Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Karya yang akan dirancang oleh Penulis adalah sebuah video musik animasi dua dimensi dari sebuah lagu pop akustik berbahasa Indonesia berjudul 'Mundur'. Melalui karya ini, Penulis bertujuan untuk menganalisis penerapan *shot* dalam sebuah karya audiovisual yang dibatasi oleh durasi yang pendek, serta ketidakhadiran dialog maupun bentuk informasi verbal lainnya, sehingga penyampaian cerita sepenuhnya bertumpu kepada susunan aspek visual yang dapat dimuat ke dalam satu *frame*, yang nantinya akan membentuk sebuah *shot*.

Proses pengumpulan data dimulai dengan studi literatur, di mana Penulis mengkaji sumber pustaka yang telah dipilih untuk memperoleh informasi mengenai jenis-jenis *shot* yang ada, sekaligus fungsi yang dipenuhi oleh masing-masing jenis *shot* tersebut. Tentunya, pengkajian ini juga disesuaikan dengan batasan masalah yang telah ditetapkan, di mana jenis-jenis *shot* yang akan dibahas ditentukan berdasarkan jarak dan sudut pengambilan gambar, *depth of field* atau kedalaman gambar, serta komposisi gambar. Selanjutnya, Penulis juga akan melakukan studi referensi terhadap karya-karya audiovisual yang telah dipublikasikan, baik dalam bentuk film ataupun video musik, dan dibuat dengan teknik *live-action* maupun animasi. Pengkajian referensi ini dilakukan untuk memperoleh acuan penerapan teori-teori yang telah dikumpulkan ke dalam suatu karya audiovisual.

3.1.1. Sinopsis

Video musik animasi dua dimensi ‘Mundur’ berfokus kepada kisah hubungan cinta yang telah pupus antara sepasang pria dan wanita, yang masing-masing memiliki profesi sebagai detektif dan penyanyi bar. Kisah ini akan disampaikan dalam urutan kronologis yang berjalan mundur, sehingga penonton akan menyaksikan perjalanan hubungan kedua karakter dari titik di mana mereka telah berpisah, dan bergerak hingga sampai kepada momen di mana mereka pertama kali bertemu. Di sepanjang perjalanan ini, perlahan-lahan akan terungkap alasan di balik kegagalan hubungan dari kedua tokoh, yaitu ketidakmampuan tokoh pria untuk merelakan kepergian istrinya yang telah meninggal dalam suatu kasus pembunuhan, menyiratkan bahwa hubungannya dengan tokoh wanita merupakan pelampiasan dari kehampaan hati yang dirasakannya semata. Hal ini terjadi, terlepas dari usaha tokoh wanita untuk memperbaiki dan membantu pasangannya tersebut untuk memulai hidup baru; sesuatu yang ia sendiri dambakan, karena rutinitas dan profesi yang tengah ia jalankan tidak membuahkan hasil yang dapat menunjang hidupnya sendiri.

3.1.2. Posisi Penulis

Perancangan video musik animasi dua dimensi berjudul ‘Mundur’ merupakan sebuah proyek individual, sehingga Penulis sendiri merangkap hampir seluruh bagian dari proses pembuatannya, di samping penulisan dan penampilan lagu, yang sepenuhnya dilakukan oleh pencipta aslinya. Peranan yang dicakup oleh Penulis ini melingkupi keseluruhan tahap pra-produksi, produksi, dan juga pasca-produksi, yang meliputi penulisan cerita, perancangan karakter, perancangan *storyboard*, animasi, pewarnaan, *compositing*, *editing*, serta *audio mixing*.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja perancangan video musik animasi dua dimensi 'Mundur' akan dibagi ke dalam tiga bagian utama, yaitu:

- Pra-produksi merupakan tahapan persiapan awal produksi, di mana penulisan cerita, desain karakter dan *environment*, *visual development*, serta perancangan *storyboard* dilakukan. Selain itu, perekaman lagu yang akan digunakan juga dilaksanakan pada tahap ini. Setelah komponen-komponen persiapan di atas diperoleh, maka proses pra-produksi dapat dilanjutkan dengan perancangan *animatic* kasar. *Animatic* ini dapat menyediakan gambaran umum dari animasi yang akan diproduksi, menunjukkan perkiraan *shot* yang akan digunakan dalam gerakan, *timing*, kecocokan visual dengan ritme lagu, dan sebagainya.

- Produksi merujuk kepada bagian utama dari pembuatan produk animasi, di mana proses perancangan animasi, mulai dari tahapan penggambaran sketsa, animasi *keyframe*, *in-between*, *cleanup*, hingga pewarnaan dijalankan.

- Pasca-produksi adalah bagian terakhir dari tahapan kerja perancangan video musik animasi dua dimensi 'Mundur'. Pada tahap ini, *footage* animasi yang telah dihasilkan akan melalui proses penambahan *visual effects* sesuai dengan kebutuhan, sebelum disatukan menjadi satu

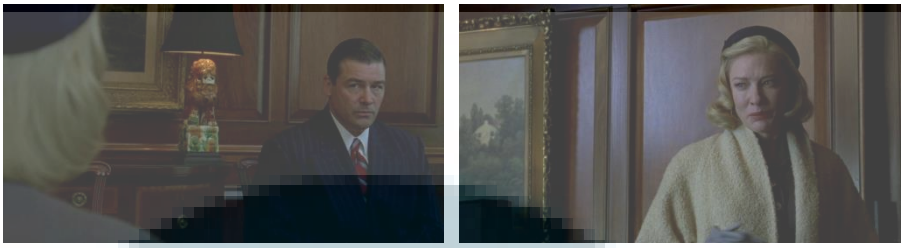
keutuhan melalui proses *editing*. Bagian ini juga akan memadukan komponen visual yang telah dihasilkan dengan komponen audio, yang mencakup lagu 'Mundur' sebagai lagu yang diangkat dalam video musik, serta efek-efek suara lainnya.

