

Visual Composition Analysis in Avengers: Endgame to Enhance Visual Aesthetics

Nolly Medya Putra, Anri Fadini

Universitas Muhammadiyah Riau
nollymedyaputra@umri.ac.id

DOI: 10.31958/kinema.v5i1.17143

ARTICLE INFO

Article history

Received: 2026-06-09

Revised: 2026-06-10

Accepted: 2026-06-10

Keywords:

visual composition
visual aesthetics
Bruce Block model
Avengers: Endgame
film communication

ABSTRACT

This study analyzes visual composition in enhancing visual aesthetics in the film Avengers: Endgame (2019), directed by Anthony and Joe Russo. Film, as a medium of mass communication, conveys meaning not only through narrative and dialogue but also through visual language. This study applies Bruce Block's Visual Structure Model, which identifies seven core visual elements: space, line, shape, tone, color, movement, and rhythm. A qualitative descriptive method was employed, with documentation of selected scenes and in-depth interviews with film practitioners as primary data sources. Data validity was ensured through source triangulation. The findings reveal that each visual element functions systematically and progressively to support narrative development and emotional communication. Space is constructed through deep layered compositions creating depth and immersion; lines guide emotional tone from stability to tension; shapes distinguish organic versus technological worlds; tone controls dramatic intensity through planned contrast ratios; color builds psychological mood through progressive palette shifts across narrative phases; camera movement functions as emotional semiotics placing audiences within the action; and rhythm governs the dramatic temporal arc from grief to resolution. These elements do not operate in isolation but form a coherent visual system that produces aesthetic experience simultaneously with narrative meaning. Interviews with film practitioners confirm that the effectiveness of visual composition depends on the coherence of all elements, careful pre-production planning, and the integration of cinematography with editorial thinking. The study concludes that visual composition in Avengers: Endgame constitutes an active communicative structure that deepens audience emotional experience and strengthens narrative meaning.

PENDAHULUAN

Film sebagai media komunikasi massa memiliki kemampuan unik untuk menyampaikan pesan melalui dua jalur sekaligus: narasi verbal dan bahasa visual. Kedua jalur ini bekerja secara sinergis untuk membangun makna, emosi, dan pengalaman menonton yang utuh. Dalam industri perfilman modern, kemajuan teknologi sinematografi telah meningkatkan peran bahasa visual secara signifikan sehingga komposisi visual tidak lagi dipandang sekadar sebagai aspek estetika, melainkan sebagai struktur komunikasi yang aktif membentuk persepsi dan emosi penonton (Afriyani & Ramdhani, 2023; Nadzifah & Utomo, 2023).

Komposisi visual dalam film merujuk pada cara elemen-elemen visual disusun, dikontraskan, dan dikembangkan dalam frame untuk menyampaikan makna naratif dan emosional. Bruce

Block dalam *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* mengajukan tujuh elemen dasar struktur visual: ruang (space), garis (line), bentuk (shape), nada (tone), warna (color), gerakan (movement), dan ritme (rhythm). Menurut Block, keindahan visual dalam film bukan hal yang subjektif semata, melainkan hasil dari struktur visual yang dirancang secara sadar untuk mendukung perkembangan naratif (Muhlisiun, 2024). Block menekankan pentingnya progresi visual: seperti halnya narasi memiliki awal, tengah, dan akhir, maka struktur visual pun harus berkembang secara progresif dan konsisten untuk menyesuaikan dinamika cerita. Kajian film berbasis analisis visual telah berkembang di berbagai konteks, termasuk analisis konten film dalam perspektif komunikasi Islam (Yeni & Maijar, 2025; Annisa & Nupiah, 2025).

Avengers: Endgame (2019), disutradarai oleh Anthony dan Joe Russo dengan sinematografi oleh Trent Opaloch, merupakan puncak dari rangkaian 22 film Marvel Cinematic Universe (MCU). Film ini mencatat sejarah sebagai salah satu film dengan pendapatan terbesar sepanjang masa dan mendapat pengakuan luas atas kualitas sinematografinya. Secara naratif, film ini membangun progresi emosional yang sangat kuat—dari kehancuran dan duka setelah Thanos memusnahkan separuh populasi alam semesta, menuju harapan, perlawanan, dan akhirnya pengorbanan Tony Stark—sebuah perjalanan yang sebagian besar dikomunikasikan melalui bahasa visual (Bordwell & Thompson, 2013).

