

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu dan seni dalam menangkap gambar bergerak yang melibatkan proses perekaman cahaya atau radiasi elektromagnetik lainnya, baik secara digital menggunakan sensor gambar maupun secara analog dengan stok film. Istilah "sinematografi" berasal dari bahasa Yunani, yaitu *kinema* yang berarti "gerakan" dan *graphein* yang berarti "merekam", sehingga secara harfiah dapat diartikan sebagai "rekaman gerak".

Sinematografi mencakup teknik dan estetika dalam produksi film, termasuk seni dan keterampilan dalam menyusun gambar secara visual untuk menyampaikan cerita. Dalam bidang ini, dipelajari bagaimana gambar bergerak diciptakan, disusun, serta dirangkai untuk membentuk narasi yang efektif. Menurut Frost (2009), sinematografi sebagai ilmu terapan membahas berbagai teknik dalam menangkap serta mengombinasikan gambar sehingga menghasilkan rangkaian visual yang mampu mengomunikasikan pesan atau cerita.

Proses pengambilan gambar dalam film tidak hanya sekadar merekam adegan, tetapi juga melibatkan pengaturan yang cermat terhadap elemen-elemen seperti jarak kamera, sudut pandang, ketinggian, dan durasi pengambilan gambar (Suwanto, 2020). Sinematografi tidak hanya bertujuan memperindah tampilan visual, tetapi juga berperan dalam membantu sineas menyampaikan cerita melalui elemen visual yang mendukung emosi dan atmosfer film. Lebih dari itu, sinematografi mencakup pengembangan konsep visual, penggunaan bahasa sinematik, pergerakan kamera, pencahayaan, serta berbagai bentuk komunikasi nonverbal yang disusun secara harmonis untuk menciptakan pengalaman menonton yang mendalam (Brown, 2016).

2.1.1 Elemen-elemen dalam *Mise-en-Scene*

Mise-en-scene berasal dari bahasa Prancis yang berarti "penempatan dalam adegan" atau "penataan adegan". Dalam sinematografi, istilah ini merujuk pada segala elemen yang terlihat dalam *frame* film, termasuk aktor, set, properti, kostum, pencahayaan, dan komposisi kamera. Semua elemen ini bekerja bersama untuk menyampaikan pesan visual dan emosional kepada penonton. Bordwell dan Thompson (2008) menyatakan bahwa *mise-en-scene* bukan hanya tentang bagaimana elemen-elemen tersebut diatur secara fisik di layar, tetapi juga tentang bagaimana semua unsur ini mendukung narasi dan tema film.

Mise-en-scène tidak hanya melibatkan pengaturan visual, tetapi juga memengaruhi perasaan penonton terhadap cerita yang ditampilkan. Setiap elemen dalam *mise-en-scène* dapat digunakan untuk menekankan atau mengalihkan perhatian, menciptakan kedalaman emosional, serta memperkuat tema dan karakter dalam film (Pramaggiore & Wallis, 2005).

Bordwell dan Thompson (2019) menjelaskan bahwa *mise-en-scène* adalah cara elemen dalam *frame* disusun untuk mendukung narasi film. Salah satu aspek *mise-en-scène* adalah penggunaan komposisi kamera, termasuk teknik fokus yang memengaruhi bagaimana cerita dikomunikasikan secara visual. *Rack focus* dalam film ini digunakan untuk menekankan perasaan terisolasi dan keterhubungan karakter. Dalam beberapa adegan, ketika Cinta dan Rangga berbicara tetapi masih memiliki jarak emosional, *rack focus* menampilkan transisi antara ekspresi wajah mereka, menyoroti perasaan ragu dan nostalgia yang mereka alami. Teknik ini juga membantu menciptakan kedalaman visual, di mana perbedaan antara foreground dan background memperkuat simbolis jarak emosional antara kedua karakter.

2.1.2 Unsur- Unsur *Mise-en-scène*

1. Aktor dan Bloking

Aktor merupakan elemen utama dalam *mise-en-scène*, dan cara mereka ditempatkan dalam frame disebut *blocking* (Mercado, 2010). Misalnya, dalam film *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, *blocking* digunakan untuk menggambarkan dinamika hubungan antara Cinta dan Rangga, terutama dalam adegan yang menampilkan ketegangan emosional. Jarak antar karakter, ekspresi wajah, serta gestur tubuh memainkan peran penting dalam membangun atmosfer dan menyampaikan makna di luar dialog yang diucapkan.

2. Set dan Properti

Set adalah lingkungan fisik di mana adegan berlangsung, sementara properti adalah objek yang digunakan oleh aktor dalam adegan tersebut (Bordwell & Thompson, 2008). Dalam *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, penggunaan set seperti kafe, galeri seni, dan ruang pribadi membantu memberikan konteks yang lebih mendalam terhadap karakter dan dinamika emosional mereka. Properti, seperti foto atau barang-barang pribadi, turut berperan dalam membangun ingatan dan nostalgia dalam cerita.

3. Kostum

Kostum dalam film berfungsi untuk memperjelas karakterisasi dan perkembangan karakter sepanjang cerita (Gibbs, 2012). Dalam *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, perubahan

kostum Cinta dan Rangga seiring perkembangan cerita merefleksikan perubahan emosi dan perjalanan mereka dalam menyelesaikan konflik yang ada.

4. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan elemen penting dalam menciptakan atmosfer dan mengarahkan perhatian penonton terhadap elemen tertentu dalam frame (Thompson & Bordwell, 2019). Dalam film romantis, pencahayaan lembut dan hangat sering digunakan untuk memperkuat nuansa intim dan emosional. Dalam *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, teknik pencahayaan yang digunakan membantu mempertegas suasana emosional dalam berbagai adegan kunci.

5. Komposisi Kamera dan Penggunaan Fokus

Komposisi kamera mengacu pada bagaimana elemen-elemen visual ditempatkan dalam *frame*, mencakup aspek seperti sudut pengambilan gambar, jarak kamera, serta pergerakan kamera (Brown, 2016). Salah satu teknik yang sering digunakan dalam *mise-en-scène* adalah *rack focus*, yang mengubah fokus dari satu objek ke objek lainnya dalam satu frame untuk mengarahkan perhatian penonton.

Penerapan *Mise-en-Scène* dan *Rack Focus* dalam Film *Ada Apa Dengan Cinta? 2* dalam Film *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, *mise-en-scène* digunakan untuk memperkuat hubungan antara Cinta dan Rangga melalui berbagai elemen visual. Salah satu teknik yang digunakan secara signifikan adalah *rack focus*, yang menjadi bagian integral dari tata visual film ini. Teknik *rack focus* memungkinkan transisi fokus dari satu karakter ke karakter lain dalam satu adegan, menciptakan efek kedalaman emosional dan mempertegas ketegangan antara karakter utama (Brown, 2016).

Dalam adegan pertemuan kembali Cinta dan Rangga setelah bertahun-tahun berpisah, *rack focus* digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah mereka, mengungkapkan perasaan ragu, nostalgia, serta ketegangan emosional yang tidak selalu dapat diungkapkan melalui dialog. Misalnya, saat Cinta tampak bimbang mengenai perasaannya terhadap Rangga, teknik *rack focus* mengalihkan perhatian dari wajahnya ke ekspresi Rangga, yang penuh dengan harapan dan kebingungan. Teknik ini memperdalam keterlibatan penonton dalam memahami dinamika emosional karakter.

Penggunaan *rack focus* dalam film ini memperkuat tema tentang hubungan yang penuh ketidakpastian. Teknik ini digunakan secara strategis untuk menggambarkan perasaan yang saling bertentangan serta perjuangan karakter dalam memahami dan mengatasi perasaan mereka terhadap satu sama lain. Dalam beberapa adegan ketika Cinta dan Rangga

berdekatan, *rack focus* memusatkan perhatian penonton pada satu karakter dalam satu waktu, menegaskan bahwa hubungan mereka masih diliputi oleh ketidakpastian dan emosi yang terpendam (Mercado, 2010).

Mise-en-scène dengan penggunaan *rack focus* tidak hanya berfungsi sebagai teknik visual tetapi juga sebagai alat naratif yang membantu menyampaikan kedalaman emosi dan dinamika karakter. Teknik ini memungkinkan sinematografer untuk mengarahkan perhatian penonton dan menciptakan pengalaman sinematik yang lebih mendalam, sehingga memperkaya storytelling visual film *Ada Apa Dengan Cinta? 2* (Thompson & Bordwell, 2019).

2.1.3 Sejarah Sinematografi

Sejarah sinematografi dimulai dari penemuan-penemuan awal dalam fotografi yang kemudian berkembang menjadi alat untuk merekam gambar bergerak. Salah satu tokoh penting dalam perkembangan ini adalah Joseph Nicéphore Niépce dari Perancis, yang pada tahun 1826 menciptakan gambar pertama yang dapat bertahan lama, yang dikenal dengan nama "heliograph" atau *foto pertama*. Ia menggunakan campuran perak pada lempengan timah untuk merekam gambar, yang menandai awal dari eksplorasi manusia terhadap kemampuan menangkap gambar. Meskipun Niépce tidak mengembangkan teknologi untuk merekam gambar bergerak, penemuannya menjadi dasar bagi perkembangan fotografi dan sinematografi yang akan datang. Teknologi ini terus berkembang hingga mencapai berbagai inovasi penting yang menjadi dasar bagi penciptaan film.