3.3. Proses Perancangan *Shot*

3.3.1. Studi Referensi

Dalam proses perancangan *shot* untuk video musik animasi dua dimensi 'Mundur', diangkat beberapa karya audiovisual berupa film serta video musik sebagai acuan dari pengaplikasian nyata teori-teori mengenai *shot* yang telah dikumpulkan sebelumnya, terkait dengan konteks adegan dalam naratif karya, serta pesan atau perasaan yang hendak dikomunikasikan kepada penonton. Karya-karya yang dipilih sebagai acuan yang akan dibahas pada bagian ini adalah film *Carol* (2015) karya Todd Haynes, film *Atonement* (2007) yang disutradarai oleh Joe Wright, serta video musik dari lagu '*Revelator Eyes*' (2015) ciptaan grup musik *The Paper Kites*, di bawah arahan sutradara Dan Huiting. Penulis akan menganalisa rancangan *shot* yang digunakan oleh ketiga karya tersebut untuk menyampaikan konten yang hampir serupa, dengan maksud untuk mengkaji kemungkinan pengaplikasian jenis-jenis *shot* sesuai dengan fungsinya dalam interpretasi konten yang berbeda-beda.

3.3.1.1. Intensitas Adegan



Gambar 3.1. Adegan perdebatan dalam *Carol*

(Dokumentasi Penulis)

Pada babak ketiga dari film *Carol*, karakter Carol (Cate Blanchett) melakukan pertemuan dengan mantan suaminya, Harge (Kyle Chandler), serta pengacara mereka masing-masing untuk mendiskusikan hak asuh atas putri mereka, menyusul perceraian antara keduanya yang baru saja terjadi. Namun, Harge sebelumnya telah memaparkan bukti atas perselingkuhan Carol dengan seorang wanita muda bernama Therese (Rooney Mara), yang secara efektif melemahkan posisi Carol tidak hanya atas dasar perselingkuhan, tetapi juga dengan tuduhan homoseksualitas. Menyadari bahwa melawan tuntutan tersebut hanya akan mempersulit keadaannya, serta secara tidak langsung nasib putrinya sendiri, Carol secara emosional menyerah dan menyetujui pengalihan hak asuh tersebut kepada Harge, dengan syarat dirinya mendapatkan hak kunjungan.

Terlepas dari konten adegan yang penuh dengan emosi, *shot* yang diterapkan untuk menyampaikan adegan di atas justru mayoritas dikuasai oleh *Medium Shot* dengan sudut pandang yang netral. Hal ini tentunya menghadirkan potensi munculnya kesan visual yang datar dalam adegan yang disampaikan, tetapi dalam kasus ini, kekuatan adegan juga sangat

didukung oleh pembangunan naratif menuju klimaks yang kuat, akting dari para aktor yang intens, serta kayanya informasi verbal dalam bentuk dialog yang dapat membantu penonton merasakan atmosfir genting yang hendak disampaikan oleh adegan tersebut.

Gambar 3.2. *Choker Close-Up* dari karakter Briony dalam film *Atonement*

(Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.3. Penerapan *High Angle* dalam salah satu adegan dari *Atonement*

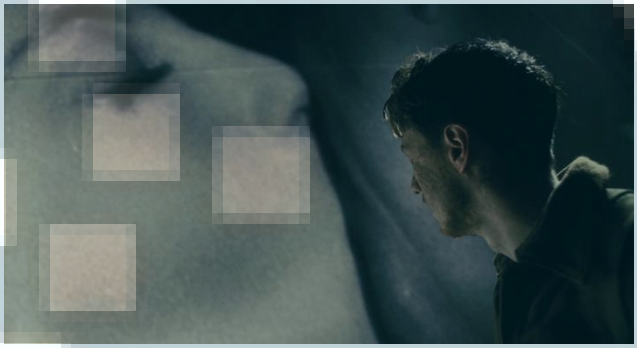
(Dokumentasi Penulis)

Eksekusi yang berbeda ditampilkan oleh sebuah adegan pada babak pertama dari film *Atonement*, yang berfokus kepada karakter Briony Tallis (Saoirse Ronan) yang tengah mencari saudara sepupunya yang hilang di hutan belakang rumahnya. Di sela-sela pencarian tersebut, Briony tidak sengaja

menemukan saudari sepupu lainnya, Lola (Juno Temple), yang tampak tengah diperkosa oleh seorang pria yang dengan terburu-buru melarikan diri. Dalam kepanikan, Briony pun dengan segera menuduh Robbie (James McAvoy), anak dari salah seorang pembantunya, sebagai pelaku pemerkosaan tersebut; hal ini semata-mata didasari oleh sebuah kesalahpahaman, setelah Briony merasa cemburu dan jijik atas interaksi seksual antara Robbie dengan kakaknya, Cecilia Tallis (Keira Knightley), meskipun keduanya memang tengah menjalin hubungan tanpa sepengetahuannya. Sebagai dampak dari kejadian ini, Robbie pun terpisah dari Cecilia dan dijebloskan ke dalam penjara.

Berbeda dengan pendekatan yang dilakukan oleh *Carol* seperti yang telah dijelaskan di atas, rancangan *shot* pada film *Atonement* dapat terbilang bersifat lebih dinamis, dalam fungsinya untuk membangun atmosfir dari adegan yang ditampilkan. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.2., jenis *shot Choker Close-Up* diterapkan untuk menyoroti ekspresi kaget serta panik yang dirasakan oleh Briony usai menyaksikan tindakan pemerkosaan terhadap Lola, sehingga penonton dapat memfokuskan perhatian, sekaligus membangun intimasi dengan intensitas yang ditampilkan oleh sang karakter. Selanjutnya, Gambar 3.3. menampilkan karakter Cecilia yang tertinggal di depan rumahnya menyusul penangkapan Robbie, diselimuti oleh kehancuran dan rasa tidak percaya atas kejadian yang baru saja menimpa kekasihnya. Sudut kamera yang tinggi digunakan dalam *shot* ini untuk menempatkan penonton di posisi yang memandang rendah subjek

Cecilia, sebagai cerminan dari keterpurukan dan kehancuran yang menyelubungi tokoh. Komponen ini lalu diperkuat dengan penghadiran elemen *foreground* berupa bingkai jendela, yang semakin mempersempit area di sekitar karakter, sehingga memunculkan kesan seakan-akan karakter tengah terperangkap atau terkurung oleh keadaan.



