

Komposisi Visual dan Tata Cahaya pada Film Netflix Berjudul Squid Game

Stephani Inesia Linando¹, Martinus Eko Prasetyo², Winnie³

^{1,2,3}Fakultas Teknik dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia
Jl. Lodan Raya No. 2 Ancol, Jakarta Utara 14430, Indonesia

e-mail: slinandoubm@gmail.com¹, martinusepk@gmail.com², s34190014@student.ubm.ac.id³

Received : June, 2022

Accepted : August, 2022

Published : October, 2022

Abstract

2021 was the year of Netflix's sensation, the South Korean drama series, "Squid Game" directed by Hwang Dong Hyuk. The visual and audio production are extraordinary, and the idea of the storyline is quite interesting, resulted in one of the highest ratings in Netflix. This analysis examines the creative process in the idea of pictures taken in the series by studying cinematographic visual composition based on composition theory by Paul Wheeler. In this paper, the authors try to examine some of the best scenes as a sampling study, and how a composition can provide an important role in communicating the drama series' storyline. Surely this can be developed as a further learning medium in the study of cinematography and composition.

Keywords: *The Rule of Third; Visual Film; Drama*

Abstrak

Series Netflix berjudul "Squid Game" karya Hwang Dong Hyuk merupakan series populer ber-genre drama asal Korea Selatan yang mendunia sehingga banyak menyita perhatian masyarakat. Pengambilan gambar visual maupun audio yang sangat baik, dan ide jalan cerita yang cukup menarik, tentunya dengan rating pada Netflix yang cukup diminati masyarakat. Hal ini dapat dijadikan contoh sebagai referensi film Netflix untuk diobservasi mengapa film ini dapat dikatakan sebagai salah satu series sukses yang menawarkan keindahan visual di dalam ceritanya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut proses kreatif dalam ide pengambilan komposisi gambar yang diambil pada film tersebut secara kajian komposisi visual sinematografi menurut teori komposisi oleh Paul Wheeler. Penulis mencoba mengkaji beberapa scene terbaik sebagai sampling kajian, bagaimana sebuah komposisi dapat memberikan peran penting dalam mengkomunikasikan bahasa dan pesan dalam sebuah jalan cerita film. Tentunya hal ini dapat diteruskan dan dikembangkan sebagai nantinya media pembelajaran dalam studi mengenai sinematografi dan komposisi.

Kata kunci: *The Rule of Third; Visual Film; Drama*

1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya teknologi, semakin berkembang juga dunia perfilman, termasuk saat ini banyak sekali film dari Korea yang cukup disenangi di kalangan masyarakat kita, dikarenakan karena kualitas filmnya terbilang cukup baik [1]. Pada masa sekarang paradigma penggunaan media telah bergeser dari konvensional ke modern. Media modern

indentik dengan teknologi, salah satunya adalah media film [2].

Film Netflix 2021 berjudul "Squid Game" karya Hwang Dong Hyuk merupakan film terpopuler ber-genre drama asal korea yang cukup terkenal secara global dan banyak menyita perhatian masyarakat [3].



Gambar 1 Poster Film Squid Game
[Sumber: *mommiesdaily.com*, 2021]

Pengambilan gambar baik visual maupun audio yang sangat baik, dan ide jalan cerita yang cukup menarik, tentunya dengan *rating* pada Netflix yang cukup diminati masyarakat. Hal ini dapat dijadikan contoh sebagai referensi film Netflix untuk *diobservasi* mengapa film ini dapat dikatakan sebagai salah satu film sukses yang menawarkan keindahan visual pada jalan ceritanya.

Penelitian ini akan menganalisis proses kreatif dalam ide pengambilan komposisi gambar yang diambil pada film tersebut secara kajian komposisi visual sinematografi. Film berjudul "Squid Game" adalah film *survival* yang memiliki konsep unik yaitu jalan cerita yang berlatar belakang permainan anak-anak merupakan permainan tradisional *Korea* yang dimainkan oleh para tokoh pemeran Squid Game dengan taruhan nyawa hidup atau mati. Film ini selain menawarkan drama film yang memberikan banyak pesan moral juga menyajikan keindahan visual dengan warna-warna dominasi setting "*playground/* tempat bermain anak-anak". Dengan mencoba mengkaji beberapa *scene* terbaik sebagai *sampling* kajian, bagaimana sebuah komposisi dapat memberikan peran penting dalam mengkomunikasikan bahasa dan pesan dalam sebuah jalan cerita film. Tentunya hal ini dapat diteruskan dan dikembangkan sebagai nantinya media pembelajaran dalam studi mengenai visual dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual maupun Visual Film.

2. TEORI KOMPOSISI VISUAL

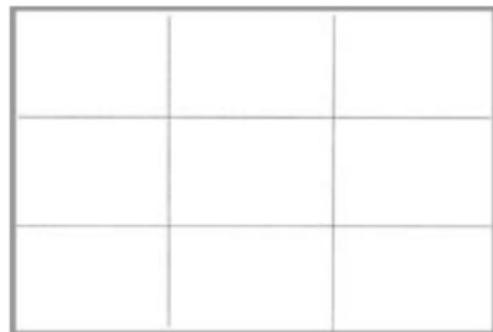
Komposisi memiliki penerapannya sendiri, terkait aturan-aturan komposisi dipinjam dari aturan komposisi seni khususnya pada seni lukis yang telah ada jauh sebelum lahirnya sinema dan fotografi, dimana sinema dan fotografi adalah penggambaran dari seni visual. Para pembuat film dan fotografer meminjam

beberapa teknik komposisi yang digunakan oleh pelukis dan menerapkannya sebagai batu loncatan untuk menerapkan ide-ide baru dalam tataran praktis [4]. Merekam kejadian secara langsung dan realita agar tidak kehilangan momen, bagaimana sebuah komposisi dinamik pada sebuah objek gambar dapat memberikan arti, motivasi serta tujuan yang dapat memberikan penjelasan kepada khalayak yang menyaksikan film [5].