Louis Lumière dan Auguste Lumière, dua saudara asal Prancis, dikenal sebagai pionir yang membawa teknologi sinematografi ke tingkat berikutnya. Pada tahun 1895, mereka berhasil mengembangkan perangkat yang disebut *Cinematographe*, yang tidak hanya bisa merekam gambar bergerak, tetapi juga memproyeksikan gambar tersebut ke layar lebar. Dengan penemuan ini, film pertama yang dapat dilihat oleh banyak orang secara bersamaan pun diciptakan, mengubah dunia hiburan dan media secara radikal. Salah satu karya pertama yang diputar menggunakan *Cinematographe* adalah *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* (1895), yang menampilkan para pekerja meninggalkan pabrik Lumière di Lyon. Di Amerika Serikat, Thomas Alva Edison juga berperan penting dalam mengembangkan teknologi film. Pada tahun 1887, Edison, bersama dengan George Eastman, menciptakan Kinetoskop, sebuah alat yang memungkinkan penonton melihat gambar bergerak melalui lubang kecil. George Eastman, yang dikenal sebagai pelopor di bidang film, juga menemukan pita film plastik pada tahun 1884, yang memungkinkan produksi gambar bergerak

dengan biaya yang lebih rendah dan memungkinkan pengolahan gambar lebih lanjut. Pada akhir abad ke-19, sinematografi mulai memasuki ranah industri. Produksi film tidak hanya mencakup teknologi dan alat, tetapi juga melibatkan manajemen proyek, pemasaran, dan distribusi komersial. Hal ini membentuk awal dari sistem industri perfilman yang kita kenal saat ini, dengan studio-studio besar dan bioskop sebagai sarana untuk menonton film.

Sinematografi pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada awal abad ke-20, tepatnya sekitar tahun 1900, ketika Indonesia masih dijajah oleh Belanda. Pada masa ini, istilah "film" belum dikenal oleh masyarakat Indonesia; mereka lebih mengenal istilah "Gambar Idoep", yang merujuk pada gambar bergerak yang diputar di layar besar. Film pertama yang diproduksi di Indonesia adalah film bisu berjudul *Loetoeng Kasaroeng* yang disutradarai oleh G. Kruger dan L. Heuveldorp. Film ini menggambarkan penggunaan teknik sinematografi dalam bentuk yang sangat sederhana, namun menjadi fondasi bagi perkembangan film Indonesia yang lebih besar.

Industri perfilman Indonesia mulai berkembang pesat. Sinematografi tidak hanya dilihat sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan budaya, sosial, dan politik. Film menjadi alat komunikasi yang kuat dan mampu mencerminkan kehidupan sosial masyarakat Indonesia pada masanya. Seiring dengan kemajuan teknologi dan inovasi di dunia perfilman, teori-teori sinematografi juga terus berkembang. Dalam konteks sejarah sinematografi, teori-teori terbaru memberikan pandangan yang lebih mendalam mengenai hubungan antara teknologi, estetika visual, dan narasi dalam film. Salah satu teori yang berkembang adalah Teori Teknologi dan Estetika Sinematografi yang dibahas oleh Brown (2016). Dalam bukunya *Cinematography: Theory and Practice*, Brown membahas bagaimana teknologi kamera dan lensa modern telah mengubah cara sinematografer membuat keputusan artistik dalam proses pembuatan film. Menurut Brown, perkembangan sinematografi digital telah memperkenalkan teknik baru yang memberi sinematografer lebih banyak kontrol dalam mengatur pencahayaan, pengambilan gambar, dan penciptaan efek visual. Dengan penggunaan kamera digital dan perangkat lunak pengeditan yang semakin canggih, sinematografer kini dapat menciptakan efek visual yang lebih kompleks dan mendalam tanpa terbatas oleh alat atau teknik film tradisional.

Teori lain yang relevan adalah Teori Penceritaan Visual dalam Sinematografi yang dikemukakan oleh David Bordwell dan Kristin Thompson dalam buku *Film Art: An Introduction* (2008). Mereka berargumen bahwa sinematografi dalam film tidak hanya menceritakan apa yang terjadi, tetapi juga bagaimana dan mengapa hal itu terjadi, memberi

penonton wawasan tentang konflik batin karakter, tema utama, atau bahkan komentar sosial. Pencapaian sinematografi bukan hanya dalam hal teknis, tetapi juga dalam kemampuannya untuk mengungkapkan emosi dan tema film melalui visual. Dengan perkembangan teknologi digital, teori Sinematografi Digital juga turut berkembang. Sinematografi Digital membahas bagaimana film digital memberikan lebih banyak fleksibilitas dalam produksi dan pascaproduksi. Penggunaan kamera digital seperti *RED* dan *ARRI Alexa* memungkinkan sinematografer untuk menangkap gambar dengan resolusi sangat tinggi dan mengolahnya lebih lanjut menggunakan *software editing*. Sinematografi digital juga memungkinkan penciptaan efek visual yang lebih mengesankan dan penggunaan pencahayaan buatan yang lebih fleksibel.

Teori Konvergensi Media dalam Sinematografi yang dikemukakan oleh Henry Jenkins dalam bukunya *Convergence Culture* (2006) menyatakan bahwa teknologi sinematografi kini mengalami konvergensi, yaitu penggabungan berbagai media dan *platform* dalam proses produksi dan distribusi film. Dengan adanya media sosial dan *platform streaming* seperti *Netflix* dan *YouTube*, film kini bisa dilihat di berbagai perangkat, dari bioskop hingga *smartphone*. Ini memungkinkan lebih banyak variasi dalam bentuk, genre, dan format film yang tersedia, serta memberikan kesempatan bagi pembuat film independen untuk mendistribusikan karya mereka tanpa melalui studio besar.

Seiring dengan hadirnya teknologi digital dan konvergensi media, pengaruh sinematografi dalam industri film menjadi semakin mendalam. Sinematografer kini memiliki lebih banyak kebebasan untuk bereksperimen dengan pencahayaan, komposisi, dan pengambilan gambar, yang pada gilirannya mempengaruhi cara penonton berinteraksi dengan cerita yang disajikan.

Penggunaan kamera digital dan peralatan canggih lainnya memungkinkan pembuat film untuk menciptakan efek visual yang lebih realistis dan menarik, yang sebelumnya hanya dapat dicapai dengan teknologi yang lebih mahal atau rumit. Misalnya, penggunaan teknik *green screen* dan *CGI (Computer Generated Imagery)* memungkinkan pembuatan adegan yang memerlukan efek visual luar biasa, dari film fantasi hingga film aksi, yang sebelumnya tidak dapat dilakukan dengan cara tradisional.

Teori Sinematografi Digital menyarankan bahwa digitalisasi tidak hanya merubah alat produksi tetapi juga mendemokratisasi pembuatan film. Dengan harga kamera digital yang lebih terjangkau dan *software editing* yang lebih canggih, semakin banyak sineas muda dan independen yang dapat menciptakan karya-karya mereka tanpa harus bergantung pada studio besar. Ini membuka lebih banyak kesempatan bagi eksplorasi gaya sinematografi yang lebih

personal dan inovatif. Pembuat film seperti Christopher Nolan dengan *Inception* (2010) atau Guillermo del Toro dengan *The Shape of Water* (2017) menggunakan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih imersif, mencampurkan elemen realitas dengan dunia fantasi yang luar biasa.

Penerapan teori Penceritaan Visual dalam sinematografi kini lebih terlihat jelas dalam film-film yang lebih mengutamakan pengalaman visual daripada narasi verbal. Sinematografi bukan lagi sekedar alat untuk merekam adegan, tetapi telah berkembang menjadi bahasa yang mampu menggambarkan perasaan, karakter, dan konflik yang mendalam tanpa memerlukan banyak dialog. Dalam film-film modern, kita sering melihat bagaimana penggunaan teknik seperti *rack focus*, *shallow focus*, atau penggunaan *color grading* yang cermat dapat memberikan penonton petunjuk emosional tentang perasaan karakter atau dinamika cerita yang lebih luas. Sebagai contoh, dalam film *La La Land* (2016), penggunaan pencahayaan lembut dan *shallow focus* pada adegan-adegan romantis antara Emma Stone dan Ryan Gosling memperkuat hubungan emosional yang berkembang di antara karakter-karakter tersebut, memberi penonton pengalaman yang lebih imersif.

Sinematografi kini berfungsi sebagai alat untuk menekankan tema dan mengkomunikasikan ideologi dalam film. Dengan pengaruh konvergensi media dan keberadaan platform streaming, pembuat film tidak hanya menyajikan cerita tetapi juga mengundang penonton untuk memaknai film dari sudut pandang yang lebih luas. *Teori Mise-en-Scene*, yang menekankan pentingnya elemen visual dalam *frame*, menunjukkan bahwa setiap komponen dalam sebuah adegan baik itu aktor, set, kostum, hingga pengaturan pencahayaan dan kamera bekerja bersama untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Dalam film *Parasite* (2019), misalnya, Bong Joon-ho secara cermat menggunakan set yang berbeda untuk menggambarkan ketimpangan sosial antara keluarga Park yang kaya dan keluarga Kim yang miskin, dengan perubahan framing dan pencahayaan yang memperkuat perbedaan status sosial yang ada. Teknik seperti ini menciptakan kedalaman visual yang memperkaya narasi, memberi penonton lebih banyak ruang untuk merenungkan dinamika sosial yang sedang ditampilkan.

