

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Video Corporate*

Sweetow (2011) mengatakan setiap perusahaan memiliki cara yang berbeda dalam menyusun sebuah video internal. *Corporate video* unit kadang disebut sebagai departemen media ataupun bagian dari komunikasi yang lebih besar. Dalam beberapa kasus mereka membebankan biaya kepada departemen *client* untuk layanan mereka dan bekerja seolah mereka merupakan sebuah tim dari produksi luar (hlm. 1).

Corporate videos biasanya ditetapkan secara resmi sebagai *motion picture*, aturannya adalah jika video memiliki beberapa aspek *commercial* yang dimana video tersebut dapat dijual dan pajak penjualan dibebankan pada penjualannya. Dalam sebuah video pemasaran ataupun video pelatihan biasanya digarap dengan resmi (hlm. 31).

Dalam menyampaikan sebuah pesan dalam *audio-visual* sebuah *corporate* membutuhkan strategi, menurut Walter dan Gioglio (2014) kunci yang penting adalah tepat sampai ke *target audience* dari sebuah video yang dibuat. Dengan memahami betul peran dari sebuah *audio-visual* dan dibuat dengan baik akan dapat membantu sebuah *corporate* dari itu semua membutuhkan strategi agar tercapai sebuah *visual story* yang baik. Berikut merupakan sebuah contoh dari tujuan pembuatan sebuah *audio-visual*:

1. *Awareness and education*
2. *Branding*
3. *Competitive differentiation*
4. *Consumer engagement*
5. *Corporate social responsibility*
6. *Customer retention*
7. *Fan and community growth*
8. *Lead generation*
9. *Loyalty*
10. *Positive press*
11. *Product launches*
12. *Promotions*
13. *Referral traffic*
14. *Sales*
15. *Thought leadership* (hlm. 127).

Honthaner (2010) menjelaskan *video corporate* dalam sebuah industri merupakan sebuah industri yang cepat dan memiliki waktu produksi yang singkat dalam proses pembuatan sebuah *audio-visual*. Industri ini merupakan sebuah industri yang besar. Dalam industri ini proses kerjanya dimana *corporate* membutuhkan sebuah video kemudian saat akan membuat sebuah video, *client* akan merekrut sebuah *advertising agency* untuk mempromosikan produknya (hlm. 443).

2.2. Video Tutorial

Kebosanan akan dialami oleh siswa yang sering menggunakan keterampilan saat belajar dan diperlukan sesuatu yang dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran, agar dapat menarik minat dan efektif dalam mengajarkan sebuah keterampilan. Terdapat sebuah *audio-visual* dalam bentuk video tutorial yang dimana akan membantu. (Putri, Efendi, 2019. hlm. 111).

Dalam sebuah video tutorial langkah-langkah akan digambarkan secara deskriptif untuk memberikan info secara jelas dan akan dengan mudah ditiru dan juga dalam hal ini video tutorial dapat diulang beberapa kali hingga paham dan dapat melakukan apa yang telah dijelaskan pada video. Video tutorial bisa juga dibidang sebagai sebuah wadah yang membantu dalam hal pembelajaran, arahan, membimbing, petunjuk dan banyak lainnya sebagai bentuk dari simulasi dari yang nyata. (Utomo, Mariana, Andraini, Kasmari, 2018, hlm. 102).

Dalam membuat sebuah video informatif, Miller (2011) menjelaskan bahwa kunci yang penting merupakan memberikan sebuah informasi yang bermanfaat dan berguna untuk penonton dan terlihat praktis saat menontonnya dengan sajian yang baik dan dalam sebuah video edukasi berikanlah konten yang benar-benar sederhana, praktis, menarik dan bermanfaat, dan dibuat langkah demi langkah agar dapat dengan mudah diikuti (hlm. 18). Video tutorial yang baik akan membuat penonton menjadi lebih mudah paham karena memberikan informasi dan edukasi dalam penggunaan produk.

2.3. *Editing*

Dancyger (2011) mengatakan *editing* untuk mendapatkan subteks menekankan pada vitalitas kekuatan kehidupan terlepas dari tragedi apapun yang terjadi. Dalam setiap kasus, sebuah subteks yang membuat film menjadi pengalaman yang mengejutkan dan bermanfaat bagi penontonnya (hlm. 269).