Gambar 3.4. *Dutch Angle* dalam film *Atonement* sebagai ekspresi kekacauan yang dirasakan oleh karakter

(Dokumentasi Penulis)

Dalam adegan lain dari film *Atonement*, karakter Robbie, yang kini telah dibebaskan dari penjara untuk melayani militer dalam Perang Dunia II, baru saja kembali dari medan perang untuk bergabung dengan unitnya di sebuah pantai, di mana mereka harus menunggu untuk proses evakuasi. Namun, kondisi Robbie yang lemah, ditambah dengan kurangnya sumber kehidupan di tempat tersebut, dengan segera memperburuk kondisi fisiknya. Terperangkap dalam area rekreasi para tentara, Robbie menyaksikan penayangan sebuah film romantis; momen ini menyebabkan ingatannya akan Cecilia kembali, dan memunculkan kesedihan yang teramat sangat dalam dirinya atas segala waktu yang dilewatkannya. Untuk menangkap

situasi ini, diterapkanlah orientasi *Dutch Angle* sebagai representasi dari kegoyahan internal yang dirasakan oleh Robbie.

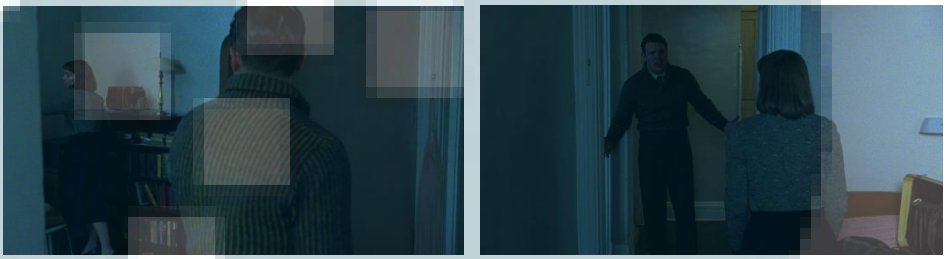
Gambar 3.5. Penerapan jenis *shot Close-Up* untuk menyoroti intimasi antara dua karakter dalam video musik '*Revelator Eyes*'

(Dokumentasi Penulis)

Sementara itu, video musik '*Revelator Eyes*' juga cukup bertumpu kepada rancangan *shot* nya untuk mengkomunikasikan implikasi naratif yang hendak disampaikannya. Pada bagian awal video musik, tokoh utama dari video musik (Harry Reynolds), tengah terduduk di sebuah kafe musik bersama dengan pasangannya (Emily Rudd), sembari mendengarkan lagu bersama-sama. Momen yang manis tetapi sederhana ini dibuat tampak lebih intim dan berkesan dengan penghadiran berbagai jenis *Close-Up* dari masing-masing karakter, yang memungkinkan penonton berfokus sekaligus

membangun koneksi emosional terhadap kedua karakter, sembari mendukung bentuk informasi lainnya yang hadir dalam *shot*, yang hanya muncul dalam bentuk senyuman, tatapan, serta ekspresi keseluruhan yang dihasilkan oleh masing-masing aktor.

3.3.1.2. Jarak Melalui Kedalaman Gambar

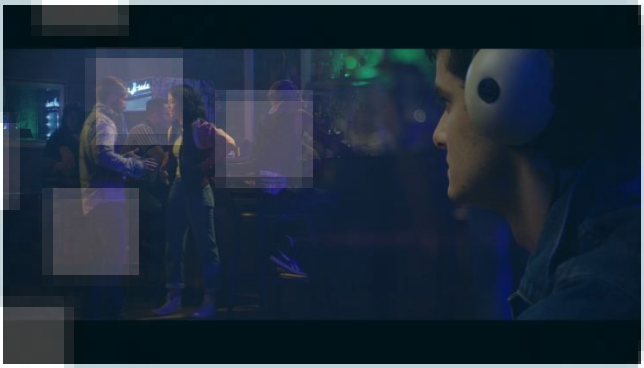


Gambar 3.6. Perpaduan antara *setting* dengan kedalaman gambar yang luas digunakan untuk menciptakan jarak antara dua karakter dalam *Carol*

(Dokumentasi Penulis)

Usai mengetahui bahwa Therese telah memutuskan untuk ikut bersama Carol dalam pelariannya, Richard (Jake Lacy), kekasih Therese, menghadapi Therese dengan emosi yang meluap, dan mengecam bahwa dalam waktu yang singkat, Therese akan menyesali keputusannya tersebut. Kerenggangan antara kedua karakter menjadi sorotan utama pada adegan tersebut, dan hal ini ditunjukkan dengan kehadiran jarak di antara Therese dan Richard, di mana keduanya tampak tidak pernah berada di satu area yang sama dalam satu ruangan tersebut. Hal ini dicapai pertama-tama dengan pengaturan set yang sedemikian rupa, sehingga ruangan yang menjadi latar adegan terkesan terpisah-pisah oleh berbagai macam

pembatas, mulai dari tembok hingga bingkai pintu. Penyusunan set tersebut lalu juga didukung oleh *Deep Focus*, sehingga ke manapun para tokoh bergerak di dalam area set, keduanya akan tetap berada dalam daya tangkap kamera, sehingga tidak terjadi interupsi terhadap tensi yang dihasilkan oleh adegan.