Kajian terdahulu mengenai komposisi visual film telah dilakukan dari berbagai sudut: Fitzpatrick dan Senoprabowo (2024) menganalisis komponen visual dalam *Everything Everywhere All at Once*; Saputra et al. (2025) mengkaji teknik camera movement dalam *The Big 4*; Putra Efendi et al. (2023) menganalisis estetika visual storytelling dalam *The Batman*. Namun, belum ada kajian yang menerapkan teori Bruce Block secara menyeluruh pada film Hollywood berskala besar seperti *Avengers: Endgame*—sebuah kesenjangan penelitian yang menjadi landasan studi ini. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana ketujuh elemen komposisi visual Bruce Block diterapkan secara progresif dalam *Avengers: Endgame* untuk membangun estetika visual dan memperkuat komunikasi emosi naratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis visual berdasarkan teori struktur visual Model Bruce Block. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan menggambarkan dan menginterpretasikan fenomena visual dalam film secara mendalam dan kontekstual (Adlini et al., 2022; Manurung, 2022). Objek penelitian adalah film *Avengers: Endgame* (2019) yang dipilih berdasarkan tiga kriteria: (1) representasi sinematografi Hollywood mutakhir; (2) progresi naratif yang kompleks yang memungkinkan analisis perkembangan elemen visual secara bertahap; dan (3) ketersediaan untuk kajian akademis.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik. Pertama, dokumentasi berupa pengamatan sistematis dan berulang terhadap scene-scene terpilih untuk mengidentifikasi ketujuh elemen visual dalam konteks naratif masing-masing scene. Kedua, wawancara mendalam dengan narasumber yang merupakan praktisi film aktif (sinematografer) untuk memverifikasi dan memperkaya interpretasi analisis visual dengan perspektif industri. Wawancara ditranskripsi dan kutipan verbatim digunakan sebagai data primer kualitatif. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data melalui coding sheet berdasarkan tujuh elemen Bruce Block, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan

data dijamin melalui triangulasi sumber antara hasil observasi visual, data wawancara, dan referensi teori sinematografi (Huberman & Miles, 1992).

HASIL DAN DISKUSI

Ringkasan Analisis Ketujuh Elemen Komposisi Visual

Tabel 1 menyajikan ringkasan analisis ketujuh elemen komposisi visual Bruce Block dalam film Avengers: Endgame.

Tabel 1. Analisis Komposisi Visual Berdasarkan Model Bruce Block dalam Film Avengers: Endgame

Elemen Visual	Penerapan dalam Avengers: Endgame	Fungsi Estetika Visual
Space (Ruang)	Deep space berlapis: foreground, middleground, background terdefinisi jelas. Ruang sempit dikompensasi dengan lensa wide dan pengambilan dari luar ruangan.	Kedalaman visual yang realistis dan imersif; kedekatan emosional penonton terhadap adegan; memperkuat persepsi dimensi ruang
Line (Garis)	Garis horizontal (danau, horizon) pada adegan kontemplatif; garis diagonal (busur, senjata, arah serangan) pada adegan aksi; garis imajiner 180° dikelola untuk konsistensi ruang antar shot	Horizontal: ketenangan dan stabilitas emosi; diagonal: ketegangan, konsentrasi, dan urgensi dramatik; garis imajiner menjaga orientasi spasial penonton
Shape (Bentuk)	Bentuk organik (alam, manusia) pada adegan humanis; bentuk tajam/tidak beraturan (reruntuhan, serpihan) pada konflik; bentuk geometris teknologi (armor) dikontraskan dengan organik	Bentuk organik = suasana humanis dan hangat; bentuk tajam = destruktif dan intens; kontras bentuk memperkuat tema teknologi vs kemanusiaan
Tone (Nada)	Tone medium alami: adegan transisi; tone gelap dengan sorotan keras: konflik; bayangan lembut: kontemplasi. Kontras dibangun sejak produksi, disempurnakan di pascaproduksi	Kontras terang-gelap mengendalikan intensitas dramatik; progresi tone dari redup ke terang seiring pemulihan narasi
Color (Warna)	Warna hangat (emas, hijau, coklat): heroik/nostalgia; saturasi rendah: duka dan realisme; palet gelap dengan aksen merah-oranye: konflik; pergeseran warna mengikuti perkembangan emosi naratif	Warna membangun mood psikologis; konsistensi palet per fase naratif menciptakan identitas visual yang intuitif bagi penonton
Movement (Gerakan)	Kamera stabil: suasana tenang/personal; shake/handheld: chaos dan kepanikan; tracking dinamis dan	Gerak kamera sebagai semiotika emosi; menciptakan immersion; penonton ditempatkan sebagai bagian dari adegan, bukan sekadar pengamat

crane: skala epik pertempuran besar

Rhythm (Ritme)	Irama lambat-sedang: refleksi dan karakter; irama cepat dan padat: aksi dan klimaks; progresi tempo dirancang secara editorial sejak pra-produksi	Ritme mengendalikan intensitas dramatik secara temporal; perubahan tempo visual memperkuat transisi emosional dari duka menuju harapan dan pengorbanan
----------------	---	--

Sumber: Analisis peneliti terhadap film Avengers: Endgame (2019), 2026

Space: Komposisi Ruang Berlapis sebagai Konstruksi Dimensi Visual

Elemen ruang (space) dalam Avengers: Endgame diterapkan secara dominan melalui teknik deep space dengan layered composition, yaitu pembangunan frame melalui tiga lapisan yang terdefinisi jelas: foreground, middleground, dan background. Gambar 1 memperlihatkan penerapan teknik ini secara jelas melalui scene Hawkeye melatih putrinya memanah, dengan busur sebagai foreground, karakter di middleground, dan lanskap alam luas sebagai background.