Bowen (2018) menambahkan selain menilai sebuah *shot* tentang apakah *shot* tersebut masuk dalam kategori *simple*, kompleks, dan berkembang. Kualitas *shot* harus dinilai. Daftar berikut dapat menjadi acuan sebagai dasar untuk menganalisis materi yang akan di-*edit*.

1. Fokus

Merupakan hal yang sangat penting karena fokus yang buruk bisa menghancurkan sebuah adegan yang bagus, hal ini tidak bisa ditambal dalam meja *editing*, yang dapat ditambal dalam meja editing seperti *exposure*, *color balance*, dan *framing*.

2. *Framing and Composition*,

Jika mendapatkan *shot* dengan komposisi dan *framing* yang tidak baik *editor* boleh dan bisa untuk memperbaikinya meskipun akan sedikit merusak *quality* dari sebuah gambar.

3. *Exposure and Color Balance*

Dengan berkembangnya sebuah *software editing* membantu *editor* dalam memperbaiki kesalahan saat produksi seperti *exposure* dan *color balance*, karena

itu meskipun sebuah *shot* memiliki performa yang bagus dapat dipakai meskipun *exposure* dan *color balance* tidak tepat pada *shot* itu.

4. *Screen Direction*

Perpindahan subjek dari *shot* satu ke *shot* selanjutnya haruslah konsisten agar sesuai dengan *screen direction*, karena *film diegetic* merupakan sebuah dunia di mana karakter bergerak dan hidup.

5. *The 180-Degree Rule/ Axis of Action*

Logika sebuah *continuity* dari *screen direction* sangatlah penting, saat produksi seluruh tim harus peka terhadap *axis of action* dan garis imajiner karena itu merupakan hal yang penting.

6. *The 30-degree rule*

The 30-degree rule merupakan sebuah aturan untuk seorang pengambil gambar agar pada saat pindah *shot* selanjutnya tidak *jump*, karena *type of shot* yang sama dan adegan yang sama.

7. *Matching Angles*

Pada saat adegan dialog *matching angles* merupakan hal yang sangat penting untuk dapat membantu mengkonstruksi sebuah *scene*.

8. *Matching Eye-Line*

Eye-Line merupakan sebuah garis imajiner yang membuat sebuah objek *interest*. *Editor* tidak dapat memperbaiki jika *eye-line* tidak benar.

9. *Continuity of Action*

Action dari aktor harusnya sama dari *shot* 1 ke *shot* selanjutnya meskipun memiliki *framing* yang berbeda dan *angle* yang berbeda karena hal ini tidak dapat diperbaiki di dalam meja *editing*.

10. *Performance*

Jika seorang aktor memberikan *performance* yang kuat pada sebuah adegan meskipun tidak *continuity* dalam baju atau apa tetap pilih adegan tersebut karena *performance* yang kuat akan menutupi *discontinuity*, dan membuat penonton menjadi fokus kepada cerita.

11. *Continuity of dialogue/ spoken words*

Sangatlah penting pada saat melakukan *review footage* tentang apa yang aktor katakan pada dialognya dalam sebuah adegan. Jika sudah tidak *continuity* berkomunikasi dengan sutradara tentang aksi atau dialog *continuity* pada sebuah adegan.

12. *Audio quality*

Audio editing software sudah sangat maju dan dapat membantu menaikkan kualitas dengan filter suara, dan bila sudah tidak dapat di tolong lagi oleh sebuah *audio editing* bisa dilakukan *Automated Dialogue Replacement* (ADR) dengan cara melakukan perekaman suara ulang dengan *talent*, karena kualitas dari sebuah *audio* merupakan hal yang penting untuk men-*deliver* pesan (hllm. 82-95).