Gambar 3.7. Jenis *shot Split-Field Diopter* dalam video musik '*Revelator Eyes*'

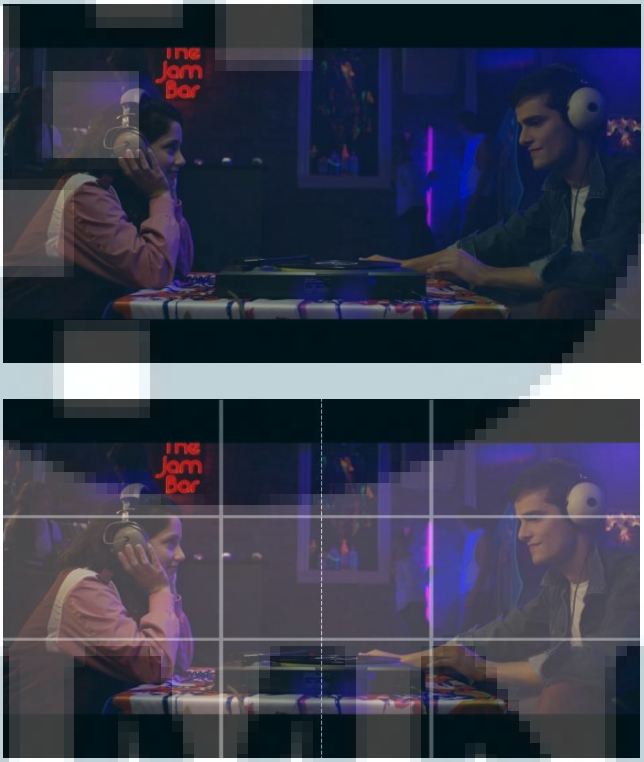
(Dokumentasi Penulis)

Berbeda halnya dengan video musik '*Revelator Eyes*', yang tidak menyertakan pengaturan set yang terlalu kompleks, dan bertumpu kepada rancangan *shot* semata untuk memunculkan kesan jarak dalam konteks yang serupa. Pada adegan yang ditunjukkan oleh Gambar 3.7., tokoh wanita sejenak meninggalkan tempat duduknya untuk bertemu dengan seorang temannya (Rudy Pavich). Hubungan antara keduanya tampak sangat dekat, sehingga mengonsumsi kegelisahan dari tokoh pria, yang hanya dapat menyaksikan interaksi mereka dari kejauhan. Situasi ini sepenuhnya dikomunikasikan melalui penerapan jenis *shot Split-Field Diopter*, di mana kedua kejadian tersebut, meskipun berada dalam satu *setting* yang sama dan

tidak berbatas, tetap terpisahkan secara visual oleh sebuah area distorsi yang diciptakan oleh lensa, memunculkan perbedaan yang jelas antara tingkatan *foreground* dengan *background* dalam *shot*.

3.3.1.3. Komposisi Gambar

A. *Balance*



Gambar 3.8. Komposisi seimbang yang ditampilkan dalam video musik '*Revelator Eyes*'

(Dokumentasi Penulis)

Komposisi *Balance* dihadirkan dalam video musik '*Revelator Eyes*' sebagai penanda stabilitas dan juga harmoni, seperti yang ditampilkan pada bagian pembuka video musik, di saat belum ada tanda-tanda munculnya konflik.

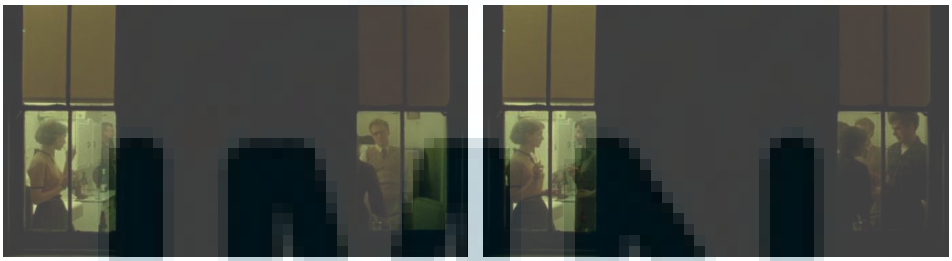
Meskipun komposisi *Balance* yang dihadirkan secara tidak teknis tidak terlalu sempurna, di mana, seperti yang terlihat pada Gambar 3.8., tinggi kedua karakter di dalam *shot* dengan jelas tampak berbeda, sehingga posisi *eye level* mereka tidak berada di satu garis yang sama, tetapi secara keseluruhan, dapat dilihat bahwa bidang di mana kedua karakter ditempatkan dalam *shot* kurang lebih seimbang, dengan tokoh pria dan wanita masing-masing menempati bagian sepertiga sisi kanan dan sisi kiri *frame*, menyisihkan bagian tengah *frame* yang menyediakan jarak yang seimbang di antara keduanya.

Gambar 3.9. Komposisi *Balance* yang diterapkan oleh film *Atonement*

(Dokumentasi Penulis)

Contoh yang serupa juga dapat ditemukan pada film *Atonement*, dalam sebuah adegan yang menyoroti pertemuan kembali antara Robbie

dengan Cecilia, setelah kurang lebih empat tahun terpisahkan. Komposisi *Balance* terutama dapat dilihat pada momen ketika kedua karakter telah menemukan satu sama lain, dan, pada akhirnya, dapat berdiri saling berhadap-hadapan kembali. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.9., penempatan kedua karakter sangat sesuai dengan garis-garis imajiner *The Rule of Thirds*, di mana masing-masing tokoh ditempatkan hampir tepat pada kedua garis vertikal dari *The Rule of Thirds*, sehingga *frame* terbagi secara seimbang, sementara kepala kedua karakter jatuh pada titik-titik perpotongan garis-garis tersebut, secara efektif menjadikan wajah mereka yang sedang bertukar pandang sebagai *points of interest* utama dalam *shot*. Keseimbangan ini menyiratkan kestabilan, ketenangan, dan juga kejelasan yang dirasakan oleh baik Robbie maupun Cecilia, terutama dalam konteks di mana keduanya telah menantikan datangnya momen tersebut dalam waktu yang lama.