Teori-teori terbaru dalam sinematografi, baik yang berfokus pada teknologi digital, penceritaan visual, maupun konvergensi media, menunjukkan bagaimana sinematografi telah berkembang menjadi lebih dari sekedar teknik perekaman gambar. Kini, sinematografi tidak hanya membentuk pengalaman visual penonton, tetapi juga berperan penting dalam penyampaian pesan ideologis dan emosional yang mendalam. Transformasi ini memungkinkan

film untuk tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga medium komunikasi yang kuat dan berpengaruh, yang mampu menyentuh berbagai lapisan pemikiran, perasaan, dan budaya.

Industri perfilman modern terus berkembang dengan pesat, dan dengan adanya teknologi yang semakin canggih serta berkembangnya teori-teori dalam sinematografi, film tidak hanya sekedar cerita yang bergerak di layar, tetapi juga sebuah pengalaman multidimensional yang mempengaruhi persepsi dan emosi penonton. Dengan berbagai platform distribusi baru yang terus berkembang, sinematografi sebagai bentuk seni akan terus beradaptasi dan berkembang, memungkinkan pembuat film untuk terus berinovasi dalam cara mereka mengungkapkan cerita, tema, dan emosi melalui gambar bergerak.

2.2 Unsur-Unsur Sinematografi

Dalam sinematografi, tentunya terdapat unsur-unsur pendukung di dalamnya, secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yaitu: kamera dan film, *framing*, durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera. Dibawah ini merupakan penjelasan dari tiga aspek sinematografi:

1. Kamera dan Film

Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat diterapkan pada kamera serta stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan lain sebagainya.

2. *Framing*

Framing merupakan seni dan ilmu dalam menempatkan posisi subjek di setiap bidikan. Menurut Bordwell (2008), proses pembingkaihan atau *framing* dapat dengan kuat mempengaruhi gambar dengan cara mengatur (1) ukuran serta bentuk dari *frame*, (2) cara *frame* menentukan ruang *onscreen* dan *offscreen*, (3) cara pembingkaihan menentukan jarak, sudut pengambilan, serta ketinggian untuk menciptakan sudut pandang ke dalam gambar, (4) cara pembingkaihan dapat bergerak dalam kaitannya dengan *mise-en-scene*.

3. Durasi Gambar

Durasi gambar merupakan berapa lama sebuah objek diambil gambarnya dan direkam oleh kamera. Oleh karena itu, durasi gambar merupakan elemen penting dalam sinematografi dan editing karena dapat memengaruhi ritme, emosi, dan narasi film secara keseluruhan.

Selain itu, dalam sinematografi terdapat unsur-unsur penting yaitu, unsur naratif dan unsur sinematik dimana kedua unsur ini sangat mendukung terhadap cerita di dalam film agar cerita tersebut semakin hidup dan mampu membuat para penonton tertarik untuk melihat, mulai dari tokoh, cerita, latar, adegan, musik, akting, pergerakan kamera dan lain sebagainya. Kedua unsur tersebut saling melengkapi satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan dalam membuat sebuah film.

2.2.1 Unsur Naratif

Unsur Naratif adalah unsur yang terdiri dari rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya dan berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Unsur naratif dapat dikembangkan ke dalam pola tiga babak, yaitu pendahuluan (tokoh, *setting* lokasi, dan cerita), pertengahan (konflik dan klimaks), dan penutup yang akan menjadi kesimpulan dari film. Berikut yang merupakan aspek-aspek cerita dalam unsur naratif:

1. Latar Cerita

Latar cerita atau yang biasa disebut dengan lokasi ini terbagi menjadi empat macam, yaitu realis (nyata), fiksi (rekaan), fiksi (alam nyata), dan non fiksi.

2. Urutan Waktu

Dalam sebuah film, terdapat urutan waktu yang menggambarkan alur cerita. Alur tersebut bisa mengikuti dua pola waktu, yaitu pola linier dan *pola non-linier*. Pola linier adalah pola yang menunjukkan sebuah urutan dari aksi atau peristiwa tanpa ada interupsi waktu yang signifikan. Sedangkan pola *non-linier* penulis memanipulasi urutan waktu dalam cerita sehingga hubungan sebab akibatnya tidak begitu jelas.

3. Durasi Waktu

Durasi waktu terbagi menjadi dua yaitu durasi waktu dalam film dan durasi cerita film. Durasi waktu dalam sebuah film biasanya 90-120 menit, namun durasi ceritanya dapat terdiri dari beberapa rangkaian waktu yang cukup panjang misalnya, sehari, seminggu, setahun, bahkan bertahun-tahun.

4. Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu merupakan munculnya banyak adegan yang sama persis dalam sebuah *angle* yang berbeda. Hal ini terjadi karena adanya *flashback* atau kilas depan dari sebuah cerita.

5. Karakter

Karakter dalam film merujuk pada tokoh atau figure yang terlibat dalam cerita dan berperan dalam membentuk alur atau konflik. Karakter bisa berupa individu atau

kelompok yang memiliki kepribadian, tujuan, dan motivasi tertentu. Mereka bisa digambarkan melalui Tindakan, dialog, serta interaksi dengan karakter lain.

6. Konflik

Konflik dalam film merujuk pada pertentangan atau ketegangan yang terjadi antara karakter atau antara karakter dengan elemen lain dalam cerita yang menjadi pendorong utama alur cerita. Konflik ini menciptakan ketegangan dramatis dan menjadi dasar bagi perkembangan cerita, karakter, dan tema dalam film. Tanpa konflik, sebuah cerita akan terasa datar dan kurang menarik.

2.2.2 Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah cara atau dengan menggunakan gaya apa sebuah film itu digarap. Unsur ini merujuk pada elemen-elemen visual, suara, dan teknis yang digunakan untuk membangun dan menyampaikan cerita, emosi, dan tema dalam sebuah film. Dalam unsur sinematik, ada beberapa aspek yang membentuknya, yaitu:

1. *Mise En Scene*

Mise en scene adalah setiap hal yang terlihat didalam sebuah *frame* film. *Mise en scene* pertama kali muncul sebagai istilah film dalam kritik oleh *Cahiers du Cinema*. Istilah berbahasa Prancis ini diadaptasi dari seni panggung yang memiliki arti penempatan di panggung. Dalam film, panggung ini dibatasi oleh *frame*, yaitu hanya hal-hal yang terlihat di layar kamera. *Mise en scene* sendiri meliputi beberapa aspek, yaitu aktor, bloking, kostum, dan *lighting*.

2. Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu yang menjelaskan tentang teknik dalam pengambilan gambar dan menggabungkan gambar tersebut hingga membentuk sebuah cerita. Sinematografi meliputi segala elemen visual yang akan ditampilkan pada layar Ketika film ditayangkan. Elemen-elemen tersebut meliputi *framing*, *zooming*, *exposure*, tata cahaya, komposisi, pergerakan kamera, sudut-sudut kamera, pemilihan film, pemilihan lemsa, fokus, warna, penggunaan filter, dan *depth of field*.

3. Editing

Editing adalah proses yang dilakukan oleh editor dengan memotong dan menyambung potongan gambar untuk dijadikan sebagai cerita yang utuh dan dapat dimengerti.

4. Suara

Suara merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan film, karena dengan adanya suara, maka akan memberikan nyawa bagi film tersebut. Suara terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *diegetic* dan *non diegetic*. *Diegetic* yaitu suara yang sumbernya terlihat dalam layar atau disiratkan oleh aksi dalam film. Sedangkan *non diegetic* yaitu suara yang tidak terlihat di layar dan tidak juga diterapkan oleh para aksi, biasanya suara tersebut keluar dari tempat kejadian cerita.

2.3 Teknik Sinematografi

Pengembangan lebih rinci mengenai teknik sinematografi berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Joseph V. Mascelli A.S.C (1998) dalam bukunya *The Five C's of Cinematography*. Teknik sinematografi adalah faktor utama dalam kesuksesan pembuatan film, dan penyampaian pesan dalam film sangat bergantung pada bagaimana sutradara dan sinematografer menggunakan teknik ini dengan tepat. Mascelli mengidentifikasi lima elemen penting dalam sinematografi yang harus diperhatikan agar pengambilan gambar dalam film memiliki nilai artistik dan teknis yang tinggi, yaitu *camera angles*, *close up/shot size*, *compositions*, *continuity*, dan *cutting/editing*. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing elemen tersebut:

1. *Camera Angles*

Camera angles atau sudut pandang kamera merujuk pada posisi atau arah dari mana kamera merekam objek atau adegan. Sudut pandang yang digunakan dalam pengambilan gambar sangat penting karena mempengaruhi bagaimana penonton memandang karakter, situasi, atau perasaan yang ingin ditampilkan dalam cerita. Penggunaan sudut pandang yang tepat dapat memperkuat narasi, menambah kedalaman, serta mengkomunikasikan pesan yang lebih kuat kepada penonton.