Gambar 1. Scene Hawkeye: deep space berlapis menciptakan kedalaman visual dan kedekatan emosional. Sumber: Marvel Studios / Avengers: Endgame (2019), digunakan untuk keperluan analisis akademis

Menurut Bruce Block, ketika ketiga lapisan ruang tampil jelas dalam satu frame, penonton merasakan kedalaman yang kuat sehingga dunia film terasa berdimensi seperti ruang nyata. Temuan ini sejalan dengan Bordwell dan Thompson (2013) bahwa penggunaan kedalaman ruang merupakan teknik penting dalam sinematografi untuk menciptakan dimensi visual. Blain Brown dalam Cinematography: Theory and Practice (2016) juga menjelaskan bahwa pengaturan ruang berlapis meningkatkan kedalaman gambar dan membantu penonton merasakan ruang film secara lebih realistis.

Perspektif praktisi film memperkuat temuan ini. Narasumber menjelaskan bahwa pengelolaan ruang sesungguhnya dimulai jauh sebelum hari syuting:

“Kalau misalnya tadi pertanyaan soal ruang ya sebetulnya tergantung dari prep (persiapan). Karena pada saat prep, DP (Director of Photography) juga pasti akan pergi sama orang produksi untuk melihat lokasi sebelum syuting, jauh sebelum syuting bahkan. Mereka lihat: ‘Oh ini ruangnya kecil ya, aku nggak bisa ngasih lensa ini ini ini.’ Itu kan jadi pertimbangan. Terpaksa harus agak lebar, agak lebar, atau mengambarnya agak jauh keluar dari ruangan bahkan.”

Pernyataan narasumber mempertegas bahwa dalam perspektif Model Visual Bruce Block, keputusan pemilihan lensa dan posisi kamera pada tahap pra-produksi merupakan bentuk

kontrol terhadap elemen space. Ketika Director of Photography menemukan ruang yang sempit, strategi visual yang dikembangkan—seperti penggunaan lensa wide untuk memperluas persepsi ruang atau pengambilan gambar dari luar ruangan—merupakan respons adaptif terhadap keterbatasan fisik. Dengan demikian, ruang tidak hanya dipahami sebagai kondisi fisik lokasi, tetapi sebagai konstruksi visual yang dirancang untuk membentuk dimensi, kedalaman, dan estetika sesuai kebutuhan dramatik.

Deep space yang menampilkan detail alam dan cahaya alami membangun dua fungsi sekaligus: memperkuat estetika natural dan memperkuat kedekatan emosional penonton terhadap adegan. Dalam *Avengers: Endgame*, deep space digunakan secara konsisten untuk scene-scene yang menekankan skala epik alam semesta dan kerentanan karakter di dalamnya—sebuah kontras visual yang esensial untuk membangun empati penonton terhadap perjuangan para Avengers.

Line: Garis sebagai Pengendali Intensitas Emosi

Elemen garis (line) dalam *Avengers: Endgame* digunakan secara strategis untuk mengatur intensitas emosi adegan. Gambar 2 menunjukkan penggunaan garis diagonal yang terbentuk dari elemen senjata dan arah pandang karakter dalam adegan konflik bersenjata.



Gambar 2. Scene dengan garis diagonal dari senjata dan arah pandang: menegaskan ketegangan dan konsentrasi visual. Sumber: Marvel Studios / *Avengers: Endgame* (2019), digunakan untuk keperluan analisis akademis

Dalam film *Avengers: Endgame*, garis horizontal yang terbentuk dari elemen danau dan horizon secara konsisten digunakan pada adegan-adegan yang menekankan suasana kontemplatif, refleksi, atau transisi emosional. Sebaliknya, garis diagonal mendominasi adegan aksi untuk menegaskan dinamisme, ketegangan, dan urgensi. Herbert Zettl (2014) menjelaskan bahwa garis horizontal menciptakan rasa stabilitas karena secara psikologis menyerupai garis cakrawala yang diasosiasikan dengan keadaan seimbang, sementara garis diagonal menciptakan efek yang memaksa mata penonton mengikuti arah tertentu dalam komposisi.

Narasumber memperkaya pemahaman tentang garis dalam produksi film melalui penjelasan tentang peran garis imajiner dan pengaruh arah cahaya matahari:

“Tolak ukur garis... Kalau aku sih, waktu syuting film Lucy itu, adegannya kan kebanyakan di satu rumah, di satu set. Kemarin itu akhirnya diputusin lebih banyak di luar karena kita enggak terlalu ribet setting lampu dan segala macam. Garis imajiner aku waktu itu, karena banyak scene outdoor, jadi aku lebih mikir: Dari mana arah matahari? Oke, jam segini itu arah matahari dari belakang rumahnya, atau agak nyerong lah ke arah belakang rumahnya. Jadi aku mikir,

kalau begitu aku shot-nya mengarah ke rumah. Karena enak kan, tinggal tambah flicker atau rebound cahaya ke subjeknya.”