Audiens akan lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan melalui rangkaian visual yang disusun menjadi sebuah video klip. Salah satu teknik yang dapat diterapkan yakni adalah pemilihan komposisi yang sesuai, karena pentingnya penerapan komposisi dalam teknik pengambilan visual menggunakan kamera [6]. Teknik adalah cara membuat atau melakukan yang berhubungan dengan seni sekali lagi dengan tujuan untuk memberikan dampak pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah karya film [7].

2.1 The Rule of Third

Practical Cinematography oleh Paul Wheeler, menyebutkan bahwa salah satu komposisi visual yakni dapat ditentukan dengan menerapkan *the rule of third* dengan beberapa referensi pembingkai visual [8].



Gambar 2 Grid dan Bingkai Komposisi The Rule of third

[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Pada gambar 2, sebuah bingkai penangkapan visual ditentukan pada tahap awal dengan membagi menjadi sepertiga bagian seperti pada contoh gambar diatas ini, dimana *Point of Interest/ POI (model/ talent)* akan berada di salah satu titik yang bersinggungan dengan garis bantu. Bingkai dengan garis melintang posisi horizontal dan vertikal, sepertiga dari bingkai lebar dari masing-masing dari empat

tepi bingkai, lalu objek apa pun ditempatkan pada baris ini akan menambah arti penting dalam penangkapan gambaran keseluruhan [8].



Gambar 3 a horizon set on the lower third third

[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Berikut adalah salah satu contoh pengambilan visual dengan penerapan garis bantu *the rule of third*. Dalam membingkai pemandangan kota, katakanlah di seberang danau, dapat memilih untuk membingkai mulai dari komposisi visual pada langit (bagian atas), dan sepertiga bagian sisanya dipisahkan oleh garis horizon pemandangan kota (bagian bawah) akan menjadi referensi pengambilan visual dengan tujuan untuk memperjelas keseluruhan cerita. Jika demikian, bidikannya mungkin terlihat seperti pada visual pada gambar 3 diatas.



Gambar 4 Point of Interest Berada di tengah frame

[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Pada gambar 4, para penari sebagai *point of interest* berada di tengah bingkai ini biasanya merupakan posisi yang membosankan, tetapi gerakan subjek yang jelas dapat membuatnya sangat menarik. Efek bentuk di dalam bingkai begitu kuat sehingga kita bisa melihat kekuatan gerakan bahkan dalam ilustrasi grafis sederhana.



Gambar 5 Point of Interest Berada di sisi kiri frame

[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Gambar 5, Disini tubuh penari terpotong oleh sepertiga tangan kiri. Ada *input* 'dinamis' yang jelas ke dalam bingkai. Meskipun tubuh mereka terpotong oleh sepertiga tangan kiri, tangan dan kaki kiri (kanan kamera) pasangan pria melampaui bagian bingkai ini. Sekarang ada dua pengaruh pada bingkai – keseimbangan bingkai jelas diciptakan oleh massa tubuh penari, tetapi ada dorongan dinamis ke kanan yang dibuat oleh anggota badan pria yang diperpanjang. Jadi kesimpulan audiens dari ini, bahwa wanita itu akan berputar ke pelukan pria itu dan mereka akan menari di sebelah kanan bingkai.



Gambar 6 Point of Interest Berada di sisi kanan frame

[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Gambar 6, menempatkan pasangan sebagai *point of interest* yang sama persis, dalam pose yang sama persis, dalam komposisi di mana mereka dibagi dua oleh sepertiga kanan. Maka audiens menyimpulkan, keseimbangannya berbeda tetapi bidikannya hanya berubah dengan menyusun pasangan di sepertiga sebelah kanan. Dalam pose aslinya, tangan kanan (kiri kamera) wanita memiliki pengaruh, tetapi tidak terlalu besar; tangan kiri pria (kanan kamera) memiliki pengaruh lebih besar tetapi masih tidak terlalu signifikan. Dalam komposisi ini, anggota tubuh kanan kamera pasangan menjadi sangat kuat dalam dinamika bingkai. Mereka secara aktif dan positif

mendorong tepi kanan bingkai menjauh dari diri mereka sendiri. Kesimpulan penonton tentang apa yang akan terjadi adalah bahwa mereka sekarang akan menari ke kiri, keputusan yang sangat berlawanan dari saat aksi yang sama dilakukan di sisi yang berlawanan. Pada titik ini perlu diingat bahwa sangat sedikit kerangka komposisi yang tidak memiliki pengaruh pada penonton menurut Paul Wheeler.

Hal-hal tersebut diatas merupakan beberapa penerapan komposisi dan dampak yang dapat ditimbulkan dari contoh komposisi visual terhadap audiens menurut Paul Wheeler, penulis mencoba menganalisis visual pada beberapa scene-scene penting pada film Netflix Squid Game, agar dapat mengetahui sejauh mana peranan komposisi akan memberikan pesan dan kesan terhadap audiens [4].

2.2 Diagonal Framing

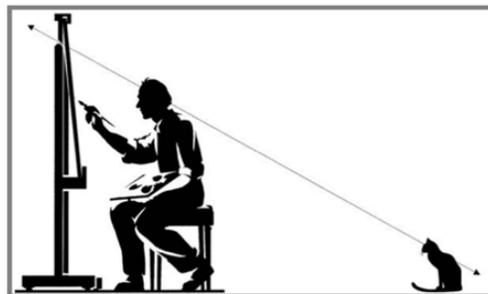
Ada elemen lain di dalam bingkai yang bisa sangat kuat berpengaruh pada respon penonton/ audiens terhadap gambaran keseluruhan. Dengan gaya dinamis akan lebih kuat dimunculkan dalam pembingkai diagonal garis, yaitu garis yang mengalir langsung dari satu sudut bingkai ke sudut yang berlawanan secara diagonal.