Gambar 3.10. *Imbalance* dalam komposisi gambar yang *Balance* ditampilkan dalam film *Carol*

(Dokumentasi Penulis)

Penerapan komposisi *Balance* yang justru menciptakan kesan *Imbalance* atau ketidakseimbangan muncul dalam film *Carol*. Mendekati penghujung film, Therese yang kini telah berpisah dengan Carol mencoba

bersosialisasi dengan sekumpulan teman sebayanya, hanya untuk merasa tidak cocok dan bahkan terasingkan di tengah-tengah keramaian tersebut. Hal ini tetap dirasakan oleh Therese setelah seorang wanita muda bernama Genevieve (Carrie Brownstein) menunjukkan tanda-tanda ketertarikan terhadapnya, serta mencoba mendekatinya sekalipun. Salah satu bagian utama dari adegan ini ditampilkan melalui bagian eksterior *setting* yang melihat langsung ke bagian dalam jendela, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.10., dengan susunan eksterior jendela tersusun secara seimbang karena proporsinya yang hampir identik, sehingga menciptakan bidang komposisi *Balance* dalam *shot*. Namun, pengisian bidang yang dihasilkan ini justru menimbulkan sedikit ketimpangan, di mana bidang bagian kanan tampak lebih padat ketika dibandingkan dengan sisi kirinya, yang diisi hanya oleh Therese seorang diri; *Balance* yang dihadirkan oleh *setting* sebagai refleksi dari lingkungan yang konstan dan familiar diubah menjadi *Imbalance* oleh konten yang dimuat. Saat digabungkan dengan penempatan figur Therese yang berada sangat dekat dengan tepi *frame*, maka muncullah kesan bagaimana terpojok dan terasingnya karakter tersebut dalam lingkungan yang familiar sekalipun. Rancangan ini juga didukung dengan pencahayaan dan penataan latar yang tepat, di mana bidang jendela yang ditempati Therese terkesan lebih kosong dengan bantuan pencahayaan yang lebih terang, serta penghadiran latar perabotan bernuansa putih. Sementara itu, di samping penghadiran subjek yang lebih banyak, bidang jendela sisi kanan juga tampak lebih penuh, karena keberadaan latar belakang yang

gelap, dan juga pencahayaan yang lebih redup. Hal ini menurunkan kontras antara bagian interior yang ditampilkan pada bidang tersebut dengan eksterior yang sudah didominasi oleh warna hitam, membuat bagian kanan *shot* kurang menonjol, sehingga secara tidak langsung mendorong penonton untuk lebih mengalihkan perhatian mereka kepada bagian yang diisi oleh figur Therese.

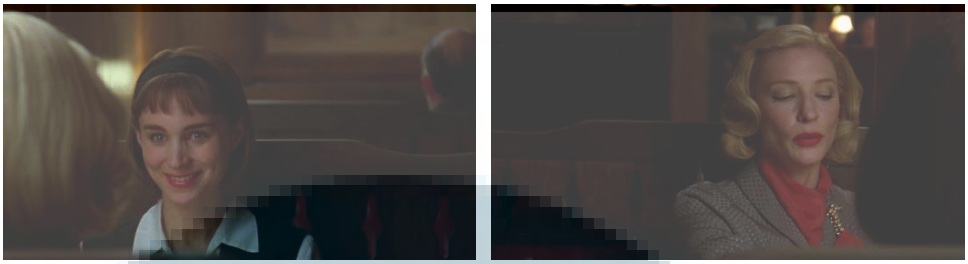
B. *Look Room* dan *The Rule of Thirds*

Gambar 3.11. Penempatan adegan dalam film *Carol* kerap mengacu kepada bagian tepi *frame*

(Dokumentasi Penulis)

Dalam film *Carol*, banyak ditemukan komposisi gambar yang bertumpu kepada bagian sepertiga ujung *frame*. Menurut *Director of Photography* dari

film *Carol*, Edward Lachman (Tapley, 2015), hal ini dilakukan atas dasar, "*It's like they're not actually able to escape the frame. You feel the frame is somehow a restriction to them*, […]" atau untuk memunculkan kesan bahwa para tokoh yang terlibat tidak dapat membebaskan diri dari *frame* yang mengurung atau membatasi mereka. Salah satu contohnya dapat dilihat pada Gambar 3.11., yang menampilkan adegan di mana Carol secara tiba-tiba mengunjungi Therese di tempat tinggalnya, dengan alasan untuk mengantarkan sebuah hadiah berupa seperangkat kamera yang sangat diinginkan olehnya. Namun, setelah keduanya melakukan perbincangan, terungkap bahwa Carol juga tengah berencana melakukan pelarian sejenak untuk membebaskan pikirannya dari masalah perceraiannya dengan Harge, dan bermaksud untuk mengajak Therese bersamanya. Meskipun konten yang diangkat pada adegan tersebut tampak lazim dan bahkan romantis, komposisi yang menghimpit karakter kepada tepi *frame* tersebut mengkomunikasikan kepada penonton bahwa pembicaraan yang tengah berlangsung berdiri atas dasar motif yang menekan kedua tokoh yang terlibat, dan sesungguhnya tidak seharusnya terjadi; dalam konteks naratif, ini terbukti mengingat Carol tengah terlibat dalam pertikaian dengan mantan suaminya, sementara Therese juga harus menanggung konsekuensi keputusannya terhadap kekasihnya, Richard.