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa garis imajiner dalam frame tidak hanya terbentuk dari arsitektur atau blocking, tetapi juga dari arah cahaya alami. Arah matahari menciptakan garis visual yang mengarahkan pandangan penonton ke titik tertentu dalam komposisi. Narasumber juga menjelaskan bahwa pelanggaran garis imajiner dapat dilakukan, namun harus memiliki dasar dramatik yang kuat:

“Aku juga harus mikir gimana bikin itu tidak membingungkan pada saat nanti editing dan ditampilkan. Dan walaupun misalnya aku ingin melanggar, misalnya pindah garis imajiner, ya aku harus cari ketukan dari skrip dan pengadeganan... Aku pengen melanggar pas dialog ini nih, atau pas adegan ini dia mau pergi atau mendekat. Jadi kita punya satu angle yang sekiranya aman buat nanti editing.”

Pernyataan ini sejalan dengan perspektif Bruce Block bahwa menjaga atau melanggar garis imajiner merupakan bagian dari kontrol terhadap elemen line dan space dalam struktur visual. Keputusan tentang garis dalam *Avengers: Endgame* mencerminkan tingkat presisi sinematografi Hollywood yang tinggi, di mana setiap keputusan garis tidak hanya bersifat estetis tetapi juga fungsional dalam mendukung kesinambungan naratif dan kontinuitas spasial.

Shape: Kontras Bentuk sebagai Instrumen Dramaturgi

Elemen bentuk (shape) dalam film ini digunakan melalui tiga kategori yang saling berkontras secara sistematis. Gambar 3 menunjukkan adegan dengan dominasi bentuk organik dari alam yang menciptakan suasana humanis pada momen refleksi karakter.



Gambar 3. Scene dengan bentuk organik alam: menciptakan suasana humanis dan momen refleksi. Sumber: Marvel Studios / *Avengers: Endgame* (2019), digunakan untuk keperluan analisis akademis

Bentuk organik (pepohonan, lanskap alam, tubuh manusia) secara konsisten hadir pada adegan-adegan yang menekankan suasana emosional yang stabil, misalnya pada momen refleksi Tony Stark bersama keluarganya atau adegan-adegan persiapan yang bersifat personal. Bentuk tajam tidak beraturan (reruntuhan, serpihan bangunan, senjata rusak) mendominasi adegan-adegan destruktif untuk menciptakan tekanan visual. Bentuk geometris teknologi (armor Iron Man, mesin waktu *Avengers*, kapal Thanos) dikontraskan dengan bentuk organik karakter manusia untuk menegaskan tema besar film: konflik antara kekuatan teknologi/supernatural dengan keteguhan kemanusiaan.

Narasumber memberikan contoh konkret tentang bagaimana kontrol bentuk dalam frame berfungsi sebagai alat semiotika:

“Contoh paling dasar aja, shot close-up. Kalau kita bikin shot yang close-up, kita mau men-direct ke mana nih? Ke matanya kah, atau ke mulutnya? Karena ada yang memang dirancang supaya penonton itu mengarah ke mulutnya, bukan ke matanya, walaupun dua-duanya fokus. Ada filmnya Timothy Chalamet, dia kebanyakan close-up sih, tapi ada beberapa momen yang kayaknya kita ditunjukkan untuk melihat bukan ke matanya, tapi ke mulutnya.”

Kutipan ini menunjukkan bahwa penyusunan bentuk dalam frame berfungsi sebagai alat pengendali fokus penonton dan pembentuk makna visual yang jauh lebih halus dan terencana dari yang terlihat. Narasumber juga memberikan referensi yang sangat relevan tentang kontras bentuk berbasis warna yang memiliki implikasi naratif:

“Film *Midsommar*. Ada shot-nya yang lebar banget tentang kampungnya pas mereka baru datang. Semua bangunan warna hitam, tapi ada satu yang warnanya cerah: kuning. Sinyalnya apa? Maksudnya aku melihat ke arah kuning itu. Identifikasi aku adalah bahwa bangunan itu adalah bangunan baru. Dan akhirnya, di akhir cerita ternyata bangunan itu dibakar dan dibangun lagi, makanya bangunan itu selalu baru... Itu masuk ke semiotika dan cara men-direct orang melihat.”

Temuan ini memperkuat argumen Sarah Atkinson (2020) bahwa penggunaan bentuk organik dalam lanskap visual film modern sering dimanfaatkan untuk menciptakan kontras emosional dengan elemen mekanis. Kontras bentuk dalam *Avengers: Endgame* bukan sekadar pilihan estetis, tetapi merupakan strategi visual yang mengkonstruksi makna dan identitas emosional setiap fase naratif secara sistematis.

Tone: Kontrol Nada Terang-Gelap sebagai Bahasa Emosi

Elemen tone (nada terang-gelap) digunakan untuk mengontrol intensitas emosi penonton secara bertahap seiring progresi naratif. Gambar 4 memperlihatkan penggunaan tone medium dengan pencahayaan natural pada adegan transisi yang menciptakan keseimbangan antara ketenangan dan ekspektasi.



Gambar 4. Scene transisi dengan tone medium alami: menjaga stabilitas emosi sebelum konflik berikutnya. Sumber: Marvel Studios / *Avengers: Endgame* (2019), digunakan untuk keperluan analisis akademis

Selama fase awal film (pasca-snap Thanos), tone film didominasi palet yang desaturasi dan redup untuk mencerminkan suasana duka kolektif. Memasuki fase perjalanan waktu, tone berangsur lebih hangat dan berenergi. Pada adegan pertempuran final, kontras cahaya-gelap semakin ekstrem untuk memaksimalkan dramatisasi. Progresi tone ini mengkonfirmasi teori Bruce Block bahwa struktur visual harus berkembang sejajar dengan perkembangan naratif.