Gambar 7 a composition using the diagonal
[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Pada Gambar 7 ada komposisi yang sangat sederhana dari tampilan kucing pada tuannya bekerja di sebuah lukisan. Ada sedikit keraguan, apakah kucing melihat bagian belakang kepala tuannya namun bukan pada lukisan. Tidak di kuas dan tidak di palet. Tetapi bagaimana kita bisa begitu yakin bahwa itulah sudut pandang kucing yang sebenarnya? Sederhananya, soket mata kucing terbelah di kanan bawah ke diagonal kiri atas bingkai, seperti bagian belakang kepala pelukis.

Komposisi juga ini memperlihatkan dari tujuan arah mata melihat dari sesuatu yang ukuran atau bentuknya lebih kecil ke hal yang lebih besar didepannya.



Gambar 8 A composition showing the position of the diagonal
[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Paul Wheeler sengaja mengabaikan mata kucing dan pelukis untuk membuktikan intinya. Gambar 8 identik dengan Gambar 7 tetapi dengan garis diagonal disisipkan untuk menunjukkan jalur pengaruhnya, hal inilah membuat visual tersebut memiliki persepsi visual. Komposisi ini juga dapat diterapkan untuk mengambil lebih dari satu subjek dalam sebuah kejadian di waktu bersamaan.

Komposisi kompleks dan gabungan Dimungkinkan juga untuk menyusun elemen individual dari keseluruhan visual dalam sembilan kotak terpisah yang dibentuk oleh pembagian bingkai oleh garis sepertiga bagian (the rule of third). Variasi lainnya adalah menggabungkan komposisi yang berbeda dalam elemen yang berbeda dari satu bingkai.



Gambar 9 a composition using the diagonal
[Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005]

Gambar 9, dimana menempatkan sebuah objek 'berat' di dalam tiga kotak vertikal sebelah kanan dan sebuah objek kecil, mungkin rapuh, benda di kotak ketiga kiri bawah. Jika subjek menjulang di sepertiga kanan dapat dibuat

untuk memiliki garis mata subjek di kotak kiri bawah, untuk membuat sebuah komposisi yang sangat efektif. Pada gambar 9 adalah komposisi yang memperlihatkan beruang di sebelah kanan adalah seluruhnya tersusun dalam sepertiga bagian kanan, sedangkan kupu-kupu adalah disusun dengan indah di sepertiga kiri bawah kotak. Di sini, menggabungkan setidaknya dua aturan telah memberi kita hal yang tidak biasa dan komposisi yang sangat efektif, memberikan kesan dalam satu waktu sebuah *moment* terjadi dimana beruang seakan-akan melihat langsung ke arah kupu-kupu dan ingin berjalan menuju kupu-kupu. Komposisi juga ini memperlihatkan dari tujuan arah mata melihat dari sesuatu yang ukuran atau bentuknya lebih besar ke hal yang lebih kecil didepannya. Ada banyak, banyak variasi tentang ini, dan lainnya yang dapat disesuaikan dengan konsep dan tema yang ingin diciptakan.

3. PENCAHAYAAN PADA FILM

Menurut David Bordwell pada bukunya yang berjudul *Film Art an Introduction* Dalam pembuatan film artistik, pencahayaan lebih dari sekadar iluminasi yang memungkinkan kita untuk melihat aksinya. Area yang lebih terang dan lebih gelap di dalam bingkai membantu menciptakan keseluruhan komposisi setiap bidikan dan mengarahkan perhatian kita ke objek dan tindakan tertentu. Sebuah tambalan yang terang benderang dapat menarik perhatian kita ke isyarat utama, sementara bayangan dapat menyembunyikan detail atau membangun ketegangan tentang apa yang mungkin ada. Pencahayaan juga bisa mengartikulasikan tekstur: lekukan wajah, butiran sepotong kayu, pola dekorasi, jaring laba-laba, kilau permata, dan lainnya [9].

2.1 HIGHLIGHT AND SHADOW



Gambar 10 Tata Cahaya Highlight and Shadow pada film *The Cheat*, karya Cecil B. De Mille
[Sumber: Buku *Film Art an Introduction*, 2017]

Pencahayaan membentuk objek dengan membuat *highlight* dan *shadow*. *Highlight* adalah sepetak kecerahan relatif pada permukaan. *Highlight* menyediakan isyarat penting untuk tekstur permukaan. Jika permukaannya halus, seperti kaca atau *chrome*,

highlight cenderung berkilau namun pada permukaan yang lebih kasar, seperti menghadap batu, menghasilkan sorotan yang lebih menyebar. *Shadow* juga melakukan hal yang sama, memungkinkan objek memiliki bagian kegelapan (disebut *shadow/* bayangan) atau untuk membentuk bayangannya ke sesuatu yang lain.

Film ini sepertinya dirancang untuk membuktikan kebenaran pernyataan yang dibuat oleh Josef von Sternberg: "Penggunaan cahaya yang tepat dapat memperindah dan mendramatisir setiap objek." Pencahayaan bergabung dengan pengaturan dalam mengendalikan rasa ruang adegan, hal ini nampak pada Gambar 10, dimana terang gelap pada sebuah karya film dapat memperkuat nuansa yang diciptakan, dan membedakan antara objek dan background.

2.2 HARD AND SOFT LIGHTING IN COLOR



Gambar 11 *Hard and Soft Lighting in Color* Pada Film *Thriller* Berjudul *Skyfall*, James Bond
[Sumber: Film *Skyfall*, 2012]

Dalam film Aparajito Satyajit Ray, pada gambar 11 sebelah kiri terlihat cahaya lebih keras untuk mempertajam visual di dalam sebuah ruangan (*indoor*) yang lebih gelap. Pada bidikan lain dari film yang sama gambar 11 sebelah kanan, pencahayaan pada luar ruangan yang lebih lembut nampak terlihat kabur menyebabkan kontur dan tekstur terlihat lebih banyak difusi dan kontras yang lebih lembut antara cahaya dan bayangan. *Hard lighting* disini dapat memperkuat detail, sedangkan *soft lighting* akan membuat kontras nampak lebih *soft* antara cahaya dan bayangan, juga dapat memanfaatkan cahaya natural matahari maupun *artificial lighting*.