Editing merupakan sebuah proses hal penting yang membuat penonton menjadi tertarik dan juga dapat menarik perhatian penonton. Brodwell, Thompson, & Smith (2017) mengatakan banyak *filmmaker* sudah merencanakan *editing* sejak persiapan dan saat syuting, *script* dan *storyboard* sebagai bentuk untuk membantu memvisualisasikan agar dapat mengambil sebuah adegan. Karena semua sangatlah peduli dengan *editing* dapat merencanakan tentang memanipulasi waktu, ruang dan gambar (hlm. 217).

Bowen (2018) menyatakan bahwa meng-*edit* sebuah gambar bergerak merupakan lebih dari sekedar meletakkan sebuah *shot* satu dan *shot* lainnya. Penyunting gambar mendapatkan tugas untuk dapat mengatur berbagai elemen gambar dan suara dengan cara kreatif sehingga penonton dapat terhibur, mendapatkan informasi ataupun menjadi terinspirasi yang dimana menyoroti aspek fundamental dari setiap produksi *audio-visual* (apakah itu film layar lebar, iklan komedi situasi, video perusahaan, dll.) karena alasan ataupun tujuan utama dari setiap proyek yang dikerjakan yakni untuk ditampilkan kepada penonton (hlm. 103).

Brodwell, Thompson, & Smith (2017) mengatakan meskipun semua yang menonton sebuah *audio-visual* sadar akan *editing*, pemikiran dan hasil *audio-visual* dari kreatif *filmmakers* dapat kita pahami lebih dalam saat kita melihat tekniknya secara sistematis (hlm. 217). Bowen (2018) mengatakan proses *editing* yang berbeda membutuhkan teknik penyuntingan yang berbeda pula, ada beberapa elemen yang dilatih dan diharapkan agar dapat ditelaah oleh penonton:

1. *Information*

Merepresentasikan informasi melalui visual merupakan hal yang penting agar membuat penonton mendapatkan sebuah informasi yang baru dari tiap *shot* dan membuat penonton masuk ke dalam dan merasakan adegan yang diberikan. Membuat gambar bergerak yang ada tetap berjalan kuat dan halus, tidak peduli bahwa *shot* yang dimiliki ataupun mahal namun yang terpenting bahwa sebuah *shot* itu merepresentasikan sebuah informasi.

2. *Motivation*

Motivasi bisa berupa *visual*, *aural*, atau *temporal*. Dalam sebuah *editing*, *timing* merupakan sebuah pilihan yang memberikan perasaan saat melakukan *cutting* antar *shot* dilandasi dari motivasi. *Pacing* memberikan sebuah *audio-visual* terasa seperti *roller coaster*, karena dengan memberikan berbagai tempo seperti lambat, sedang, cepat akan membuat selalu menarik, tapi balik lagi ke motivasi tentang apa yang ingin disampaikan.

3. *Shot Composition*

Editor dapat memilih *shot* yang akan dimasukkan untuk dapat membantu pengalaman dalam menonton yang lebih menarik. Jika ingin melibatkan penonton kedalam cerita dengan lebih mudah dalam memahami sebuah informasi yang berada di layar, mencari komposisi pergantian yang halus agar membuatnya menarik.

4. *Camera Angle*

Pada saat *mereview footage shot* dari kedua posisi dalam set haruslah lebih dari 30 derajat hingga 180 derajat dari aktor *line*. Ini merupakan sebuah kunci utama karena alasannya simple, jika *angle* perpindahan dari *shot 1* ke *shot 2* kurang dari 30 derajat itu akan membuat gambar yang hampir sama dan identik meskipun gambar yang diberikan berbeda dan penonton akan merasa itu sebuah *glitch*.

5. *Continuity*

Memberikan sebuah *cutting* yang halus dan mulus sangatlah penting dan membuat apa yang di *edit* tidak terlihat oleh penonton, bisa dibilang *invisible editing*. Ada beberapa *continuity* yang dapat diaplikasikan. Pertama, *continuity of content* yang dimana performa dari yang direkam oleh kamera *match* dari *shot* satu ke *shot* yang lain, enak jika sebuah *footage* sudah pas atau jika belum *editor* harus melakukan *masking* dan menipu penonton.