Narasumber menjelaskan dimensi teknis dari kontrol tone yang relevan untuk memahami presisi visual film ini:

“Faktornya... Ada sutradara atau DP (Director of Photography) yang memang mengambil gambar itu 1:1 dengan hasil akhirnya. Jadi apa yang dia ambil pada saat itu—kontrasnya, shadow-nya seberapa pekat, highlight-nya seberapa terang—ya dia maunya hasil akhirnya seperti itu juga. Tapi ada juga sutradara atau DP yang, ‘Ya sudah, semuanya terang.’ Yang penting ada rasio kontrasnya, misalnya 4:1 atau berapa. Begitu di kamera mungkin turun 1-2 stop, dan hasil akhirnya mungkin lebih turun lagi 1 stop.”

Narasumber juga menekankan perbedaan pendekatan antara format seluloid dan digital:

“Kalau format film mediumnya digital, punya kebebasan lah. Misalnya syuting malam, dia enggak punya lampu untuk kick key light atau backlight, dia masih punya keleluasaan untuk menaikkan itu di post-production. Tapi kalau film seluloid, dari awal mereka harus berpikir: ‘Di akhir perlu enggak kita up lagi atau reduce lagi?’ Rata-rata pembuat film lama yang sudah terbiasa dengan seluloid, biasanya as is saja, apa yang terekam di kamera ya memang seperti itu.”

Dalam perspektif Bruce Block, selama hubungan perbedaan tonal tetap terjaga, maka kontras tersebut masih dapat dimodifikasi tanpa menghilangkan kesinambungan visual. Fleksibilitas format digital memungkinkan *Avengers: Endgame* melakukan progresi tone yang sangat halus dan terencana—dari adegan interior rumah Tony yang hangat dan tenang, ke adegan pertempuran yang dramatis dengan kontras tinggi, kemudian kembali ke tone lembut pada momen kematian Tony Stark yang penuh kesedihan. Progresi tone ini bukan kebetulan, melainkan konstruksi visual yang terencana.

Color: Warna sebagai Konstruksi Psikologis Naratif

Elemen warna (color) dalam *Avengers: Endgame* berfungsi membangun identitas psikologis setiap fase naratif. Gambar 5 menunjukkan penggunaan palet warna pada scene Captain America yang mempertemukan kostum biru-merah dengan latar arsitektur kaca modern dan langit terang—menciptakan identitas visual heroik yang kuat.



Gambar 5. Scene Captain America: kontras palet biru-merah kostum dengan latar arsitektur menciptakan identitas visual heroik. Sumber: Marvel Studios / *Avengers: Endgame* (2019), digunakan untuk keperluan analisis akademis

Warna hangat (emas, hijau, coklat) digunakan pada adegan yang menekankan kebersamaan, kenangan, dan momen heroik—menciptakan nuansa nostalgia dan kehangatan emosional. Palet gelap dengan aksen merah-oranye mendominasi adegan konflik

untuk membangun atmosfer bahaya dan kemarahan. Narasumber menegaskan fungsi sentral warna dalam Avengers: Endgame:

“Kalau di Avengers tadi, itu kan lebih ke arah dramaturginya. Dari yang tadinya cerah, terus tiba-tiba jadi redup karena memang situasinya lagi sedih, lagi ada yang hilang, lagi ada yang kalah, dan segala macam. Itu sangat membantu penonton untuk merasakan emosinya. Kalau tetap cerah, mungkin emosinya nggak dapat. Jadi warna itu memang salah satu elemen paling penting buat bangun mood atau suasana.”

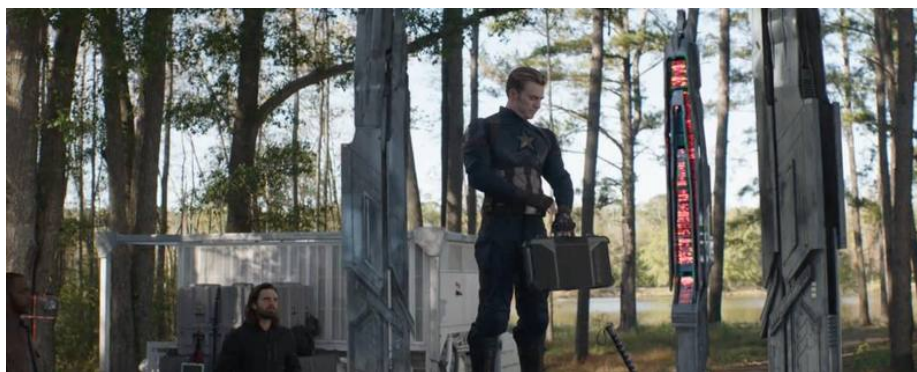
Pernyataan narasumber mengkonfirmasi bahwa pergeseran palet warna dalam Avengers: Endgame bukan keputusan estetis semata, melainkan instrumen dramaturgi yang disengaja. Narasumber juga memberikan contoh penggunaan warna sebagai petanda naratif dalam film lain yang memperjelas mekanisme ini:

“Semuanya bangunan warna hitam, tapi ada satu yang warnanya cerah: kuning. Sinyalnya apa? Maksudnya aku melihat ke arah kuning itu. Identifikasi aku adalah bahwa bangunan itu adalah bangunan baru... Itu masuk ke semiotika dan cara men-direct orang melihat. Tujuannya adalah untuk membawa penonton merasakan apa yang dirasakan karakter saat itu.”