Gambar 12 *Hard and Soft Lighting in Color* Pada Film *Thriller* Berjudul *Skyfall*, James Bond
[Sumber: Film *Skyfall*, 2012]

Gambar 11, film *thriller* bercerita tentang mata-mata Skyfall menunjukkan aksi dari James Bond yang kembali lagi untuk menantang kematian dan menyelesaikan sebuah misi penting. *Hard and soft lighting in Color*, pencahayaan yang keras di adegan-adegan awal membuat wajahnya tampak usang yang dibantu oleh riasan. Pada dua visual diatas nampak perbedaan ditingkatkan oleh warna dan cahaya yang terlihat lebih netral, pencahayaan yang diterapkan lebih keras dan memperlihatkan detail pada *Point of Interest talent* dan cahaya lebih keras diterapkan pada gambar 11 sebelah kanan untuk menguatkan warna hangat.

3. METODE PENELITIAN

Analisis ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membaca maupun melihat langsung dan melakukan *literature review* terhadap karya utama. Secara deskriptif memaparkan fakta berdasarkan data-data dan sumber pustaka, dimana prinsip yang digunakan realitasnya bersifat menyeluruh sebagai bagian dari hasil konstruksi pemahaman dengan landasan teori-teori yang tepat dan sesuai [10]. Dilihat dari segi sinematografi, komposisi merujuk pada seni pembingkai gambar, pencahayaan, tata warna, dan ruang merupakan faktor pendukung terbentuknya komposisi sebagai sebuah gambar yang dapat meninggalkan kesan mendalam terhadap penonton [11]. Penelitian akan mengukur sejauh mana peranan komposisi pada film Netflix Squid Game 2021 menggunakan metode dari Paul Wheeler pada bukunya yang berjudul *Practical Cinematography*.

4. KAJIAN PUSTAKA

CERITA TIGA BABAK FILM

Cerita tiga babak pertama kali diperkenalkan oleh Aristoteles di masa kerajaan Yunani Kuno. Konsep ini dianggap sukses dan sudah dilakukan secara turun temurun dalam berbagai jenis *storytelling*. Namun kemudian konsep yang diusung lebih dulu oleh Aristoteles ini disempurnakan kembali oleh Syd Field dalam sebuah buku berjudul *Screenplay* [12] Pada artikel *International Design School* mengenai cerita tiga babak pada struktur penulisan skenario pada film [13], cerita babak menyampaikan bagaimana pesan pada sebuah film akan sampai dengan mudah dan menarik secara perhatian penonton pada sebuah jalan cerita film yang ditampilkan secara visual,

sebagai *storytelling* klasik dimana cerita bergerak menuju klimaks lewat struktur tiga bagian penting yaitu :

1. Babak 1, Pengenalan atau beginning pada babak awal (awal jalan cerita).
2. Babak 2, Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan konflik (pertengahan jalan cerita).
3. Babak 3, biasanya berisi penyelesaian dari konflik yang terjadi di babak 2.

Setiap babak ini dipisahkan oleh *plot point* (PP) yang juga biasa disebut dengan *key turning point*. *Plot point* atau *key turning point* bisa dijadikan sebagai penanda bagi karakter utama dalam mencapai tujuannya. Dalam hal ini cerita tiga babak akan memberikan kesan yang solid dan struktur dengan baik. Oleh sebab itu penulis akan mengambil beberapa scene terbaik pada setiap episode film "Squid Game" berdasarkan tiga babak yang dianggap krusial dan inti pada masing-masing scene pada karya film, yang akan di analisis berdasarkan teori komposisi visual dari Paul Wheeler.

5. HASIL ANALISIS TERHADAP VISUAL FILM SQUID GAME

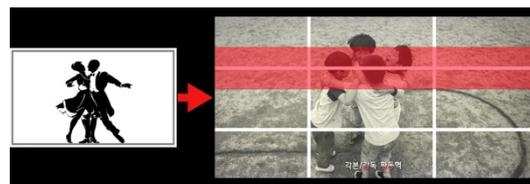
1. Babak 1 (episode 1)



Gambar 13 Scene awal episode 1, 00:02:19 [Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: *Red Light, Green Light*.

Adegan pembuka film dibuka dengan *scene* visual anak-anak kecil sedang bermain permainan tradisional korea dengan tampak bahagia bermain bersama-sama.



Gambar 14 Hasil Analisis Visual [Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Komposisi *the rule of third* tercipta langsung pada wajah keceriaan keempat orang anak yang terlihat pada visual, karena *point of interest* berada di tengah *frame* maka hal ini menciptakan sebuah efek pembesakan visual yang terlihat lebih kuat dan menjadi pusat perhatian.

Highlight and shadow: pada gambar 13, terlihat *highlight and shadow* nampak terlihat tidak terlalu kontras dikarenakan shooting pada adegan ini lebih memanfaatkan *lighting outdoor* di luar ruangan. Dengan memanfaatkan cahaya natural matahari yang tidak terlalu memunculkan bayangan pada *subjek talent* apalagi dikuatkan dengan penerapan warna editing yang memunculkan kesan cerita masa lalu.

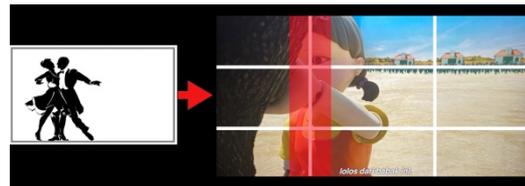
Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 13, cahaya natural dengan kemasannya warna visual bernuansa cerita masa lalu membuat pencahayaan nampak soft/ lembut. Fungsi cahaya soft dengan warna sephia seperti ini memberikan kesan visual adegan *flashback* kembali ke masa lalu yaitu masa kanak-kanak.