Terdapat beberapa jenis *camera angles* yang umum digunakan dalam pembuatan film, antara lain:

- 1) *Angle Camera Objective*: Merupakan sudut pandang yang netral, di mana kamera tidak memberikan interpretasi khusus terhadap karakter atau objek. Ini memberikan penonton pandangan yang lebih objektif dan tidak memihak pada karakter tertentu.
- 2) *Angle Camera Subjective*: Sudut pandang ini memberikan penonton perasaan seolah-olah mereka berada dalam posisi atau perspektif karakter tertentu. Ini sering digunakan untuk menggambarkan pengalaman atau emosi pribadi karakter secara lebih intim.

- 3) *Angle Camera Point of View (POV)*: Sudut pandang ini diambil seolah-olah dari mata karakter, memberikan penonton pengalaman langsung melihat dunia dari perspektif karakter tersebut. Teknik ini sangat efektif untuk menciptakan keterikatan emosional antara penonton dan karakter.

Pemilihan sudut pandang yang tepat dapat memperjelas konteks cerita dan memperdalam pengalaman penonton, seperti dalam film-film dengan genre thriller atau horor yang sering menggunakan sudut pandang subyektif untuk menciptakan ketegangan atau rasa cemas.

2. *Close Up / Shot Size*

Close up atau ukuran shot merujuk pada cara objek atau karakter diambil dalam sebuah gambar, dan ini berhubungan erat dengan bagaimana pengambilan gambar dapat mempengaruhi penonton untuk lebih fokus pada elemen tertentu dalam cerita. Ukuran shot yang dipilih oleh sinematografer dapat menambah kedalaman emosional atau membantu penonton memahami hubungan antar karakter dengan lebih jelas.

Terdapat beberapa jenis *shot size* yang sering digunakan dalam pembuatan film, yaitu:

- 1) *Close Up Shot*: Jenis *shot* ini digunakan untuk menyorot wajah karakter atau objek secara detail, dengan tujuan untuk menunjukkan ekspresi wajah atau memberikan penekanan pada elemen yang sangat penting dalam adegan. Ini sering digunakan dalam film drama atau romantis untuk memperlihatkan emosi yang intens.
- 2) *Medium Shot*: *Medium shot* lebih menampilkan karakter dari pinggang ke atas, memungkinkan penonton untuk melihat ekspresi wajah karakter sambil memperlihatkan interaksi dengan lingkungan sekitar. Jenis *shot* ini sering digunakan dalam percakapan antar karakter.
- 3) *Long Shot*: *Long shot* menampilkan karakter dalam konteks lingkungannya, memungkinkan penonton melihat latar belakang dan hubungan antara karakter dengan ruang di sekitarnya. *Shot* ini sering digunakan dalam film aksi atau petualangan untuk memberikan gambaran yang lebih luas tentang dunia cerita.

Penggunaan berbagai ukuran *shot* ini membantu dalam pengaturan ritme dan pengembangan alur cerita, serta meningkatkan kedalaman visual dan emosi yang ingin disampaikan.

3. *Compositions*

Compositions merujuk pada cara sinematografer mengatur elemen-elemen visual dalam *frame* atau layar. Komposisi yang baik akan membuat gambar terlihat

lebih menarik, sekaligus memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam film. Dalam sinematografi, komposisi berfungsi untuk mengatur elemen-elemen visual agar tidak hanya harmonis, tetapi juga mendukung alur cerita dan tema film.

Beberapa teknik komposisi yang sering digunakan dalam sinematografi adalah:

- 1) *Rule of Thirds*: Salah satu prinsip komposisi yang paling dasar, di mana layar dibagi menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal. Elemen-elemen penting dalam gambar ditempatkan di persimpangan garis-garis ini, sehingga menciptakan keseimbangan visual yang lebih dinamis dan menarik.
- 2) *Golden Mean (Phi Grid)*: Prinsip komposisi ini mirip dengan rule of thirds, namun dengan rasio yang lebih proporsional dan alami, yaitu sekitar 1:1.618. Prinsip ini digunakan untuk menciptakan harmoni visual yang lebih "alami" dan memikat bagi mata penonton.
- 3) *Diagonal Depth*: Menggunakan garis-garis diagonal dalam *frame* untuk menciptakan ilusi kedalaman ruang dan mengarahkan perhatian penonton ke titik tertentu dalam gambar. Teknik ini sering digunakan dalam film-film yang ingin memperlihatkan perspektif ruang yang lebih mendalam.

Komposisi yang efektif dapat mengarah pada penceritaan visual yang lebih kuat dan membantu penonton untuk lebih fokus pada elemen-elemen penting dalam cerita.

4. *Continuity*

Continuity adalah teknik yang digunakan untuk menjaga kelancaran dan konsistensi antara berbagai *shot* dalam sebuah adegan atau sekuens. Tujuan utama dari *continuity* adalah untuk memastikan bahwa aliran cerita tetap logis dan dapat diikuti oleh penonton tanpa gangguan visual atau naratif. Ini melibatkan penggunaan teknik penggabungan gambar secara mulus untuk menjaga ritme dan *flow* adegan.

Beberapa teknik *continuity* yang digunakan dalam sinematografi untuk memastikan keselarasan dalam alur cerita adalah:

- 1) *One Scene Three Shot Continuity Directions*: Teknik ini mengatur arah pandang atau arah gerakan karakter dalam tiga shot yang berbeda dalam satu adegan agar tidak membingungkan penonton.
- 2) *Three Shot Continuity Action*: Dalam hal ini, aksi yang dilakukan oleh karakter dalam setiap shot harus saling mendukung, dengan gerakan yang mulus dan tidak terputus antar shot.

- 3) *Two Object One Moment*: Teknik ini menyarankan agar dua objek atau karakter yang berada dalam satu shot tetap memiliki hubungan dan berinteraksi dalam waktu yang bersamaan, menjaga kesinambungan dalam aksi atau percakapan.

5. *Cutting / Editing*

Cutting atau *editing* adalah teknik untuk menggabungkan shot-shot gambar dengan cara yang halus sehingga penonton tidak merasakan adanya potongan atau transisi yang mengganggu. Editing yang efektif sering disebut sebagai "*invisible editing*", yang berarti proses pemotongan gambar dilakukan sedemikian rupa sehingga tidak terdeteksi oleh penonton. Tujuan utamanya adalah untuk menjaga alur cerita tetap mengalir dan memberikan pengalaman menonton yang menyenangkan.

Beberapa teknik cutting yang sering digunakan dalam film adalah:

- 1) *Jump Cut*: Pemotongan yang digunakan untuk memperlihatkan perubahan waktu yang cepat dalam sebuah adegan atau untuk memotong bagian-bagian yang tidak penting. Teknik ini memberikan perasaan ketegangan atau kecepatan dalam narasi.
- 2) *Cut In*: Pemotongan yang memperbesar bagian dari objek atau karakter tertentu, memberi penekanan pada elemen yang lebih penting dalam adegan tersebut.
- 3) *Cut Away*: Pemotongan ke gambar lain yang tidak terkait langsung dengan aksi utama, sering digunakan untuk memberikan informasi tambahan atau membangun ketegangan.
- 4) *Cut on Movement*: Pemotongan yang dilakukan pada saat ada gerakan atau aksi, membuat transisi antara shot terasa lebih alami dan mulus.
- 5) *Rhythmic Cutting*: Menggunakan irama dalam pemotongan gambar untuk mencocokkan tempo musik atau tindakan dalam film, memberikan kesan ritme dan emosi yang lebih kuat pada penonton.

2.4 Teknik *Focus* Kamera Dalam Sinematografi

Menurut Brown (2016), Teknik *focus* kamera menjadi elemen penting dalam menciptakan komposisi visual yang menarik dalam film. Melibatkan konsep *depth of field*, penyesuaian *focus* manual, dan pemanfaatan efek-efek khusus akan membuka perspektif terhadap bagaimana penggunaan teknik *focus* kamera dapat mempengaruhi pemahaman penonton terhadap suatu adegan. Dalam sebuah *frame*, gambar terbagi menjadi tiga bagian yaitu *foreground*, *middle ground*, serta *background* dan dengan memahami teknik fokus, kita dapat mengatur bagian mana dari ketiga bagian tersebut yang ingin kita tajamkan dan kita blur. Berikut merupakan jenis *focus* yang digunakan dalam sinematografi:

1. *Deep Focus*

Deep focus adalah teknik pengambilan gambar yang membuat seluruh elemen dalam *frame* terlihat jelas dan tajam. Teknik ini biasanya digunakan untuk membantu penonton merasakan suasana cerita secara mendalam serta memperkenalkan latar tempat cerita berlangsung. Untuk mencapai efek *deep focus*, Anda dapat mengatur nilai *T-stop* atau *f-stop* ke angka yang lebih tinggi, seperti f/11 atau f/16.



Gambar 2.1 Contoh *Deep Focus* di Film *Citizen Kane*
(<https://www.youtube.com/watch?v=BNTJnHGnVeg>)

2. *Shallow Focus*

Berbeda dengan *deep focus* yang membuat seluruh elemen dalam *frame* tampak tajam, *shallow focus* justru menciptakan perbedaan antara area yang fokus dan yang *blur* dalam *frame*. Teknik ini sering digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton ke titik tertentu. Selain itu, *shallow focus* membantu menggambarkan emosi karakter dalam situasi tertentu melalui ekspresi wajah aktor. Untuk menghasilkan efek *shallow focus*, Anda bisa mengatur *T-stop* atau *f-stop* ke angka yang lebih kecil, seperti f/1.2 atau f/2.0.