Gambar 3.12. *Look Room* yang sempit diterapkan pada salah satu adegan dialog di bagian awal film *Carol*

(Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.13. Penerapan *Look Room* yang telah berubah pada adegan dialog di penghujung film *Carol*

(Dokumentasi Penulis)

Lebih lanjut lagi mengenai komposisi dalam film *Carol*, Edward Lachman menambahkan bahwa komposisi yang mengarah kepada tepi *frame* seperti yang telah dijabarkan di atas juga dapat berperan sebagai refleksi dari cara pandang para tokoh yang terlibat, yang tidak secara penuh menyadari posisi mereka sendiri; dalam konteks naratif film, hal ini terutama terlihat dari cara pandang Therese yang tengah dibutakan oleh asmara terhadap Carol, dan baru berubah setelah karakter yang bersangkutan berhasil melewati runtutan konflik di bagian akhir film. Secara visual, hal ini tercerminkan melalui penerapan *Look Room* dalam adegan-adegan dialog antara Carol dan Therese. Pada bagian awal hingga tengah film, pengemasan adegan-adegan dialog tersebut didominasi oleh

penempatan karakter yang dekat dengan tepi *frame*, secara efektif mempersempit *Look Room* dari subjek yang bersangkutan, dan membatasi pandangan baik penonton maupun karakter itu sendiri terhadap subjek-subjek lainnya yang ada di dalam *frame*. Perubahan dalam rancangan *shot* adegan-adegan dialog baru terlihat pada bagian mendekati akhir film, seperti dicontohkan pada Gambar 3.13., yang merupakan sebuah adegan di mana Carol mencoba mengajak Therese untuk memulai hidup baru bersamanya, setelah segala permasalahan yang diceritakan dalam film telah berakhir. Meskipun pada saat itu Therese menunjukkan reaksi yang dingin terhadap ajakan Carol, terutama karena ia tengah bermaksud untuk mencoba melanjutkan hidupnya sendiri, penempatan karakter yang memberikan ruang sesuai dengan arah pandang mereka masing-masing menciptakan *Look Room* yang lebih luas, mengindikasikan bahwa sudut pandang Therese telah berkembang, dan penonton kini diperbolehkan untuk memandang subjek-subjek tersebut sebagaimana adanya.

Gambar 3.14. Penyempitan *Look Room* karakter dalam film *Atonement*

(Dokumentasi Penulis)

Menyangkut *Look Room*, pengaplikasian yang serupa juga dapat terlihat pada film *Atonement*, dan juga video musik '*Revelator Eyes*'. Pada babak kedua dari film *Atonement*, karakter Briony yang kini telah beranjak dewasa (Romola Garai) memutuskan untuk mengakui serta menjelaskan kesalahpahamannya atas tuduhan yang dilakukannya kepada Robbie bertahun-tahun lalu kepada Robbie dan Cecilia; keduanya kini telah menikah, menyusul usainya masa perang. Penyempitan *Look Room* pada *shot* di mana Briony hendak menuturkan pengakuannya dilakukan untuk merefleksikan bagaimana subjek yang tampil di dalam *shot* tengah berada dalam posisi yang sulit. Walaupun penerapannya pada contoh ini tidak semaksimal contoh-contoh lainnya, di mana sosok Briony masih ditempatkan mendekati bagian tengah *frame* dan tidak sepenuhnya condong kepada tepi *frame*, tetapi komposisi yang dihasilkan tetap membatasi arah pandangnya yang mengarah kepada bagian kiri *frame*.

Gambar 3.15. *Look Room* yang sempit digunakan untuk menangkap karakter pada salah satu adegan dari video musik '*Revelator Eyes*'

(Dokumentasi Penulis)

Penerapan *Look Room* yang serupa juga muncul pada video musik '*Revelator Eyes*', di mana karakter utama wanita masih berinteraksi dengan temannya, sebagai lanjutan dari adegan yang ditampilkan pada Gambar 3.8. sebelumnya. Namun, dalam konteks ini, terhimpitnya karakter kepada tepi *frame* juga dipengaruhi oleh pengaruh eksternal, yaitu kecemburuan dan kegelisahan yang dirasakan oleh tokoh pria, yang masih menyaksikan interaksi antara keduanya dari kejauhan. Posisi terhimpit dari subjek yang tampil dalam *shot*, serta sempitnya jarak dari arah pandang karakter terhadap tepi *frame* pun berpotensi untuk menciptakan atmosfir yang tidak nyaman kepada penonton.

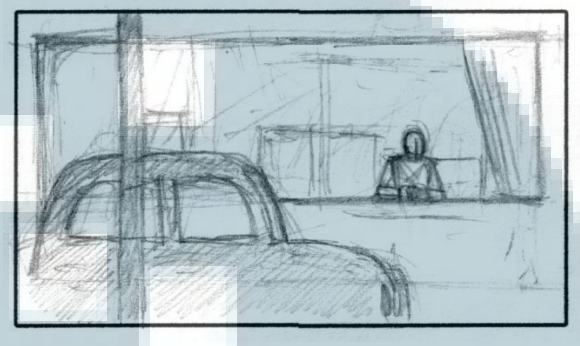
3.3.2. Perancangan *Shot*

Sesuai dengan yang telah disebutkan dalam bagian Batasan Masalah, terdapat tujuh *shot* dari keseluruhan tujuh adegan yang menyusun video musik yang akan diangkat sebagai fokus pembahasan mengenai *shot* yang telah dirancang. Ketujuh *shot* ini mewakili esensi utama dari masing-masing adegan asal mereka, dan terdiri atas *shot* 2 (adegan 1), *shot* 10 (adegan 2), *shot* 13 (adegan 3), *shot* 25 (adegan 4), *shot* 31 (adegan 5), *shot* 35 (adegan 6), serta *shot* 43 (adegan 7).

A. *Shot* 2 (Adegan 1)

- *Shot* 2 merupakan salah satu *shot* pembuka yang memperkenalkan penonton kepada tokoh utama pria pada masa sekarang, dalam keadaannya yang tengah terpuruk. Hal ini ditampilkan melalui

gestur pergerakan yang dilakukannya, sekaligus keadaan di sekelilingnya yang sepi, menekankan kesendiriannya dalam menghadapi konflik batin yang tengah ia hadapi tersebut.