2. Babak 1 (episode 1)



Gambar 15 Scene awal episode 1, 00:45:48 [Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: *Red Light, Green Light*. Permainan pertama dari film Squid Game ini cukup viral di berbagai pemberitaan media, bahkan gejala visual dari kekuatan karakter boneka pada *scene* ini menjadi ciri khas dari film Squid Game. Permainan hidup mati pertama muncul pada *scene* visual ini, dimana permainan ini disebut dengan sebutan permainan lampu merah dan lampu hijau, dan sang boneka menjadi eksekutor eliminasi para peserta dengan menembak mati langsung di tempat.



Gambar 16 Hasil Analisis Visual [Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Komposisi visual *the rule of third* dengan *point of interest* berada di sisi kiri *frame*. Sisi kanan yang terlihat luas memberikan kesan penglihatan kepada audiens dimana di kejauhan membelakangi boneka ini adalah ratusan peserta permainan pada film Squid Game di permainan pertama yang mereka mainkan, di sinilah akan banyak peserta mati karena tertembak oleh sang eksekutor boneka yang sebetulnya terlihat menggemaskan ini. Sisi kiri didominasi dengan subjek sebagai *point of interest* visual, sedangkan sisi kanan juga dapat menceritakan latar dari subjek yang memperlihatkan nuansa dan suasana ruangan luar pada jalan cerita film tersebut.

Highlight and shadow: pada gambar 15, terlihat *highlight and shadow* tidak terlalu kontras dikarenakan jarak antara *Point of Interest* didepan framing lebih jauh daripada jarak *background area*. Jarak *ea r* yang terlalu jauh inilah membuat kedalaman (*dept of field*) pada visual *scene* ini. *Highlight* *ea ra* terlihat karena *shooting* dilakukan seakan-akan di luar ruangan (*outdoor*). Sedangkan *shadow* hanya muncul dari pantulan bayangan pada pakaian boneka dari arah atas jatuh cahaya.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 15, pewarnaan yang muncul cukup kuat pada *point of interest* yang berada didepan framing yaitu Boneka pada *scene* permainan awal.

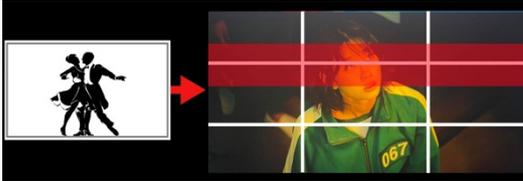
3. Babak 1 (episode 2)



Gambar 17 Scene awal episode 2, 00:05:54 [Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: Hell.

Scene ini merupakan adegan dimana Sae Byeok dan seluruh peserta permainan dalam *squid game* melihat ea rah atas dan takjub akan betapa banyaknya hadiah uang yang diperlihatkan apabila memenangkan permainan *squid game* ini sampai akhir.



Gambar 18 Hasil Analisis Visual
[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Komposisi *the rule of third* tercipta langsung pada wajah Sae Byeok salah satu tokoh utama perempuan di film Squid Game. Karena *point of interest* berada di tengah *frame* maka hal ini menciptakan sebuah efek pembingkai visual yang terlihat lebih kuat dalam mengekspresikan wajah kaget melihat sesuatu di atasnya. Biasanya komposisi seperti ini sangat cocok dalam mengekspresikan pengambilan wajah portrait pada sebuah visual.

Highlight and shadow: pada gambar 17, terlihat *highlight and shadow* cukup kontras dikarenakan *Point of Interest* didepan framing terlihat lebih terang terkena cahaya daripada bagian *background* yang lebih gelap pekat dan membentuk bayangan.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 17, pewarnaan yang muncul cukup kuat pada *point of interest* yang berada didepan *framing* yaitu sosok Sae Byeok.

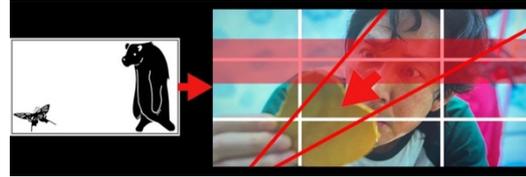
4. Babak 2 (episode 3)



Gambar 19 Pertengahan episode 3, 00:43:32
[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: The Man With The Umbrella.

scene ini merupakan adegan dimana Seong Gi-Hun memulai permainan memotong bentukan gulali sesuai bentuk yang sudah dipilih hanya menggunakan sebuah jarum. Bahkan *scene* pada episode ini merupakan visual yang sempat viral di sosial media.



Gambar 20 Hasil Analisis Visual
[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Komposisi variasi *the rule of third & diagonal framing* tercipta langsung pada wajah Seong Gi-Hun sebagai tokoh utama di film Squid Game. Karena *point of interest* berada di tengah *frame* maka hal ini menciptakan sebuah efek pembingkai visual yang terlihat lebih kuat dalam mengekspresikan raut wajah Seong Gi-Hun ketika kaget dan ketakutan melihat apa yang didapatnya dalam permainan. Kesan visual *portrait* walaupun ditampilkan berada di tengah *frame* namun tidak terlihat kaku, sebetulnya *point of interest* juga tercipta pada objek benda yang dipegang oleh Seong Gi-Hun, yang memberikan pesan bahwa Seong Gi-Hun kaget dan takut ketika melihat benda tersebut yang dimana benda tersebut akan menjadi penentu hidup mati dirinya pada permainan kali ini.

Highlight and shadow: pada gambar 19, terlihat *highlight and shadow* cukup kontras terlihat pada wajah *Point of Interest* didepan framing terlihat lebih terang menerangi sisi kiri dan kanan wajah, arah jatuh bayangan lebih memperlihatkan dimensi pada wajah.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 17, pewarnaan cukup kuat, nampak perbedaan warna pada *point of interest* dan *background*.

5. Babak 2 (episode 4)



Gambar 21 Pertengahan episode 4, 00:50:22
[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: Stick To The Team.