Gambar 2.2 Contoh *Shallow Focus* oleh Dennis Vileneuve
(<https://www.youtube.com/watch?v=lb2T3U36670>)

3. *Rack Focus*

Rack focus adalah teknik menggeser fokus dalam sebuah adegan, biasanya digunakan untuk menampilkan dua objek berbeda dalam satu *frame*. Teknik ini berfungsi untuk mengalihkan perhatian penonton dari satu objek ke objek lainnya dalam waktu singkat. *Rack focus* dilakukan dengan menyesuaikan fokus pada lensa, sehingga salah satu objek yang berada di latar depan atau latar belakang menjadi fokus utama.



Gambar 2.3 Contoh *Rack Focus* oleh Studio Binder
(<https://www.youtube.com/watch?v=Kb8QmEZjcto>)

4. *Soft Focus*

Sesuai dengan namanya, *soft focus* menciptakan efek lembut dan bercahaya pada seluruh *frame*, yang sering digunakan untuk menghadirkan nuansa romantis atau suasana yang terasa *surreal*. Menariknya, teknik ini sering ditemukan dalam film-film klasik.

Untuk menghasilkan efek *soft focus*, diperlukan lensa atau filter khusus. Namun, alternatifnya, dapat mencoba berbagai tutorial *DIY* yang kini banyak tersedia secara *online* untuk menciptakan efek serupa.



Gambar 2.4 Contoh *Soft Focus* oleh Literasinema

(<https://literasinema.com/jenis-fokus/>)

2.5 Teknik *Rack Focus*

Menurut Brown (2016), Teknik *Rack Focus* adalah teknik di mana satu subjek dalam sebuah adegan (latar depan atau latar belakang) menjadi *focus* dan secara bertahap *focus* berubah ke subjek lain dalam adegan tersebut. *Rack focus* juga diartikan sebagai gerakan mengubah *focus* di layar, digunakan untuk memperlihatkan dua objek berbeda di satu *frame* yang sama, *rack focus* dapat dicapai dengan cara memutar *focus* pada lensa. Dari penjelasan tersebut, dapat diartikan bahwa teknik ini memungkinkan sinematografer untuk memberikan penekanan dramatis pada satu subjek dan kemudian mengubah penekanan itu ke subjek lain. Teknik ini sering dilakukan dalam adegan-adegan yang terdapat dialog dramatis antara karakter. Serta memungkinkan Teknik *Rack Focus* ini menjadi pilihan dalam penentuan *focus* dalam film *romantic* di Indonesia. Serta Teknik *Rack Focus* ini dapat dicapai cara memutar *focus* pada lensa sehingga kita mendapatkan *focus* kepada salah satu dari subjek atau objek berbeda yang berada di *foreground* atau *background*.

Teknik *rack focus* dan *depth of field* (DOF) memiliki keterkaitan erat dalam sinematografi karena keduanya berfungsi mengatur ketajaman dan peralihan fokus dalam sebuah *frame*. *Rack focus* adalah teknik mengubah fokus dari satu subjek ke subjek lain dalam satu shot, sementara *depth of field* menentukan seberapa banyak area dalam *frame* yang tetap tajam. Menurut Alfred A. Blaker (2024), *Depth of Field* adalah jumlah kedalaman subjek di kedua sisi bidang fokus utama, diukur ke arah dan menjauhi kamera sepanjang sumbu lensa, yang tampak tajam dalam gambar. Perbedaan dalam jumlah kedalaman bidang sangat memengaruhi tampilan gambar. Dalam penerapannya, *rack focus* bekerja dengan memanfaatkan DOF untuk mengarahkan perhatian penonton. Jika digunakan dengan DOF dangkal, hanya satu subjek dalam *frame* yang tajam sementara elemen lain terlihat blur, sehingga perubahan fokus akan tampak lebih dramatis dan jelas. Sebaliknya, dalam DOF dalam, lebih banyak elemen tetap tajam, sehingga peralihan fokus terlihat lebih halus dan alami.

Beberapa faktor teknis mempengaruhi kombinasi *rack focus* dan DOF, di antaranya *aperture* (*F-stop*), panjang fokus lensa, dan jarak subjek ke kamera. Penggunaan bukaan besar ($f/1.4 - f/2.8$) akan menghasilkan DOF dangkal, membuat transisi *rack focus* lebih mencolok, sedangkan bukaan kecil ($f/8 - f/16$) memberikan DOF lebih dalam yang cocok untuk perpindahan fokus yang lebih halus. Panjang fokus lensa juga berperan penting, di mana lensa *tele* (85mm – 200mm) menciptakan efek *rack focus* yang lebih dramatis, sementara lensa

wide (24mm – 35mm) menghasilkan DOF lebih dalam yang memberikan efek lebih natural. Selain itu, semakin dekat subjek dengan kamera, semakin dangkal DOF-nya, sehingga perubahan fokus akan lebih jelas ketika *rack focus* diterapkan.

Kombinasi *rack focus* dan DOF memungkinkan kontrol penuh terhadap perhatian penonton, menciptakan kedalaman visual, serta membangun koneksi emosional yang lebih kuat dalam adegan-adegan dramatis. Oleh karena itu, penerapan *rack focus* yang tepat dengan pengaturan DOF yang sesuai menjadi elemen penting dalam menciptakan pengalaman sinematik yang lebih mendalam dan estetis.

2.5.1 Teknik *Rack Focus* pada Film



Gambar 2.5 *Rack Focus* by Wolfcrow

(<https://wolfcrow.com/focus-and-the-5-important-types-of-focus-used-in-filmmaking/>)

Teknik *rack focus* adalah salah satu teknik sinematografi yang digunakan untuk menciptakan kedalaman visual dan memanipulasi perhatian penonton dalam sebuah adegan. Teknik ini bekerja dengan cara mengubah fokus kamera dari satu objek atau elemen dalam *frame* ke objek lainnya, yang menciptakan perubahan dalam kedalaman ruang dan membantu menekankan elemen-elemen penting dalam cerita. Dalam film romantis, penggunaan *rack focus* sangat efektif untuk menggambarkan perubahan perasaan atau konflik internal yang dialami oleh karakter. Melalui perubahan fokus ini, penonton dapat lebih mudah merasakan dinamika emosional yang sedang terjadi tanpa perlu menggunakan dialog yang panjang. Misalnya, ketika karakter Cinta dalam film *Ada Apa Dengan Cinta?* 2 merasa bingung mengenai perasaannya terhadap Rangga, teknik *rack focus* digunakan untuk memindahkan perhatian penonton dari wajah Cinta yang ragu-ragu menuju wajah Rangga yang penuh harapan, menggambarkan perubahan perasaan yang halus namun mendalam antara keduanya. Dengan demikian, *rack focus* tidak hanya berfungsi untuk mengarahkan perhatian visual, tetapi juga berperan penting dalam memperdalam hubungan emosional antara karakter.

Teknik ini sangat terkait dengan konsep *depth-of-field* (DOF), yang mengacu pada kedalaman ruang dalam gambar. DOF dapat dimanipulasi untuk membuat objek tertentu lebih tajam dan lebih menonjol, sementara objek lain menjadi blur, sehingga menciptakan fokus visual yang kuat pada elemen yang ingin disorot. Teknik ini berfungsi untuk menyampaikan informasi atau perasaan yang terkandung dalam film, memberikan petunjuk visual yang membantu penonton mengikuti alur cerita dan menginterpretasikan emosi karakter tanpa harus dijelaskan dengan kata-kata. Penggunaan *rack focus* memungkinkan sinematografer untuk mengatur ruang dalam *frame*, dan dengan memilih titik fokus tertentu, mereka dapat mengarahkan perhatian penonton kepada elemen yang dianggap paling penting dalam konteks cerita, baik itu karakter, objek, atau bahkan perasaan yang ingin disampaikan.

Segi teknis, *rack focus* juga sangat bergantung pada komposisi visual yang tepat. Komposisi dalam sinematografi merujuk pada cara elemen-elemen visual diatur dalam *frame* untuk menciptakan gambar yang menarik dan mendukung alur cerita. Dalam film romantis, teknik ini sering digunakan dalam adegan-adegan yang menggambarkan ketegangan emosional atau konflik batin, di mana perasaan karakter menjadi pusat perhatian. Dengan memanfaatkan *shot size* yang tepat, seperti *close-up shot*, dan menggabungkannya dengan perubahan fokus, sinematografer dapat menambah intensitas dan memberikan kedalaman emosional yang lebih besar kepada penonton. Misalnya, dengan fokus yang berpindah dari satu karakter ke karakter lainnya, penonton diberikan petunjuk visual tentang perasaan yang sedang berkembang, baik itu keraguan, kecemasan, atau cinta yang terpendam.