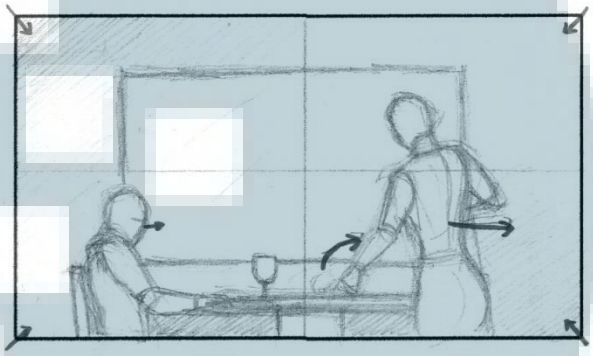
Gambar 3.16. Sketsa awal rancangan *shot* 2

(Dokumentasi Penulis)

Pendekatan yang diambil untuk mengilustrasikan keadaan seperti yang dijabarkan di atas pertama-tama adalah dengan menerapkan komposisi *Imbalance* atau tidak seimbang dalam *shot*, sebagai refleksi dari kekosongan yang dirasakan oleh tokoh utama. Aspek ini lalu diperkuat dengan penempatan kamera yang berjarak jauh, untuk memperkecil ukuran sosok tokoh pria yang terlihat pada layar, sehingga kesan dari posisi tokoh yang tengah terkucilkan dapat tampak semakin kuat. Jarak kamera yang jauh ini juga membuka ruang bagi *environment* atau lingkungan yang mengitari tokoh, sehingga keseluruhan objek-objek latar yang ada di dalam *shot* dapat disusun sedemikian rupa sehingga tampak seakan-akan "memerangkap" figur karakter di dalam *frame*, sebagai representasi dari terdesaknya tokoh pria oleh situasi yang melingkupinya.

B. *Shot* 10 (Adegan 2)

- Selanjutnya, *shot* 10 dalam adegan kedua menyoroti momen di mana tokoh wanita beranjak meninggalkan *setting* kafe tempat ia dan tokoh pria bertemu, menandakan resminya berakhirnya hubungan di antara keduanya.



Gambar 3.17. Sketsa awal rancangan *shot* 10

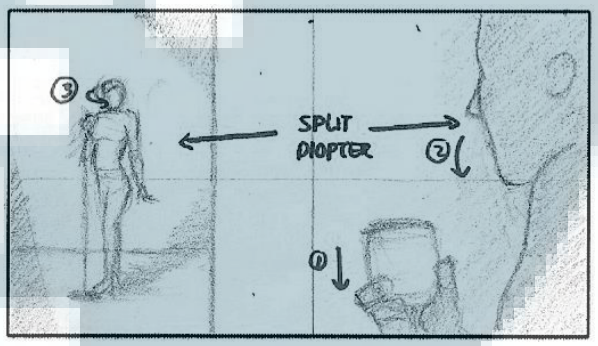
(Dokumentasi Penulis)

Pada awalnya, pendekatan yang diambil dalam merancang *shot* ini mengedepankan dinamika dari prinsip *Balance* dan *Imbalance*, menampilkan keharmonisan komposisi di antara keduanya pada awal *shot*, direpresentasikan melalui posisi duduk keduanya yang seimbang, yang kemudian dirusak oleh kepergian subjek tokoh wanita, sehingga meninggalkan sisi kanan *shot* kosong, sementara tokoh pria tetap terdiam di posisi awalnya di bagian kiri *frame*. Perubahan dalam keseimbangan *shot* ini dimaksudkan sebagai gambaran harafiah dari kekosongan dalam hati tokoh pria

yang secara tiba-tiba muncul, bersamaan dengan kepergian mantan pasangannya tersebut.

C. *Shot* 13 (Adegan 3)

- Pada *shot* 13, konten yang hendak ditampilkan adalah jarak yang tercipta di antara kedua tokoh utama sebagai representasi visual dari kerenggangan hubungan yang terjadi di antara keduanya, sekalipun mereka masih berada dalam rutinitas mereka sebagaimana wajarnya.



Gambar 3.18. Gambaran final dari *shot* 13 dalam tahap *storyboard*

(Dokumentasi Penulis)

Mengingat perbedaan posisi kedua karakter, tentunya kedalaman gambar yang luas diperlukan untuk dapat menangkap keseluruhan adegan dalam *shot*. Untuk memenuhi tujuan ini, diterapkanlah *Split-Field Diopter* untuk menonjolkan perbedaan yang ada antara posisi tokoh pria yang berada di *foreground* dan tokoh wanita pada bagian *background* dalam *shot*. Susunan *shot* ini diharapkan dapat membantu penonton untuk secara langsung mengenali perbedaan posisi di antara kedua karakter tersebut,

sembari mengkomunikasikan maksud dari *shot* mengenai jarak senggang yang memisahkan sepasang kekasih ini.

D. *Shot* 25 (Adegan 4)

- Setelah menyaksikan kerenggangan di antara kedua tokoh utama yang berujung pada berakhirnya hubungan mereka, *shot* 25 akan menampilkan munculnya pertanda konflik untuk pertama kalinya. Kejadian ini berperan sebagai pemicu dari rusaknya harmoni yang tampak menyelimuti kedua karakter pada adegan-adegan sebelumnya.

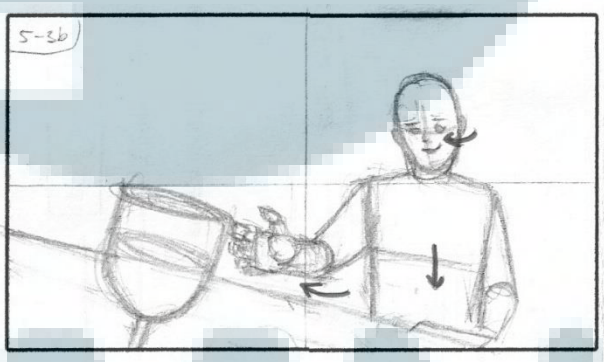
Gambar 3.19. Sketsa awal rancangan *shot-shot* yang menyusun adegan 4 (Dokumentasi Penulis)

Pada tahap awal perancangan, tidak terdapat satu *shot* yang dapat dikatakan merupakan padanan dari bentuk akhir dari *shot* 25 versi final, melainkan runtutan 3 *shot* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.24., mengingat konten adegan yang hendak diangkat pada tahap tersebut belum dimatangkan. Namun, inti dari adegan tetap berkisar seputar munculnya permasalahan pertama kali di antara kedua tokoh utama, dan hal ini ditampilkan melalui susunan *shot* dengan komposisi yang tidak nyaman, atas dasar pemikiran sebagai antisipasi dari bibit konflik yang akan muncul, sekalipun interaksi di

antara tokoh pria dan tokoh wanita tampak wajar-wajar saja. Karena itu, komposisi *Look Room* yang sempit secara menonjol hadir, sementara penempatan tokoh pria dan tokoh wanita dalam *frame* tampak berlawanan arah, sebagai implikasi dari ketidakcocokan yang mulai dirasakan oleh keduanya.