Adegan krusial di permainan tarik tambang yang dilakukan secara *team*. Kerjasama *team* dan strategi yang dilakukan bersama-sama oleh Cho Sang-Woo dan *team*-nya memperlihatkan sebuah konflik adegan yang menegangkan yang hampir membuat mereka kalah dan mati pada permainan kali ini walaupun pada akhirnya team ini berhasil menang pada permainan tarik tambang.



Gambar 22 Hasil Analisis Visual

[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

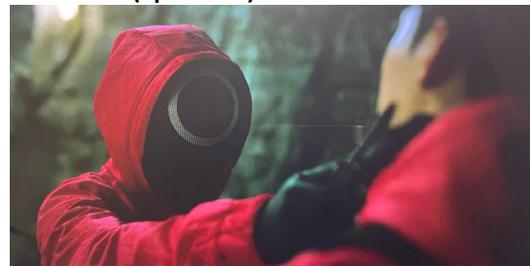
Komposisi variasi *the rule of third & diagonal framing* tercipta langsung pada wajah Cho Sang-Woo, karena *point of interest* fokus kamera berada di sisi kiri *frame* yang membagi sepertiga bagian, bila ditarik garis diagonal pada *frame* memperlihatkan perspektif arah penglihatan mata. Wajah yang mengekspresikan penuh perjuangan dan pantang menyerah untuk memenangkan permainan tarik tambang bersama *team* nampak terlihat pada karakter pengambilan *portrait talent*, walaupun Cho Sang-Woo berada di posisi belakang (kiri) dari Seong Gi-Hun (depan-kanan) namun dirasa visual ini cukup mewakili untuk memperlihatkan kedua tokoh dan *team*-nya sedang sama-sama berjuang keras dan tertangkap dalam satu *frame*/pemingkakan. Secara proporsi visual Cho Sang-Woo (posisi kiri) terlihat lebih kecil dibanding hal didepannya.

Highlight and shadow: pada gambar 21, terlihat *highlight and shadow* cukup kontras terlihat pada wajah *Point of Interest* didepan framing

terlihat lebih terang menerangi sisi kiri dan kanan wajah, hanya saja fokus wajah hanya dimunculkan pada tokoh Cho Sang-Woo, sedangkan lainnya sengaja dibuat *blur*. Hal ini dimaksudkan agar, fokus kedalaman pada *highlight dan shadow* dapat terlihat perbedaan kedalaman perspektifnya. Karena sudut kamera ingin memperlihatkan *angle* dari sisi depan ke arah belakang tarik tambang secara berbaris.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 21, pewarnaan cukup kuat, muncul warna konsisten pada seluruh *frame*, dan terlihat senada karena kostum yang digunakan oleh para talent seragam dengan warna hijau yang sama.

6. Babak 2 (episode 5)



Gambar 23 Pertengahan episode 5, 00:34:28
[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: A Fair World, Adegan konflik antara kedua orang yaitu Hwang Jun-Ho dan tokoh antagonis penjaga tempat permainan yang sedang menyamar dan menyelidik langsung apa yang terjadi pada tempat permainan ini sebenarnya.



Gambar 24 Hasil Analisis Visual

[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Komposisi variasi *the rule of third & diagonal framing* tercipta langsung pada wajah *talent* berjubah merah (kiri *frame*) karena *point of interest* fokus kamera berada di sisi kiri *frame* yang membagi sepertiga bagian. Hal ini hampir serupa dengan pada analisis nomor 5 diatas gambar 19, *the rule of third* tentunya dapat digunakan untuk pengambilan visual yang mengambil dua orang *talent* atau lebih dalam sebuah *frame* untuk memperlihatkan sebuah

adegan cerita dalam waktu yang sedang berjalan bersamaan. Dalam hal ini (gambar 24) memperlihatkan untuk memberikan kesan adanya perbincangan dialog/konflik antar keduanya didalam satu *frame*/pemingkaian. Dengan posisi *talent* di sebelah kiri sedikit lebih kecil secara proporsi dibanding *talent* disebelah kanan.

Highlight and shadow: pada gambar 23, terlihat *highlight and shadow* cukup kontras terlihat pada wajah *Point of Interest* yang memisahkan area background dan foreground dengan teknik blur yang cukup jelas terlihat. Tata cahaya pada background sengaja dibuat kombinasi antara gelap dan terang agar nuansa *shooting* terjadi di dalam sebuah goa dengan penerangan cahaya bawah tanah.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 23, pewarnaan cukup kuat, muncul warna konsisten pada seluruh *frame*, dan terlihat senada karena kostum yang digunakan oleh kedua talent seragam dengan warna merah-hitam yang sama.

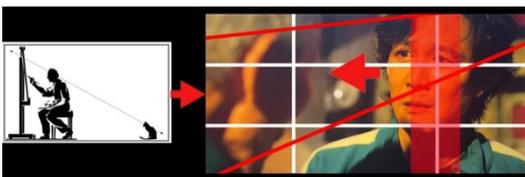
7. Babak 2 (episode 6)



Gambar 25 Pertengahan episode 6, 00:55:32
[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: Gganbu,

Adegan pada episode kali ini menyajikan adegan haru penuh emosi, di mana Seong Gi-Hun harus terpaksa mencurangi Oh Il Nam dalam permainan hidup mati selanjutnya yaitu bermain tebak jumlah kelereng.



Gambar 26 Hasil Analisis Visual
[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Gambar 23, Komposisi variasi *the rule of third* & *diagonal framing* tercipta langsung pada wajah

talent Seong Gi-Hun (kanan *frame*) dengan tepat berada sepertiga bagian *frame* posisi sebelah kanan *frame*. Memberikan kesan yang serupa seperti halnya pada analisis nomor 5 dan 6. Adanya perbincangan dialog yang dilakukan didalam satu *frame*/pemingkaian yang diambil dalam satu visual bersamaan. Dengan posisi proporsi *talent* di sebelah kanan lebih kecil dibanding *talent* di sebelah kiri.