Penggunaan *rack focus* juga mempengaruhi pergerakan kamera yang digunakan dalam film. Pergerakan kamera yang halus dan terkoordinasi dengan perubahan fokus ini menciptakan transisi yang lebih dramatis dan mendalam, sehingga memperkuat perasaan yang ingin disampaikan dalam cerita. Teknik seperti *tracking shot* atau *dolly zoom* sering digunakan untuk mendampingi perubahan fokus ini, menciptakan pengalaman visual yang lebih imersif dan memperkuat ketegangan atau emosi yang dialami karakter. Dalam konteks film romantis, di mana hubungan antar karakter sering kali berkembang dengan penuh ketegangan emosional, penggunaan *rack focus* yang diiringi dengan pergerakan kamera dapat memperjelas perubahan tersebut dan memberikan pengalaman menonton yang lebih intens.

Secara keseluruhan, *rack focus* bukan hanya sebuah teknik sinematografi yang digunakan untuk mengubah fokus fisik dalam *frame*, tetapi juga merupakan alat penceritaan yang sangat efektif dalam membangun kedalaman emosional dan naratif dalam film. Dalam film romantis, teknik ini sangat membantu dalam menggambarkan dinamika hubungan antar

karakter dan memberikan penonton kesempatan untuk merasakan perasaan yang berkembang dengan cara yang lebih visual dan intens. Dengan memanfaatkan *depth-of-field*, komposisi visual yang cermat, dan pergerakan kamera yang halus, *rack focus* mampu menyampaikan informasi emosional yang mendalam, menciptakan ketegangan, dan mengarahkan perhatian penonton ke elemen-elemen yang paling penting dalam cerita. Hal ini menjadikan teknik ini sebagai alat yang sangat efektif untuk memperdalam pengalaman penonton, menjadikannya sebagai salah satu teknik utama yang digunakan dalam penceritaan visual film-film romantic.

2.5.2 Sejarah Teknik *Rack Focus*

Teknik *rack focus* sudah mulai dikenal pada awal abad ke-20 yang digunakan secara lebih eksplisit pada era sinema bisu. Sinematografer pada saat itu mulai bereksperimen dengan kontrol *focus* untuk menciptakan kedalaman visual dan menyampaikan informasi naratif secara lebih efektif. Di tahun 1920-an dan 1930-an, teknik ini mulai dikenal luas di era ini, terutama dengan berkembangnya teknologi lensa dan peralatan kamera. Penggunaan teknik *rack focus* sering kali dikaitkan dengan film-film noir dan melodrama. Seiring dengan kemajuan teknologi kamera dan lensa, penggunaan teknik *rack focus* semakin halus dan presisi. Dalam film modern, teknik ini sering dipakai tidak hanya untuk tujuan naratif, tetapi juga untuk menciptakan gaya visual yang khas.

Pada tahun 1912 salah satu contoh penerapan teknik *rack focus* terdapat pada film yang berjudul "*The Musketeers of Pig Alley, Biograph*". Dalam hal ini, pembuat film yaitu Griffith dan Bitzer telah menggunakan teknik *close up* langsung ke kamera di beberapa film, salah satu daya tariknya mencerminkan teknik sinematik yang semakin canggih. Dalam kondisi lain, Bitzer menjaga pula *snapper* dalam fokus yang tajam setiap saat dengan menggunakan teknik *rack focus*. Dalam kategori film lain pun, dengan kualitas kamera yang jelas yaitu "*The House of Darkness (1913)*". "*The House of Darkness*" menggunakan *mise-en-scene* dan sinematografi untuk mendefinisikan gaya visual yang khas. Dapat terlihat jelas bahwa penerapan dari teknik *rack focus* sinematografi dengan beberapa film erat kaitannya melihat dari beberapa unsur yang dibutuhkan di dalamnya.



Gambar 2.6 Penggunaan *rack focus* pada film "*The Musketeers of Pig Alley, Biograph*"

(Beach, Christopher. 2015. *A Hidden History of Film Style*)

2.5.3 Teknik *Rack Focus* di Indonesia

Teknik *rack focus* merupakan teknik yang lebih dikenal di sinema internasional yang mulai diperkenalkan dalam sinema Indonesia seiring dengan perkembangan film di negara ini. Sejak tahun 1920-an dan 1930-an, beberapa sinematografer local mulai mengeksplorasi teknik pengalihan focus untuk meningkatkan narasi visual. Teknik ini mulai berkembang pesat pada tahun 1950-an dan 1960-an dengan munculnya film-film drama dan komedi. Sinematografer seperti Wim Umboh dan G. Krishnan mulai menggunakan berbagai teknik sinematografi termasuk teknik *rack focus* untuk memperkaya cerita dan menambah kedalaman visual. Dengan kemajuan teknologi kamera digital, penggunaan teknik ini semakin meluas dalam produksi film Indonesia. Film karya Wim Umboh yang berjudul "Bintang Ketjil" di rilis pada tahun 1963 merupakan salah satu contoh film yang menggunakan teknik *rack focus* pada jaman itu.



Gambar 2.7 Penggunaan teknik *rack focus* di salah satu scene pada film "Bintang Ketjil 1963" Karya Wim Umboh

(https://www.youtube.com/watch?v=E5gTOs_-c0k)

Sinematografer Indonesia banyak yang terinspirasi oleh film-film internasional dan mulai menerapkan teknik ini dalam karya mereka. Seperti pada film “Laskar Pelangi” dan film “Ada Apa Dengan Cinta? 1” maupun film “Ada Apa Dengan Cinta? 2” yang menunjukkan penggunaan teknik *rack focus* untuk menciptakan momen emosional yang kuat.

Selain itu dari penerapan teknik *rack focus* dalam film bergenre romantis Indonesia khususnya film “Ada Apa Dengan Cinta?2” terlihat dari beberapa aspek atau unsur yang terkandung di dalamnya, selain ditinjau dari ketajaman emosional di *scene* yang disuguhkan juga ditinjau dari unsur pengambilan gambar agar bisa menghasilkan film yang hadir dengan kualitas baik.

2.6 Film

Film, menurut Rosi Sianipar (2023), adalah karya seni budaya yang juga berfungsi sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa. Film dibuat berdasarkan kaidah sinematografi, baik dengan suara maupun tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan kepada publik. Secara umum, film adalah media komunikasi yang menyampaikan pesan melalui elemen audio-visual, menggabungkan gambar, suara, dan musik untuk menggambarkan cerita dan ide kepada penonton. Film sebagai media komunikasi massa memiliki kekuatan untuk mempengaruhi audiens dalam waktu yang relatif singkat, yang membuatnya menjadi alat yang sangat ampuh untuk menyampaikan informasi, pesan moral, maupun hiburan.

Film juga sering dianggap sebagai representasi dari kehidupan manusia, mencerminkan sosial, budaya, dan sejarah masyarakat di berbagai waktu dan tempat. Oleh karena itu, film memiliki pengaruh besar terhadap persepsi publik dan sering digunakan sebagai sarana pendidikan, pemikiran kritis, serta perubahan sosial..

2.6.1 Jenis-jenis Genre Film

Genre berasal dari bahasa Prancis yang berarti “bentuk” atau “tipe”. Dalam konteks film, genre digunakan untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan film berdasarkan polanya, seperti setting, karakter, cerita, serta tema yang digunakan (Pratista, 2008). Genre berfungsi untuk memudahkan penonton dalam memilih film sesuai preferensi dan juga membantu dalam membangun ekspektasi terhadap film yang akan mereka tonton (Altman, 1999).

Seiring perkembangan industri film, berbagai genre mengalami perubahan dan adaptasi sejalan dengan kemajuan teknologi dan perubahan selera penonton (Neale, 2000). Beberapa genre utama dalam film meliputi drama, *romance*, komedi, *action*, *adventure*, *crime*, horror, *sci-fi*, *thriller*, dan biografi.

Jenis-Jenis Genre dalam Film

1. Drama

Genre drama banyak diproduksi karena kemampuannya dalam mengeksplorasi berbagai tema secara mendalam. Film drama biasanya berfokus pada pengembangan karakter dan konflik emosional yang terinspirasi dari kehidupan nyata (Bordwell & Thompson, 2019). Tema yang diangkat dapat bervariasi, seperti hubungan interpersonal, konflik internal, atau masalah sosial. Contoh film drama: *The Pursuit of Happyness* (2006), *Schindler's List* (1993).

2. Romance

Genre *romance* berpusat pada kisah cinta antara dua karakter utama. Konflik dalam genre ini biasanya berkisar pada tantangan yang dihadapi dalam hubungan mereka, baik dari faktor sosial, budaya, maupun pribadi (Grant, 2007). Film *romance* sering kali menggambarkan bagaimana cinta memengaruhi kehidupan seseorang dalam berbagai aspek. Contoh film *romance*: *The Notebook* (2004), *Titanic* (1997).

3. Komedi

Genre komedi bertujuan menghibur penonton dengan humor melalui berbagai elemen seperti kejutan, absurditas, dan situasi yang tidak biasa (King, 2002). Selain menghibur, komedi juga sering kali mengandung kritik sosial dalam bentuk satir. Contoh film komedi: *Dumb and Dumber* (1994), *The Hangover* (2009).