Dalam kerangka Bruce Block, konsistensi palet warna per fase naratif menciptakan apa yang disebut sebagai color identity—identitas visual yang membantu penonton menavigasi emosi secara intuitif. Dalam Avengers: Endgame, penonton secara tidak sadar belajar mengasosiasikan palet tertentu dengan kondisi emosional tertentu: desaturasi dengan kehilangan dan duka, warm tones dengan harapan dan kebersamaan, kontras dramatis dengan konflik dan pengorbanan. Sistem warna ini adalah salah satu pencapaian sinematografi terbesar film ini.

Movement: Gerak Kamera sebagai Semiotika Emosi

Elemen gerakan kamera (movement) dalam Avengers: Endgame berfungsi sebagai instrumen semiotika yang mengkomunikasikan keadaan emosional karakter kepada penonton secara visual. Gambar 6 menunjukkan salah satu scene pertempuran besar yang menggunakan teknik kamera dinamis untuk mengkomunikasikan skala dan energi.



Gambar 6. Scene pertempuran besar: gerakan kamera dinamis dan tracking menciptakan immersion dan sense of scale. Sumber: Marvel Studios / Avengers: Endgame (2019), digunakan untuk keperluan analisis akademis

Narasumber menjelaskan filosofi gerak kamera dalam adegan pertempuran secara sangat tepat:

“Kalau itu sih lebih ke arah showcase. Maksudnya, semua hero dan karakter yang berkumpul untuk melawan Thanos itu kan memang banyak banget, jadi cara shot-nya harus seperti itu untuk menunjukkan skala kekuatannya. Kalau kameranya cuma diam atau pakai wide shot dari jauh saja, rasanya bakal beda. Penonton nggak akan merasakan keterikatan yang sama. Dengan teknik itu, kamu sebagai penonton seolah-olah ditempatkan sebagai salah satu bagian dari mereka, misalnya jadi tentara Wakanda. Jadi ada rasa ‘tersulut’ atau ikut berpartisipasi di dalam pertempuran itu.”

Kutipan ini menunjukkan bahwa gerakan kamera dalam adegan pertempuran bukan hanya soal teknik dokumentasi, melainkan keputusan sinematografi yang secara aktif menempatkan penonton sebagai bagian dari dunia film. Ini adalah contoh nyata dari apa yang Bruce Block sebut sebagai fungsi movement dalam membangun keterlibatan emosional dan persepsi skala.

Narasumber juga menjelaskan kontras yang sangat signifikan dalam adegan Hawkeye yang membedakan dua kondisi emosional melalui gerak kamera:

“Saat adegan memanah: Hawkeye merasa tenang, bahagia, dan tidak ada gangguan. Makanya kameranya dibuat santai dan halus seperti film drama keluarga atau romantis. Saat keluarga hilang: begitu mereka hilang, kamera berubah menjadi tidak stabil untuk memberikan visual cue bahwa Hawkeye sedang kebingungan dan panik. Apakah dia sedang mimpi, diculik, atau dunianya runtuh? Perasaan ‘berantakan’ itu disampaikan lewat getaran kamera tersebut.”

Perubahan gerak kamera yang drastis ini menciptakan perbedaan visual yang kuat sebagai isyarat emosional. Getaran kamera bukan sekadar efek teknis, melainkan strategi visual untuk menyampaikan rasa kehilangan dan kekacauan batin kepada penonton—tanpa perlu dialog atau narasi verbal. Ini adalah perwujudan paling murni dari semiotika visual dalam sinematografi: penanda (kamera goyah) yang langsung mengaktifkan petanda emosional (kepanikan, disorientasi) dalam kognisi penonton.

Rhythm: Progresi Ritme sebagai Arsitektur Dramaturgi

Elemen ritme visual (rhythm) dalam Avengers: Endgame bekerja sebagai arsitektur temporal yang mengatur intensitas dramatik dari seluruh film. Ritme lambat-sedang mendominasi fase awal dan fase persiapan, memberikan ruang bagi penonton untuk terlibat secara emosional dengan karakter sebelum konflik utama. Ritme semakin cepat dan padat seiring eskalasi aksi, mencapai puncaknya pada pertempuran final.

Narasumber menjelaskan bagaimana ritme visual sesungguhnya lahir dari proses berpikir editorial yang dimulai jauh sebelum editing berlangsung:

“Film yang bagus itu yang bisa berpikir secara editorial. Artinya, pada saat mereka prep (persiapan) atau produksi, sutradara dan DP-nya itu sudah mengerti. Misalnya, ‘Oh shot ini habis itu dibuang ke sini.’ Mereka sudah punya bayangan, ‘Nanti pada saat karakternya berkedip ke sekian kalinya, akan aku tarik wide (menjauh) misalnya.’”