Kedua ada *continuity of movement* yang dimana perpindahan sebuah objek harus sama seperti *screen direction* yang akan berpengaruh kepada *shot* selanjutnya. Hal ini harus diperhatikan dari saat memproduksi saat syuting atau jika hal ini tidak didapat akan menjadi *discontinuity of movement*. Ketiga, *continuity of position* dimana dalam sebuah *film* memiliki sebuah ruang dan arah, subjek dan objek pun memiliki sebuah ruang dalam frame.

6. *Sound*

Continuity dan konsistensi dalam *sound* merupakan hal yang sangatlah penting karena sangat berpengaruh pada *shot* lain dan apa yang ingin disampaikan dengan *sound* dan menggambarkan *atmosphere* yang berada dalam sebuah adegan dan memberikan suasana dan perasaan bagi penonton (hlm. 104-120).

2.4. *Visual Effects*

Dinur (2017) mengatakan *visual effects* merupakan sebuah bentuk manipulasi dan proses penyempurnaan dari sebuah adegan yang dilakukan saat pasca produksi. Pengetahuan, teknik dan keterampilan dalam membuat sebuah karya berbeda-beda (hlm. 7). Okun, Zwerman (2015) menjelaskan kata *visual effects* digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang dibuat, diubah, atau disempurnakan dalam sebuah film atau media gambar bergerak lainnya yang tidak dapat dicapai pada saat syuting *live action*. *Visual effect* pertama yang ditonton oleh penonton dalam suatu film berjudul "*The Execution of Mary Queen of Scots*" (1895).



Gambar 2.1 Still shot film *The Execution of Mary Queen of Scots*

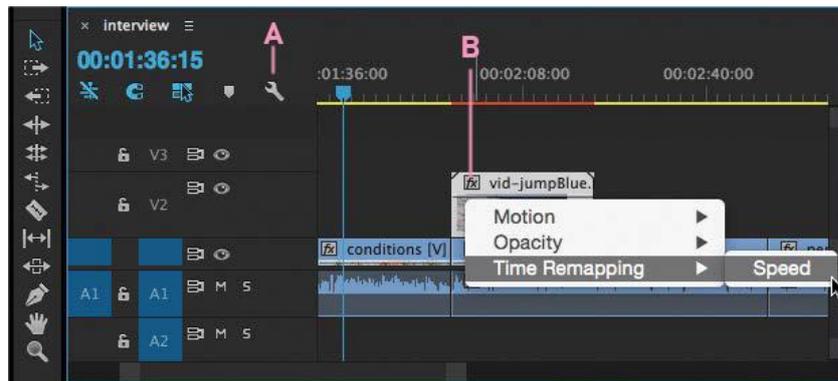
(<https://www.imdb.com/title/tt0132134/mediaviewer/rm697427200/?context=default>)

Film pendek ini bercerita tentang eksekusi seorang Ratu dari Skotlandia bernama Mary. Mary dibawa ke blok eksekusi dan disuruh berlutut dengan leher di atasnya. Film ini merupakan kerjasama antara *special effects* dengan *visual effects*. *Visual effect* menggunakan teknik *jump cut*. (Hlm. 37)

2.4.1. Time Remapping

Jago (2018) mengatakan bahwa *time remapping* merupakan efek yang memberikan penyunting gambar kekuatan untuk memperlambat, mempercepat ataupun *reverse playback*, dan juga membuat sebuah gambar bergerak menjadi diam atau bisa dibilang membekukan sebuah gambar (hlm. 299). Dockery, Chavez & Schwartz mengatakan untuk dapat menerapkan *time remapping* anda harus dapat melihat *video keyframe* dan *clip rubber band*:

1. Dipanel timeline, klik ikon pengaturan tampilan *timeline* dan pastikan tampilan *video keyframes* telah dipencet.
2. Luaskan trek video yang berisi klip sesuai dengan yang ingin didapatkan apakah itu memperlambat atau mempercepat.
3. Klik kanan (Windows) atau pencet tombol *control* (Mac OS) ikon gambar fx dari video yang ingin diatur, dan pilih *Time Remapping > Speed* (Gambar 2.2). Sekarang atur *clip rubber band* di atas klip untuk mengontrol *speed* klip.