4. Action

Genre *action* menampilkan adegan yang intens dan memicu adrenalin, seperti perkelahian, kejar-kejaran, dan ledakan. Film *action* sering mengangkat tokoh utama yang kuat dan heroik, serta memiliki konflik yang membutuhkan keberanian dan kekuatan untuk diselesaikan (Tasker, 2015). Contoh film *action*: *Die Hard* (1988), *Mad Max: Fury Road* (2015).

5. Adventure

Film *adventure* mengisahkan perjalanan atau pencarian sesuatu yang berharga, baik dalam bentuk harta karun, pengetahuan, maupun eksplorasi dunia baru. Genre ini sering kali menghadirkan latar tempat eksotis dengan tantangan yang harus dihadapi oleh karakter utama (Neale, 2000). Contoh film *adventure*: *Indiana Jones* (1981-2008), *The Lord of the Rings* (2001-2003).

6. *Crime*

Genre *crime* atau gangster berfokus pada aksi kriminal, seperti perampokan, pencurian, atau kejahatan terorganisir. Film-film dalam genre ini sering menggambarkan karakter yang berada dalam dunia kriminal dan interaksinya dengan penegak hukum (Schatz, 1981). Contoh film *crime*: *The Godfather* (1972), *Pulp Fiction* (1994).

7. *Horror*

Genre *horror* bertujuan membangkitkan rasa takut dan ketegangan melalui unsur supranatural, monster, atau psikologi manusia (Clover, 1992). Film *horror* sering kali menampilkan karakter yang menghadapi ancaman misterius yang tidak dapat dijelaskan secara logis. Contoh film *horror*: *The Shining* (1980), *A Nightmare on Elm Street* (1984).

8. *Sci-Fi (Science Fiction)*

Genre *sci-fi* mengeksplorasi konsep futuristik dan teknologi canggih, seperti perjalanan waktu, kehidupan di luar bumi, atau kecerdasan buatan. Film *sci-fi* sering digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan ide-ide filosofis tentang peran manusia dalam dunia modern (Sobchack, 2005). Contoh film *sci-fi*: *Blade Runner* (1982), *Star Wars* (1977).

9. *Thriller*

Genre *thriller* dirancang untuk menciptakan ketegangan dan suspense bagi penonton. Film ini sering mengangkat cerita tentang pengejaran, penyelidikan, atau ancaman tersembunyi yang meningkatkan intensitas cerita (Giallo, 2011). Contoh film *thriller*: *Se7en* (1995), *Gone Girl* (2014).

10. *Biografi*

Genre *biografi* mengangkat kisah nyata seseorang yang memiliki pengaruh besar dalam sejarah atau bidang tertentu. Film *biografi* biasanya menggabungkan unsur drama dan sejarah untuk menggambarkan perjalanan hidup tokoh utama secara mendalam (Bingham, 2010). Contoh film *biografi*: *The Social Network* (2010), *Bohemian Rhapsody* (2018).

2.7 Film Ada Apa Dengan Cinta?2



Gambar 2.8 Poster Film AADC?2 by IMDB
(<https://www.imdb.com/title/tt5687416/>)

Film Ada Apa Dengan Cinta? 2 Film yang di sutradarai oleh Riri Riza ini dianggap sebagai salah satu film terbaik sepanjang masa. Film dengan susunan pemain diisi oleh artis papan atas Indonesia, diantaranya dibintangi oleh Dian Sastrowardoyo, Nicholas Saputra, Adinia Wirasti, Titi Kamal, Sissy Prescillia, Dennis Adhiswara. Dikategorikan sebagai film ber-genre romantis dengan sentuhan-sentuhan kasih sayang dan drama di dalamnya yang menyentuh. Tiap pemainnya memerankan karakter masing-masing sesuai tuntutan yang diinginkan pihak film tersebut.

Selain itu, berdasarkan keterangan dari *website* resmi Miles Films, film ini telah meraih berbagai penghargaan dan nominasi di industri perfilman Indonesia. Daftar penghargaan yang berhasil diraih oleh film ini diantaranya, dalam ajang Festival Film Indonesia 2016 sebagai pemenang lagu tema terbaik dan penata musik terbaik. Dan masuk ke dalam nominasi sebagai pemeran utama wanita terbaik, penyunting gambar terbaik, dan perancang busana terbaik. Kemudian dalam ajang Usmar Ismail Awards 2017 sebagai pemenang penyunting gambar terbaik, penata musik terbaik, dan pengubah lagu terbaik. Serta dalam ajang Apresiasi Film Indonesia 2016 sebagai pemenang apresiasi poster film. Selain penghargaan yang telah disebutkan sebelumnya, film "Ada Apa Dengan Cinta? 2" juga mendapatkan apresiasi dari Badan Perfilman Indonesia atas kesuksesannya menembus 1 juta penonton dalam empat hari penayangan perdananya. Film ini berhasil meraih 3,6 juta penonton, menjadikannya film Indonesia terlaris kedua pada tahun 2016. Prestasi ini mencerminkan antusiasme penonton dan dampak signifikan film tersebut dalam industri perfilman Indonesia.

Dengan tanggal rilis 29 April 2016, yang berdurasi 122 menit ini menceritakan kisah cinta Rangga dan Cinta, dua orang remaja yang saling mencintai terpisahkan 14 tahun yang

lalu. Kini, setelah bertahun-tahun Rangga dan Cinta mendapatkan kesempatan kedua untuk mereka kembali bersama? Apalagi hidup mereka tidak lagi sederhana dulu. Menggambarkan bahwa film *Ada Apa Dengan Cinta? 2* ini memberikan kesan serta pesan dari scene perscenenya untuk menarik perhatian dan minat bagi siapa saja yang menontonnya.

2.7.1 Sinopsis Film *Ada Apa Dengan Cinta? 2*

Setelah lulus SMA, Cinta dan Rangga berpisah. Mereka berpisah di sebuah bandara dengan uraian air mata. Cinta menetap di Jakarta, sementara Rangga pergi ke New York. Ini cerita sejak 14 tahun perpisahan itu. Kini Cinta telah menjadi pemilik sebuah cafe kecil di Jakarta. Dia masih berkomunikasi dengan para sahabatnya, Karmen (Adinia Wirasti), Milly (Sissy Priscillia), dan Maura (Titi Kamal). Salah satu teman Cinta lain bernama Alya (Ladya Cheryl) telah meninggal dalam sebuah kecelakaan. Cinta telah bertunangan dengan Trian (Ario Bayu). Sebelum menikah, Cinta dan para sahabatnya ingin menghabiskan waktu bersama. Mereka memutuskan untuk berlibur ke Yogyakarta.



Gambar 2.9 Cinta, Karmen, Milly, dan Maura sedang berlibur di Yogyakarta.

(<https://kuyou.id/homepage/read/7293/cerita-di-balik-film-aadc-2-yang-memilih-tiga-kota-sebagai-kota-pendukung>)

Dalam perjalanan cerita film *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, Rangga yang kini bekerja sebagai pemilik sebuah kafe di New York memutuskan untuk kembali ke Indonesia setelah mendapatkan pesan dari saudara kandungnya. Saudara Rangga meminta agar Rangga mengunjungi ibunya di Yogyakarta, sebuah permintaan yang awalnya ditolak Rangga. Namun, setelah mendengar saran dari temannya untuk menyelesaikan urusan yang tertunda di Indonesia, Rangga akhirnya memutuskan untuk pulang. Setibanya di Indonesia, Rangga berusaha menemui Cinta dengan mengunjungi rumah lama mereka, namun sayangnya, rumah tersebut kini telah berpindah pemilik dan Rangga tidak tahu alamat baru Cinta. Melanjutkan

pencariannya, Rangga pun memilih untuk pergi ke Yogyakarta, tempat yang kini menjadi tujuan utamanya.

Di Yogyakarta, kebetulan Karmen dan Milly, dua sahabat Cinta, melihat Rangga sedang berjalan-jalan dan segera memberitahu Cinta tentang kehadiran Rangga di kota tersebut. Meskipun awalnya enggan bertemu, akhirnya Cinta memutuskan untuk menemui Rangga, yang membuat pertemuan mereka setelah 14 tahun terpisah menjadi sangat emosional. Kedua tokoh utama ini, yang sempat terpisah karena berbagai alasan, akhirnya berusaha untuk menyelesaikan asmara yang sempat tertunda, meskipun keadaan mereka sudah berbeda. Cinta kini sudah bertunangan, yang menambah kompleksitas pertemuan mereka. Konflik batin yang muncul di antara keduanya menggambarkan betapa besar perubahan yang terjadi, baik dalam kehidupan pribadi maupun hubungan mereka.

Film ini secara keseluruhan menggambarkan kompleksitas perasaan yang terpendam dan ketegangan emosional yang berkembang seiring berjalannya cerita. Salah satu elemen sinematografi yang sangat mendukung penyampaian cerita ini adalah teknik *rack focus*, yang digunakan untuk memperkuat dinamika hubungan antara Cinta dan Rangga. Teknik ini tidak hanya membantu membangun ketegangan dalam adegan-adegan yang penuh perasaan, tetapi juga berfungsi untuk menggambarkan perubahan emosional yang dialami kedua karakter utama.