Narasumber juga menggambarkan bagaimana keputusan ritme yang tampak kecil—satu atau dua frame dalam proses editing—memiliki dampak emosional yang signifikan:

“Misalnya soal momen kedipan mata tadi. Awalnya desainnya pas kedip langsung cut. Tapi bisa saja pas editing, dipotongnya justru pas mata itu baru mau mulai bergerak menutup. Ternyata itu terasa lebih ‘pakem’ atau lebih kena suasananya. Sutradara mungkin merasa lebih sreg dengan itu karena alasan teknis maupun emosional tertentu di scene tersebut.”

Contoh konkret tentang pemotongan pada momen kedipan mata ini menunjukkan bahwa editing bukan hanya persoalan teknis penyambungan gambar, melainkan bagian dari strategi dramaturgi yang menentukan bagaimana penonton merasakan momen tertentu. Perubahan satu atau dua frame dapat memengaruhi tempo adegan, intensitas emosi, serta keterbacaan ekspresi karakter secara keseluruhan.

Integrasi Ketujuh Elemen: Keselarasan sebagai Fondasi Estetika

Temuan terpenting dari penelitian ini adalah bahwa ketujuh elemen Bruce Block tidak beroperasi secara terpisah, melainkan sebagai sistem visual yang terintegrasi. Narasumber menegaskan hal ini secara sangat eksplisit:

“Visual itu kan gabungan dari semuanya: garis, bentuk, warna, cahaya, dan tekstur tadi. Kalau salah satu nggak sinkron, nanti hasilnya jadi ‘bohong’ atau nggak enak dilihat. Makanya, semua elemen itu harus dipikirkan matang-matang dari awal sebelum syuting.”

Pernyataan ini secara tepat merangkum prinsip dasar Model Visual Bruce Block: kekuatan estetika visual tidak terletak pada satu elemen secara terpisah, melainkan pada keselarasan dan kontras yang terorganisasi di antara semua elemen secara bersamaan. Apabila salah satu elemen tidak sinkron—misalnya tone yang tidak sesuai dengan warna, atau ritme yang bertentangan dengan movement—maka struktur visual menjadi tidak konsisten dan makna yang ingin disampaikan terasa “tidak jujur.”

Narasumber juga menekankan pentingnya riset dan referensi visual dalam memastikan keselarasan ini:

“Wah, itu penting banget. Ibaratnya, kalau kita mau bikin film tentang seorang pelukis, kita nggak bisa asal naruh kanvas dan kuas saja. Kita harus tahu bagaimana cara dia memegang kuas, bagaimana ekspresinya saat lagi buntu ide, sampai ke detail ruang kerjanya seperti apa... Misalnya, sutradara sering bilang ke DP-nya, ‘Aku ingin mood warnanya kayak film A, tapi pergerakan kameranya kayak film B.’ Referensi visual itu membantu menyamakan persepsi antar departemen.”

Dalam konteks *Avengers: Endgame*, keselarasan ketujuh elemen ini dicapai melalui kolaborasi yang sangat erat antara sutradara Russo bersaudara, sinematografer Trent Opaloch, dan seluruh departemen kreatif. Kajian-kajian film dalam KINEMA juga mengkonfirmasi bahwa analisis visual merupakan alat yang kuat untuk mengungkap lapisan makna yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga naratif dan ideologis (Yeni & Maijar, 2025; Aulia & Rikarno, 2024). Dengan demikian, *Avengers: Endgame* tidak hanya menjadi tontonan sinematik yang memuaskan, tetapi juga sebuah karya yang berhasil membuktikan kekuatan bahasa visual sebagai medium komunikasi massa yang setara—bahkan melebihi—narasi verbal dalam menyampaikan makna emosional yang kompleks.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa komposisi visual dalam film Avengers: Endgame memiliki peran sentral dalam membangun estetika visual dan memperkuat penyampaian makna naratif. Melalui analisis menggunakan Model Bruce Block, terbukti bahwa ketujuh elemen visual—ruang, garis, bentuk, nada, warna, gerakan, dan ritme—diterapkan secara terencana, sistematis, dan progresif.

Elemen ruang dibangun melalui deep space berlapis yang menciptakan kedalaman dan realisme visual. Garis mengendalikan intensitas emosi: horizontal untuk ketenangan, diagonal untuk ketegangan. Bentuk digunakan secara kontrasif untuk mempertegas tema teknologi versus kemanusiaan. Nada terang-gelap mengontrol intensitas dramatik secara bertahap seiring perkembangan cerita. Warna membangun identitas psikologis setiap fase naratif melalui palet yang terencana. Gerakan kamera berfungsi sebagai instrumen semiotika emosi yang menempatkan penonton di dalam dunia film. Ritme visual—yang lahir dari pemikiran editorial sejak pra-produksi—menentukan arsitektur temporal yang mendukung klimaks pengorbanan. Keselarasan ketujuh elemen inilah yang menjadikan Avengers: Endgame tidak hanya spektakuler secara estetika, tetapi bermakna secara komunikatif.