Highlight and shadow: pada gambar 25, terlihat *highlight and shadow* cukup kontras terlihat pada wajah *Point of Interest* dikedua tokoh, khususnya pencahayaan yang digunakan bersumber membelakangi *subjek talent* sehingga tercipta bayangan pada wajah Gi-Hun (kanan *frame*).

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 25, pewarnaan cukup kuat, seperti memberikan kesan pencahayaan warna *warm*/hangat terlihat menerangi wajah dan memberikan nuansa sore hari pada *environment*. Dengan wajah berkaca-kaca tokoh Gi-Hun (kanan *frame*), semakin kuat terlihat kesedihan pada dirinya karena pencahayaan warna hangat.

8. Babak 2 (episode 7)



Gambar 27 Pertengahan episode 7, 00:40:25
[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: VIPS,

Scene ini memperlihatkan kedua peserta salah satunya adalah Jang Deok Su yang sedang adu argumen di detik-detik waktu yang akan menentukan hidup-mati mereka. Permainan melewati jembatan kaca ini merupakan permainan yang cukup sulit dilalui karena selain strategi harus mengandalkan keberuntungan masing-masing peserta.



Gambar 28 Hasil Analisis Visual
[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Gambar 25, Komposisi variasi *the rule of third & diagonal framing* tercipta langsung dari arah Jang Deok Su (kiri) kepada salah satu peserta lainnya (kanan). Terlihat nampak terjadi pertengkaran dari keduanya karena posisi seakan-akan ingin berduel. Hal ini terjadi karena perdebatan hidup-mati ditengah-tengah waktu yang sudah semakin sempit dan harus mengambil keputusan. Hal ini memperlihatkan dari tujuan arah mata melihat dari sesuatu yang ukuran atau bentuknya lebih besar ke hal yang sedikit lebih kecil didepannya.

Highlight and shadow: pada gambar 27, terlihat *highlight and shadow* nampak cukup kontras terlihat dari sisi kedua talent dan *background* yang terpisah.

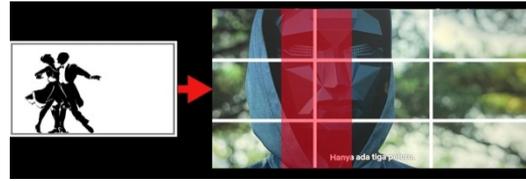
Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 27, pewarnaan *soft* yang dimunculkan, seperti memberikan kesan pola konsisten gaya editing pewarnaan pada film dan *scene* ini. Karena adegan dilakukan didalam ruangan dan nampak cahaya yang digunakan adalah cahaya dari lampu *indoor* sekitar.

9. Babak 2 (episode 8)



Gambar 29 Pertengahan episode 8, 00:11:58
[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: Front Man,
Akhirnya terkuak siapa front man yang sebenarnya adalah In-Ho saudara kandung dari Hwang Jun-Ho, Front Man adalah orang yang mengatur langsung semua permainan hidup mati yang terjadi di lapangan untuk dijadikan pertunjukkan hiburan kepada para VIP.



Gambar 30 Hasil Analisis Visual
[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Gambar 27, Komposisi visual *the rule of third* dengan point of interest berada di sisi kiri frame. Sisi kanan yang terlihat area luas memberikan kesan penglihatan kepada audiens sedang mengarah penglihatan pandangan ke arah depan subjek. Pengambilan portrait memperlihatkan detail karakter talent terlihat jelas.

Highlight and shadow: pada gambar 29, walaupun *highlight and shadow* tidak terlalu muncul pada *scene* ini, dikarenakan adegan dilakukan di luar ruang terbuka sehingga hanya *highlight* yang muncul secara *flat*. *point of interest* terpisah jelas karena pada bagian *background* menggunakan teknik *blur*.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 29, pewarnaan *soft* yang dimunculkan, untuk memberikan konsistensi pada gaya editing visual.

10. Babak 3 (episode 9)



Gambar 31 Pertengahan episode 9, 00:02:48
[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: One Lucky Day,
Merupakan episode terakhir dimana Seong Gi-Hun dan Cho Sang-Woo keduanya bertemu di final permainan terakhir, dan hanya akan ada satu pemenang permainan ini yang berhak membawa pulang uang sebesar 45,6 milliard won.



Gambar 32 Hasil Analisis Visual

[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Gambar 29, Komposisi visual *the rule of third* variasi penggabungan dengan point of interest berada di tiga titik secara bersamaan di sisi kiri, tengah, dan kanan frame/ pembingkai. Hal ini memberikan pesan, dalam satu waktu yang sama pada visual menampilkan tiga orang, dimana kedua orang di sisi kiri dan kanan sedang terlihat saling bertatapan memperlihatkan jiwa kompetisi di permainan akhir yang sudah memuncak. Dialog pun tercipta.

Highlight and shadow: pada gambar 31, walaupun *highlight and shadow* terlihat jatuh pada kedua *point of interest* masih nampak terlihat pada sedikit wajah dan pakaian yang dikenakan mempertegas kontur kostum dan wajah kedua *talent*. Cahaya difokuskan pada kedua tokoh talent di scene puncak cerita ini.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 31, pewarnaan terlihat jelas dengan *full color*, dan membedakan *point of interest* dan background berwarna biru langit.

11. Babak 3 (episode 9)

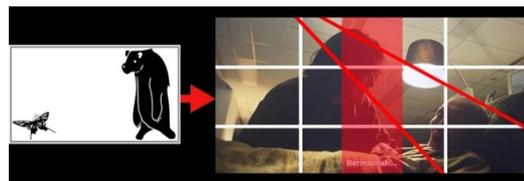


Gambar 33 Pertengahan episode 9, 00:02:48

[Sumber: Squid Game, Netflix, 2021]

Judul episode: One Lucky Day,

Pada episode terakhir ini adalah penutup menjelang akhir cerita yang dimana dapat dikatakan sebagai klimaks akhir dari film Squid Game. Seong Gi-Hun dan O Yeong-Su yang ternyata masih hidup keduanya bertemu kembali secara tidak terduga dan memainkan permainan terakhir.