Teknik *rack focus* dalam sinematografi film ini berfungsi untuk menyoroti perasaan dan perubahan dalam hubungan antara Cinta dan Rangga. Sebagai contoh, ketika Rangga pertama kali melihat Cinta setelah bertahun-tahun terpisah, fokus kamera dapat berpindah dari objek atau karakter lain dalam *frame* ke ekspresi wajah Cinta atau Rangga, menggambarkan perubahan emosi yang mereka alami pada saat itu. Teknik ini memperdalam pengalaman visual penonton, memungkinkan mereka merasakan ketegangan dan perasaan yang tidak terucapkan antara kedua karakter tersebut.

Penerapan teknik *rack focus* dalam film ini sangat relevan dengan studi literatur mengenai teknik sinematografi dalam film, khususnya dalam konteks film romantis. Teknik ini sering digunakan dalam film untuk memperkuat elemen-elemen emosional, seperti ketegangan, keraguan, dan pengungkapan perasaan karakter yang terjadi sepanjang cerita. Dalam *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, sinematografer memanfaatkan *rack focus* untuk memanipulasi perhatian penonton, mengalihkan fokus visual untuk menekankan elemen-elemen tertentu dalam adegan, seperti ekspresi wajah karakter atau objek yang menjadi simbol dari hubungan mereka.

Sebagai bagian dari penelitian ini, tujuan utama adalah untuk mengembangkan pemahaman tentang penerapan teknik *rack focus* dalam sinematografi film Indonesia, yang selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pembaca dan peneliti. Dengan menggali lebih dalam mengenai teknik ini, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang sinematografi, tetapi juga untuk memperkenalkan teknik *rack focus* kepada pembaca dan peneliti yang tertarik untuk menggali lebih lanjut potensi teknik ini dalam memperkaya narasi film.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana teknik *rack focus* dapat memperkaya pengalaman visual dan emosional dalam sebuah film, serta bagaimana teknik ini dapat diterapkan dalam konteks sinematografi film Indonesia, khususnya pada film-film romantis yang menggambarkan hubungan emosional yang kompleks dan penuh ketegangan, seperti yang terlihat dalam *Ada Apa Dengan Cinta? 2*. Melalui penerapan teknik ini, film dapat menyampaikan pesan yang lebih kuat, mengarahkan perhatian penonton pada detail emosional yang penting, dan memberikan interpretasi baru bagi audiens dalam memahami karakter dan konflik yang mereka hadapi.

Penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi referensi bagi pembuat film, peneliti, dan pembaca yang tertarik pada pengembangan sinematografi, serta dapat memberikan manfaat bagi dunia perfilman di Indonesia, dengan memperkenalkan teknik yang bisa lebih sering digunakan untuk memperdalam pengalaman audiens dalam menikmati film.

2.7.2 Struktur Dramatik Film Ada Apa Dengan Cinta?2

Menurut Rickrik El Saptaria (2006:21), struktur dramatik adalah serangkaian peristiwa yang saling terhubung, menciptakan kesinambungan cerita yang mengalir dari awal hingga akhir. Struktur dramatik ini terdiri dari beberapa tahapan yang sangat penting untuk membangun narasi yang kuat dalam sebuah film. Gustav Freytag (Harymawan, 1988:1820) menyatakan bahwa struktur dramatik film melibatkan lima tahap utama: *exposition*, *complication*, *climax*, *reversal*, dan *denouement*. Dalam film *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, struktur dramatik ini digambarkan dengan jelas melalui perjalanan emosional para tokoh, terutama Cinta dan Rangga, yang berusaha menyelesaikan perasaan mereka setelah bertahun-tahun terpisah. Berikut penjelasannya:

1. *Exposition*

Tahap *exposition* adalah pengantar yang berfungsi untuk memberikan informasi penting mengenai situasi dan kondisi para tokoh dalam cerita, baik yang

terjadi di masa lalu maupun yang sedang berlangsung saat ini. Pada film *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, tahap eksposisi diawali dengan pengenalan kehidupan karakter utama, Cinta dan Rangga, setelah bertahun-tahun berpisah. Penonton diberi gambaran tentang kondisi Cinta yang kini sukses dengan bisnis galeri seni dan terlibat dalam hubungan pertunangan dengan Trian. Sementara itu, Rangga yang kini tinggal di New York telah meraih kesuksesan sebagai penulis dan pemilik kedai kopi. Eksposisi ini juga memperkenalkan kondisi teman-teman Cinta dan Rangga yang telah dewasa dan berkeluarga, serta menunjukkan bahwa waktu telah membawa perubahan besar dalam kehidupan mereka. Melalui eksposisi ini, penonton mendapatkan gambaran mengenai perbedaan kondisi kedua tokoh utama, yang menjadi latar belakang dari konflik yang akan muncul.

2. *Complication*

Setelah eksposisi, cerita memasuki tahap *complication* atau perumitan, dimana masalah-masalah kecil mulai berkembang menjadi konflik yang lebih besar dan kompleks. Pada tahap ini, ketegangan mulai muncul, dan penonton disuguhkan dengan dinamika cerita yang semakin mendalam. Dalam *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, tahap perumitan dimulai dengan pertemuan Cinta dan Rangga yang penuh ketegangan emosional. Setelah perpisahan yang panjang, Cinta dan Rangga berjumpa kembali di Yogyakarta, namun momen tersebut menyulut perasaan yang tidak terungkap selama ini. Ketika Rangga mencium Cinta di depan penginapan, perasaan Cinta yang semula terkendali mulai terusik. Di sisi lain, Rangga merasa bersalah dan ingin memperbaiki hubungan mereka, sementara Cinta sedang bingung dengan keputusannya untuk melanjutkan hubungan dengan Trian, yang kini menjadi tunangannya. Konflik internal ini menambah intensitas cerita, memperlihatkan bagaimana perasaan cinta yang terpendam selama bertahun-tahun mulai muncul kembali.

3. *Climax*

Tahap *climax* adalah puncak cerita di mana ketegangan yang dibangun sebelumnya mencapai titik tertinggi. Pada film ini, klimaks terjadi ketika Rangga, yang telah datang ke galeri Cinta, menyatakan perasaannya di depan Cinta, sementara Cinta yang bertunangan dengan Trian harus menghadapi kenyataan bahwa perasaan lamanya terhadap Rangga masih ada. Klimaks ini terjadi di hadapan Rangga dan Trian, di mana Cinta mengungkapkan bahwa meskipun perasaan cinta masih ada, mereka tidak mungkin bisa bersama lagi karena keadaan yang sudah berubah. Ketegangan mencapai

puncaknya saat Cinta mengungkapkan bahwa meskipun perasaan terhadap Rangga tidak pernah hilang, komitmennya dengan Trian harus diutamakan. Ini menjadi momen yang sangat emosional dan menegangkan bagi penonton, karena Cinta akhirnya harus memilih antara masa lalu yang penuh kenangan dan masa depan yang penuh dengan harapan yang lebih realistis.

4. *Reversal*

Pada tahap *reversal*, intensitas emosi mulai menurun setelah klimaks. Di sini, keputusan dan tindakan yang diambil oleh karakter-karakter utama mulai membawa perubahan dalam alur cerita. Pada *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, reversal terjadi ketika Rangga memutuskan untuk kembali ke Amerika Serikat setelah pertemuan emosional dengan Cinta. Ia berharap bahwa Cinta akan datang menemui dirinya di bandara dan mengungkapkan keinginannya untuk bersama. Namun, meskipun ada ketegangan emosional yang tinggi, Cinta terlambat. Keputusan ini menciptakan momen penuh harapan yang tidak terlaksana, mengubah arah cerita dan menunjukkan bahwa keduanya harus menghadapi kenyataan bahwa waktu dan perbedaan telah mengubah hubungan mereka.

Reversal dalam film ini juga mencerminkan perubahan dalam dinamika hubungan kedua karakter yang sudah berubah seiring waktu. Rangga, yang awalnya ingin memperbaiki hubungan mereka, kini harus menerima bahwa keputusan Cinta untuk melanjutkan hidup dengan Trian adalah hal yang tidak bisa diubah, meskipun perasaan mereka belum sepenuhnya selesai.

5. *Denouement*

Denouement adalah tahap akhir dari cerita yang memberikan penjelasan mengenai konflik dan kebingungan yang belum terpecahkan sebelumnya. Meskipun beberapa elemen masih terbuka untuk interpretasi, *denouement* menyelesaikan narasi utama dan memberi penonton pemahaman yang lebih jelas tentang takdir para tokoh. Dalam *Ada Apa Dengan Cinta? 2*, tahap *denouement* menunjukkan bagaimana perasaan Rangga dan Cinta akhirnya terungkap, meskipun mereka tidak bisa bersama. Cinta, yang akhirnya datang ke Amerika untuk menemui Rangga, memperlihatkan bahwa meskipun hubungan mereka tidak bisa dipertahankan, mereka tetap memiliki perasaan cinta yang dalam. Momen terakhir ini, di mana Rangga dan Cinta kembali berciuman di sebuah taman, meskipun tidak dapat mengubah kenyataan bahwa mereka tidak bisa bersama, memberikan akhir yang lebih damai bagi hubungan mereka yang sempat tertunda. Ini

adalah momen penutupan emosional yang mendalam, mengungkapkan bahwa cinta sejati tidak selalu tentang memiliki, tetapi tentang memberi ruang untuk perasaan yang tetap ada meskipun waktu dan keadaan telah mengubah segalanya.