E. *Shot* 31 (Adegan 5)

- *Shot* 31 secara spesifik menampilkan reaksi dari tokoh pria setelah tokoh wanita mendorongnya untuk menghentikan kebiasaan alkoholismenya, dan beralih kepada gaya hidup yang lebih sehat. Adegan ini terjadi dalam salah satu kencan pertama kedua tokoh utama, tidak lama setelah mereka mulai menjalin hubungan.



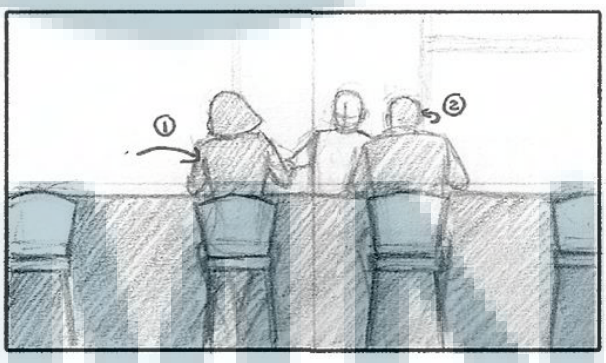
Gambar 3.20. Sketsa awal rancangan *shot* 31
(Dokumentasi Penulis)

Orientasi *Dutch Angle* pertama-tama diterapkan dalam *shot* ini, sebagai representasi visual dari kegoyahan batin yang dirasakan oleh tokoh pria akan gagasan mengenai perubahan dari kebiasaan yang dapat diasumsikan telah ia jalani selama beberapa saat tersebut.

Penerapan orientasi yang menempatkan kamera dalam posisi miring ini diharapkan dapat memunculkan efek tidak nyaman dalam hati penonton, sebagai refleksi dari perasaan yang juga dirasakan oleh tokoh pria pada saat itu, terlihat dari gestur dan mimiknya yang tampak enggan untuk meraih gelas berisi air putih yang disodorkan oleh tokoh wanita.

F. *Shot* 35 (Adegan 6)

- Mendekati penghujung video musik, penonton akan dibawa kembali kepada momen di mana kedua tokoh utama pertama kali bertemu. Hal inilah yang menjadi fokus utama dari *shot* 35, di mana tokoh wanita bertepatan mengambil tempat duduk tepat di sebelah tokoh pria, secara tidak langsung membuka kesempatan bagi keduanya untuk saling berkenalan.



Gambar 3.21. Gambaran final dari *shot* 35 dalam tahap *storyboard*

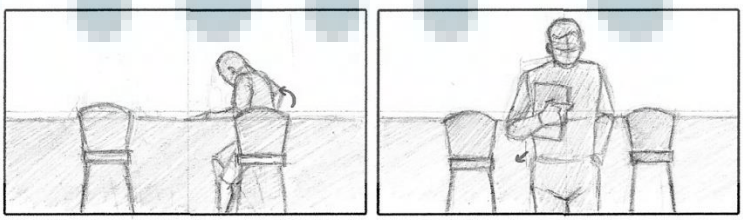
(Dokumentasi Penulis)

Harmoni yang tercipta di dalam *shot* akan ditonjolkan dengan komposisi *Balance* yang tercipta terkait dengan posisi kedua tokoh

utama di dalam *shot*, sekaligus posisi tokoh bartender yang juga hadir di dalam adegan; tokoh pria dan tokoh wanita masing-masing menempati bidang kanan dan kiri *shot* secara seimbang, sementara tokoh bartender berada di bagian tengah *shot*. Di samping itu, jarak kamera yang cukup jauh diterapkan agar keseluruhan gestur yang ditampilkan oleh para karakter, yang terutama melibatkan pergerakan tokoh wanita yang memasuki *frame* dengan mengambil tempat duduk, dapat terlihat jelas. Terakhir, *shot* dirancang menggunakan sudut kamera *The Full Back View*, untuk menghadirkan sedikit kesan misterius yang menyelubungi kedua tokoh utama, mengingat pada titik kronologis ini, keduanya masih belum tampil secara penuh di hadapan penonton.

G. *Shot* 43 (Adegan 7)

- Sebagai salah satu bagian penutup video musik, *shot* 43 menampilkan tokoh utama pria, kali ini kembali kepada *setting* masa kini seperti yang ditunjukkan pada adegan pertama, yang pada akhirnya memiliki tekad untuk beranjak meninggalkan tempat duduknya di bar, dan pergi meninggalkan tempat termenungnya tersebut.



Gambar 3.22. Gambaran final dari *shot* 43 dalam tahap *storyboard*

(Dokumentasi Penulis)

Untuk mengedepankan representasi dari ketenangan hati yang pada akhirnya berhasil dicapai oleh tokoh pria, komposisi *Imbalance* yang berubah menjadi *Balance* kembali diterapkan pada *shot* ini. Namun, di mana keseimbangan dan ketidakseimbangan komposisi pada *shot-shot* sebelumnya dicapai dengan pengisian kedua belah bidang *shot* secara seimbang, kali ini keseimbangan terbentuk dengan menempatkan sosok tokoh pria tepat di tengah-tengah *frame*. Terlepas dari konteks adegan yang hanya melibatkan satu subjek, hal ini juga diterapkan sebagai penggambaran dari keberhasilan karakter dalam mencapai keadaan yang stabil dan juga harmonis dengan hanya bergantung kepada dirinya sendiri, tanpa ada campur tangan dari pihak luar.