan sudut pandang *eye-level* pada Andi, yang menunjukkan ekspresi wajahnya ketika suara adzan dari *handphone* mulai berkumandang. Penulis menempatkan Andi di sisi kanan frame sesuai dengan *rule of third*, sementara di sisi kiri, ruang negatif diisi dengan pemandangan kelas yang mulai terdiam dan memperhatikan, menciptakan keseimbangan visual yang mendalam. Komposisi asimetris ini juga memberikan ruang bagi dosen yang tampak terkejut dan kagum dengan usulan Andi untuk sholat berjama'ah, yang penulis tangkap secara *medium shot* sehingga reaksi dosen terlihat jelas.



Gambar 5. Komposisi asimetris (RoT)
(sumber: Dio Permana, 2024)

Pada adegan ini, penulis kembali menerapkan komposisi asimetris dengan *rule of thirds*, namun kali ini Andi ditempatkan di sepertiga bagian kanan frame. Dengan menempatkan Andi disitu, penulis ingin memperlihatkan Andi tidak sepenuhnya berada di pusat perhatian, tapi lebih sebagai bagian dari konteks yang lebih besar di dalam kelas. Area 70% di sebelah kiri digunakan untuk menampilkan suasana kelas yang diisi oleh teman-temannya. Penempatan ini membantu menunjukkan isolasi Andi di tengah keramaian, memperlihatkan perasaan terasing atau mungkin kurangnya keterhubungan dengan lingkungannya. Penulis sengaja membuat komposisi ini untuk menekankan bahwa meskipun Andi hadir secara fisik di kelas, pikirannya mungkin sedang berada di tempat lain. Latar belakang yang menampilkan teman-temannya juga membantu membangun narasi bahwa ada banyak hal yang terjadi di sekitarnya, tetapi Andi merasa sendiri dalam perjalanan hidupnya.

C. Scene 6

Visual memperlihatkan Andi dan kedua temannya yang sudah menyelesaikan semester pertama perkuliahan. Mereka bertiga terlihat berjalan keluar dari ruangan kelas dengan perasaan bahagia.

Ketiganya memakai pakaian hitam putih, yang merupakan pakaian wajib saat sedang mengikuti ujian akhir semester. Andi, Yudi dan Iwan terlihat berjalan dengan raut wajah yang tersenyum sangat bahagia. Adegan ini dimulai dari menit 00:03:35, di mana shot diambil secara one take atau take panjang, yang membuat shot bisa berubah, dari *medium long shot* ke *medium shot* melalui *angle* kamera *eye-level* dengan kamera yang berada di posisi depan karakter, bergerak mundur ke belakang seraya menangkap langkah perjalanan ketiga karakter, dari mereka keluar kelas hingga menuruni tangga. Pada *shot* diatas, penulis menerapkan komposisi asimetris untuk menonjolkan perasaan bahagia dan lega yang Andi dan kedua temannya rasakan setelah menyelesaikan ujian akhir semester. Andi, Yudi dan Iwan penulis tempatkan ditengah-tengah *frame*, meski Andi dan Iwan sedikit ke pinggir namun secara visual, komposisi yang penulis hadirkan langsung menarik perhatian penonton, terutama tertuju pada ekspresi dan gerakan mereka.



Gambar 6. Visual scene 6 – *medium shot*
(sumber: Dio Permana, 2024)