Wawancara dengan praktisi film memperkuat temuan bahwa efektivitas komposisi visual bergantung pada keselarasan seluruh elemen, perencanaan matang sejak pra-produksi, dan integrasi sinematografi dengan pemikiran editorial. Penelitian ini dibatasi oleh fokus pada satu film dengan genre fiksi ilmiah-superhero. Penelitian lanjutan disarankan untuk membandingkan penerapan Model Bruce Block pada film dengan genre berbeda, menggabungkan dengan pendekatan semiotika film atau psikologi persepsi visual, dan memperluas pada analisis komparatif sinematografi lintas industri.

REFERENSI

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Afriyani, D., & Ramdhani, I. S. (2023). Tindak tutur lokusi, ilokusi, perlokusi pada film Antara Skripsi dan Kedai Kopi. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 80–82. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4569>
- Alfajri, I., Irfansyah, I., & Isdianto, B. (2015). Analisis web series dalam format film pendek. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 6(1), 27–40. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2014.6.1.3>
- Annisa, S., & Nupiah, A. (2025). Analisis metode dakwah dalam film Ajari Aku Islam karya Deni Pusung. *KINEMA: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran*, 4(1), 54–64. <https://doi.org/10.31958/kinema.v4i1.14965>
- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: Analisis isi film NKCTHI. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Atkinson, S. (2020). *Visual aesthetics in digital film: Form, space, and the cinematic environment*. Palgrave Macmillan.
- Aulia, A., & Rikarno, R. (2024). Analisis pesan pada perilaku homoseksual film 2Gether The Movie. *KINEMA: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran*, 3(2), 121–130. <https://doi.org/10.31958/kinema.v3i2.14032>
- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian estetika visual interface dan user experience pada aplikasi Ruanguru. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang*, 4(1), 21–36. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v4i1.9968>

- Baihaqi, A., & Ibrahim, K. (2023). Teknik sinematografi film pendek Air Mata Impian. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2203, 1–27.
- Block, B. (2008). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2nd ed.). Focal Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice* (3rd ed.). Focal Press.
- Fadhillah, N., et al. (2022). Semiotika tanda visual film *Penyalin Cahaya*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1117–1126.
- Fitzpatrick, H. A., & Senoprabowo, A. (2024). Analisis komponen visual dasar sinematografi dalam film *Everything Everywhere All at Once*. *MAVIB Journal*, 5(1), 14–28. <https://doi.org/10.33050/mavib.v5i1.2802>
- Huberman, & Miles. (1992). Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02, 1–11.
- Laksono, P. (2019). Kuasa media dalam komunikasi massa. *Al-Tsiqoh (Dakwah Dan Ekonomi)*, 4(2), 49–61.
- Manurung, K. (2022). Mencermati penggunaan metode kualitatif di lingkungan sekolah tinggi teologi. *FILADELFIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 285–300.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138. <https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125-138>
- Muhlisiun, A. (2024). Film tanpa kata: Tantangan dan solusi dalam pembuatan film pendek tanpa dialog di FLS2N 2024 (hlm. 100–111).
- Nadzifah, Z. N., & Utomo, A. P. Y. (2023). Tindak tutur perlokusi pada dialog film *Keluarga Cemara*. *Jurnal Komposisi*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.53712/jk.v5i2.1774>
- Nurul Shadrina, A., Raniah Zaim, S., & Arimurti, F. (2023). Manajemen produksi film pendek *Keling*. *Jurnal Audiens*, 4(2), 320–330. <https://doi.org/10.18196/jas.v4i2.36>
- Parana, K. D., Prabhawita, G. B., & Kayana, I. B. H. K. (2024). Penerapan teknik camera movement pada film pendek *Satu Pertemuan* dalam membangun suasana dramatik. *Jurnal Sinematografi*, 4(1), 20–25.
- Prajana, A. M., & Syafikarani, A. (2021). Analisis komponen visual pada iklan animasi *Shopee*. *Jurnal Desain*, 9(1), 16. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.9221>
- Prayogo, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2019). The message and meaning on short animation film *Surat Untuk Jakarta*. *Vcd*, 3(1), 21–34. <https://doi.org/10.37715/vcd.v3i1.799>
- Putra Efendi, R., Solli Nafsika, S., & Warsana, D. (2023). Show don't tell: Analisis estetika visual storytelling dalam film *The Batman*. *Jurnal Sinema Indonesia*, 6(1), 45–62.
- Saputra, E. P., & Manesah, D. (2025). Analisis teknik camera movement pada film *The Big 4 karya Timo Tjahjanto*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(1).
- Syakirin, A. (2009). Estetika visual dalam media audiovisual. *Media Komunikasi Indonesia*.
- Yeni, D. F., & Maijar, A. (2025). Representasi diskriminasi rasial dalam film *Bumi Manusia: Kajian perspektif Islam tentang keadilan sosial*. *KINEMA: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran*, 4(2), 100–119. <https://doi.org/10.31958/kinema.v4i2.16548>
- Zettl, H. (2014). *Sight, sound, motion: Applied media aesthetics* (7th ed.). Wadsworth.