Gambar 34 Hasil Analisis Visual

[Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005]

Gambar 31, Komposisi variasi *the rule of third & diagonal framing* tercipta langsung dari arah Seong Gi-Hun (kiri) kepada kakek Oh Il Nam (kanan). ini merupakan adegan klimaks akhir dari Film Squid Game di season pertamanya, terjadi adegan pembicaraan penuh emosional dimana komposisi visual ini lebih memberikapesan bahwa kedua karakter talent berada didalam satu frame dengan view pengambilan dari sedikit gaya *low-angle camera*. Dengan melihat langsung kearah tempat tidur berbicara secara langsung.

Highlight and shadow: pada gambar 33, *highlight and shadow* terlihat kontras. Karena pencahayaan utama berasal dari posisi belakang *talent* sehingga terciptalah backlight, yang memperlihatkan *shadow* pada bagian wajah menjadi lebih gelap dan *background* cukup terang secara *highlight*.

Hard and Soft Lighting in Color: pada gambar 33, pewarnaan nampak lebih *soft* dan *warm* memperlihatkan adegan kesedihan pada scene ini.

4. KESIMPULAN

Analisis terhadap beberapa perwakilan *scene* episode 1 sampai dengan episode 9 pada film Squid Game 2021, memperlihatkan pentingnya menentukan pengambilan komposisi visual pada film. Komposisi *The Rule of Third* memperlihatkan efektifitas pengambilan untuk adegan-adegan pada film yang melibatkan 2 orang atau lebih. Komposisi *The rule of third* dan *Diagonal Framing* dapat dikombinasikan dengan beberapa macam variasi agar membuatnya lebih kreatif dalam banyak referensi pengambilan komposisi visual pada film. Dua komposisi tersebut merupakan dua komposisi yang sering digunakan pada *series* Squid Game dan memberikan beberapa variasi *angle* yang menarik untuk penonton. Efek yang diberikan di dalam komposisi *The Rule of Third* untuk audiens adalah memperkuat gerakan dan *gesture* sebuah karakter dalam sebuah adegan

di dalam *frame*. Untuk komposisi *diagonal framing*, bisa digunakan untuk memberikan kesan perspektif di dalam satu frame untuk adegan berdialog yang mempunyai dua karakter atau lebih. Teknik *lighting* di dalam Squid Game, menguatkan penerapan komposisi dan di dalam tiap *scene* untuk memberikan nuansa di dalam cerita. Elemen *highlight* dan *shadow* dapat memperlihatkan detail-detail pada mimik wajah untuk menunjukkan emosi yang menunjang *acting* karakter. Maka dapat disimpulkan pentingnya penerapan komposisi dan tata cahaya dalam sebuah adegan *series* saat *shooting*.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Dengan ini mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bunda Mulia dan Komunitas Fotografer Indonesia. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Angela and S. Winduwati, "Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite)," *Koneksi*, vol. 3, no. 2, p. 478, 2020, doi: 10.24912/kn.v3i2.6480.
- [2] H. Susanto, I. Irmawati, H. Akmal, and E. W. Abbas, "Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *Hist. J. Progr. Stud. Pendidik. Sej.*, vol. 9, no. 1, p. 65, 2021, doi: 10.24127/hj.v9i1.2980.
- [3] "sutradara-ungkap-alasan-serial-squid-game-bisa-populer-di-seluruh-dunia @ www.kompas.com."
- [4] M. E. Prasetyo, "Kajian Komposisi Visual Pada Film Serial Netflix Drama Fiksi Ilmiah Berjudul the 100 Karya Jason Rothenberg," *J. Titik Imaji*, vol. 4, no. x, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/download/2802/2104>.
- [5] R. Haqqu, F. Yusanto, and D. S. Wijaksono, "Penerapan Komposisi Dinamik Pada Film Dokumenter Solo Eco City," *J. Dimens.*, vol. 1, no. 02, pp. 35–44, 2020, [Online]. Available: <https://docplayer.info/215382018-Penerapan-komposisi-dinamik-pada-film-dokumenter-solo-eco-city-s-sos-m-i-kom.html>.
- [6] M. E. Prasetyo, "Kajian Visual Komposisi Simetris dan Asimetris Fotografi Surreal Fashion Karya Natalie Dybisz," pp. 293–301, 2021, [Online]. Available: <http://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/2920>.
- [7] S Sandita, "Makna Pesan Melalui Teknik Kamera," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [8] P. Wheeler, *Practical Cinematography*. Focal Press, 2005.
- [9] D. Bordwell, K. Thompson, and J. Smith, *Film Art: Creativity, Technology, and Business*. 2017.
- [10] A. Arsita, "Jukstaposisi Fotografi Di Novel Grafis 'the Photographer,'" *specta J. Photogr. Arts, Media*, vol. 2, no. 2, pp. 135–144, 2019, doi: 10.24821/specta.v2i2.2554.
- [11] A. Cikita and W. Murwonugroho, "ANALISIS KEBARUAN KOMPOSISI SIMETRIK PADA KEDINAMISAN VISUAL FILM ' FANTASTIC MR . FOX ,' " pp. 873–878, 2018.
- [12] "CERITA TIGA BABAK, STRUKTUR PENULISAN SKENARIO FAVORIT SINEAS HOLLYWOOD." [Online]. Available: <https://idseducation.com/cerita-tiga-babak-struktur-penulisan-skenario-favorit-sineas-hollywood/>.
- [13] J. T. Imaji and M. E. K. O. Prasetyo, "Kajian Komposisi Visual Pada Film Serial Netflix Drama Fiksi Ilmiah Berjudul the 100 Karya Jason Rothenberg Study of Visual Composition on the Film Serial Netflix Scientific Drama Title the 100 By Jason Rothenberg," vol. 4, pp. 45–64, 2021.