Penggunaan ruang negatif di sudut kiri dan kanan *frame* memberikan ruang untuk menampilkan koridor kampus yang panjang. Hal ini memperkuat perasaan perjalanan dan pencapaian yang telah dilalui oleh ketiga karakter, memberikan kesan bahwa mereka sedang melangkah maju setelah melalui tahap penting dalam pendidikan mereka. *Shot* berikutnya dimulai dari menit 00:03:56, diambil secara *long shot* dengan *angle high-level* yang memperlihatkan Andi, Yudi dan Iwan berjalan menuruni tangga. Pada *shot* tersebut terdapat beberapa karakter figuran yang juga masuk ke dalam *frame*. Setelah *shot* sebelumnya, objek penulis tempatkan di tengah-tengah *frame*, pada *shot* berikut ini seluruh objek penulis tempat di sisi kiri *frame*. Mulai dari karakter, aktor figuran dan tangga di tempatkan pada sebelah kiri *frame*. Menyisakan ruang negatif pada sisi kanan frame dan hal ini penulis hadirkan kembali pada *shot* berikutnya saat Andi, Yudi dan Iwan berjalan menuruni satu persatu anak tangga, diambil secara *full shot* dengan posisi kamera berada di bawah tangga yang menangkap karakter dengan *angle low angle*.



Gambar 7. Visual scene 6 – *long shot*
(sumber: Dio Permana, 2024)

Pada adegan ini, komposisi visual dibagi menjadi dua bagian dengan proporsi 60% di sebelah kanan dan 40% di sebelah kiri. Penulis menempatkan Andi, pada area kanan yang lebih besar, menunjukkan bahwa Andi dan kedua temannya menjadi pusat perhatian dalam adegan ini. Meskipun terdapat beberapa orang lagi di dalam frame namun dikarenakan Andi dan kedua temannya mengenakan pakaian hitam putih mereka jadi terlihat dominan. Sementara itu, bagian kiri *frame*

menampilkan lingkungan sekitar dan karakter-karakter pendukung yang menambah kedalam visual karena menampilkan aktivitas kampus dan lingkungannya. Shot ini tidak hanya menonjolkan peran Andi dalam cerita tapi juga menunjukkan perjalanan Andi yang telah menyelesaikan semester pertama. Adegan mereka menuruni tangga dapat diartikan sebagai simbol bahwa perjalanan mereka selanjutnya akan penuh dengan lika-liku.

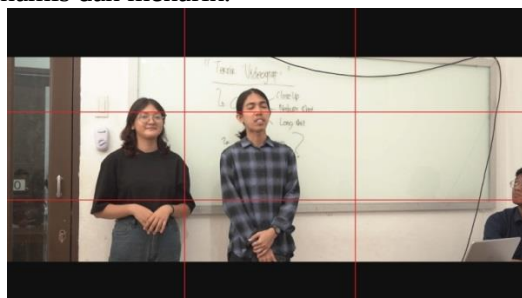
D. Scene 11

Adegan ini memperlihatkan Andi sedang melakukan presentasi bersama dengan Mela. Andi dan Mela berdiri di depan kelas, di pojok kanan paling pinggir terlihat dosen sedang memperhatikan jalannya presentasi dan diskusi yang terjadi antara Andi dan Mela sebagai sosok yang sedang melakukan presentasi dan teman-temannya sebagai sosok yang menyimak dan memberikan pertanyaan. Dalam adegan yang di mulai dari menit 00:14:11, memperlihatkan Andi sedang melakukan presentasi bersama Mela, penulis menerapkan komposisi asimetris untuk memperlihatkan suasana presentasi mereka. *Shot* yang penulis gunakan adalah *medium shot* dengan posisi kamera sedikit berada ke bawah yakni *low angle* supaya dapat menangkap materi presentasi mereka yang sedang diputar pada televisi yang posisinya berada di atas mereka.



Gambar 8. Visual scene 11 – *low angle*
(sumber: Dio Permana, 2024)

Shot berikutnya memperlihatkan suasana serius mahasiswa yang sedang fokus melihat materi presentasi yang diputar pada layar televisi. *Shot* ini berlangsung cepat dan terdiri dari dua *shot*. *Shot* pertama diambil secara *medium close up* untuk memperlihatkan detail ekspresi wajah mahasiswa yang tengah serius memperhatikan layar televisi sedangkan *shot* kedua diambil secara *medium shot* untuk menangkap beberapa mahasiswa lainnya secara banyak ke dalam *frame*. *Shot* berikutnya di mulai dari menit 00:14:25, memperlihatkan interaksi antara Andi dan Mela sebagai presentator dan Mahasiswa sebagai pendengar sekaligus penanya. Diambil secara *medium shot*, di mana posisi Mela dan Andi penulis tempat lebih ke kanan dari tengah *frame*, sementara Mela berada di sisi kiri, menciptakan keseimbangan visual yang dinamis dan menarik.



Gambar 9. Visual scene 11 – *medium shot*
(sumber: Dio Permana, 2024)

Angle yang penulis gunakan adalah *eye-level shot* untuk menjaga fokus pada interaksi mereka. Di pojok kanan *frame*, masih dalam *shot* yang sama, terlihat dosen sedang memperhatikan jalannya

presentasi. Kehadirannya di sudut frame memberikan rasa pengawasan dan otoritas dalam adegan tersebut, menambah lapisan dramatik pada momen ini. Ruang negatif di sisi kanan frame penulis manfaatkan dengan menampilkan papan tulis kelas.

4. KESIMPULAN

Rule of Thirds dalam komposisi asimetris pada film “Aku dan Waktu yang Berputar” berhasil menonjolkan aspek dramatik di tiap fase emosional Andi. Pada awal film, *Rule of Thirds* digunakan untuk menempatkan elemen penting di sepanjang garis komposisi, menciptakan kesan ruang yang luas dan menyenangkan, menggambarkan perasaan bahagia dan optimis Andi. Selama fase frustrasi, objek utama ditempatkan di luar pusat perhatian, menambah intensitas dramatis dan menggambarkan ketidakseimbangan emosional Andi. Pada fase motivasi, komposisi asimetris membantu mengembalikan keseimbangan visual dan emosional, menandakan pemulihan fokus dan ketenangan Andi. Penggunaan *Rule of Thirds* tidak hanya memperkuat narasi visual, tetapi juga membantu penonton merasakan perjalanan emosional Andi dengan lebih mendalam, menjadikannya elemen kunci dalam sinematografi film ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Universitas Potensi Utama atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam menyelesaikan penelitian ini. Bimbingan dan fasilitas yang disediakan telah menjadi bagian penting dalam proses penciptaan karya ilmiah ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] Wibowo (Rizal, 2014). Tinjauan Pustaka. Elibarary Unikom.ac.id/2165/8/13. Halaman 09
- [2] Yoyon Mudjiono (2021). ‘Komunikasi Sosial’. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol.2, No.1.
- [3] A.S.C, Joseph V.Mascelli. (1987). Sinematografi 5C. Jakarta: Cine/Grafic Publications Hollywood, California 90028.
- [4] Langford, M. (1982). *The Complete Encyclopaedia of Photography: The Most Comprehensive Reference Work on Styles, Techniques, Equipment, Processes and practical applications of the Photographer’s Art*. London: Dorling Kindersley Limited.
- [5] L. Mai, H. Le, Y. Niu dan F. Liu, “Rule of Thirds Detection from Photograph,” dalam Multimedia (ISM), 2011 IEEE International Symposium on, Dana Point, 2011.
- [6] Limano, F. (2018). *The principle of asymmetry aesthetic in cinematography*. Humaniora, 9(1), 75-87.
- [7] Pratista, H. (2017). Memahami Film. Edisi Kedua. Cetakan Pertama. Montase Press. Yogyakarta.
- [8] Tomi Putro Utomo, A. M. (2014). Penilaian Komposisi *Rule of Thirds* Pada Fotografi Menggunakan Bantuan Pengolahan Citra Digital. Neliti.com
- [9] Martinus Eko Prasetyo (2021). Kajian Visual Komposisi Simetris dan Asimetris Fotografi Surreal Fashion Karya Natalie Dybisz. Universitas Multimedia Nusantara