Gambar 2.2 Tampilan pengaturan *timeline* (A) dan ikon fx (B)
(LEARN Adobe Premiere Pro CC for Video Communication, 2016)

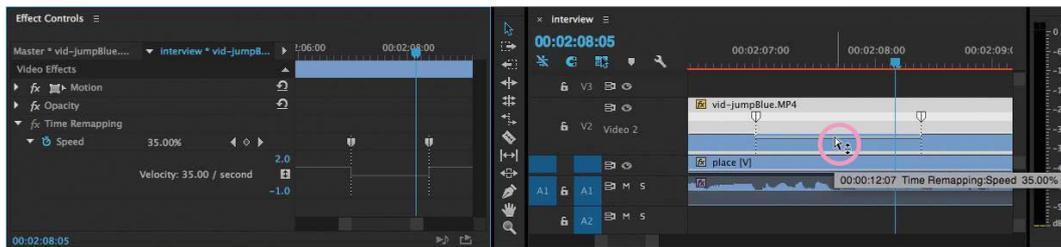
Langkah-langkah dalam penggunaan *time remapping*:

1. Lakukan salah satu cara berikut dalam membuat *keyframe*:
 1. Dengan *selection tool*, tekan Ctrl kemudian klik (pada sistem operasi Windows) atau *Command* kemudian klik (pada sistem operasi MacOS) *clip rubber band* di mana ingin menambahkan *keyframe* baru.
 2. Pindahkan *playhead* ke waktu ingin dimulai untuk mengubah *speed* klip, dan pada menu *effect controls*, klik tombol *add keyframe* (Gambar 2.4.).



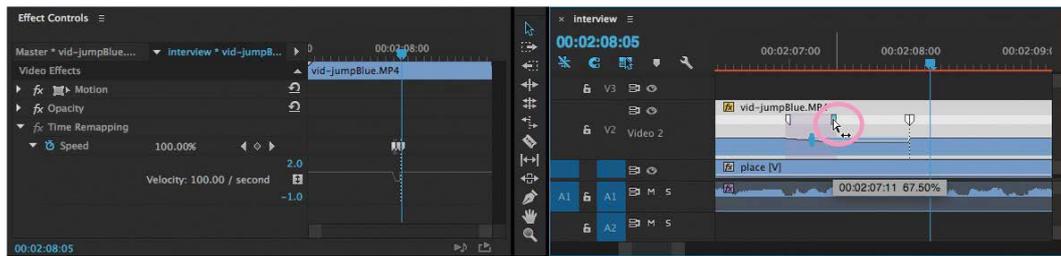
Gambar 2.3 Mengklik tombol *add keyframe* pada menu *effect controls*, untuk klip yang telah dipilih pada *timeline*

(LEARN Adobe Premiere Pro CC for Video Communication, 2016)



Gambar 2.4 Mengubah *speed* dari segmen diantara *keyframe*
(LEARN Adobe Premiere Pro CC for Video Communication, 2016)

2. Ulangi langkah pertama untuk dapat membuat *keyframes* baru jika menginginkan untuk merubah kecepatan pada *shot* atau segmen yang lain.
3. Posisikan *mouse* di segmen yang berada di antara dua *keyframes* yang ada dari yang telah dibuat, dan tekan sekaligus bawa naik dan turun agar dapat mengubah *speed* pemutaran dalam segmen yang telah dibuat di antara *keyframes*. Kecepatan yang sekarang didapatkan merupakan instan, jika ingin membuat transisi yang halus dari *speed* satu ke yang lainnya, buatlah *speed ramp*.
4. Tekan dan bawa salah satu dari *keyframes* untuk membelah *keyframes* dan membuat *speed ramp*. Untuk dapat mereset posisi seluruh *keyframe*, Alt-geser pada Windows atau *Option*-geser pada Mac OS *keyframe*. *Speed ramp* akan memanjang ke dua arah dan mengarah pada *keyframe* yang asli (Gambar 2.5).
5. Agar dapat menyesuaikan akselerasi atau melambat pada *speed ramp*, geser titik biru yang berada dalam *keyframe* (hlm. 79-80).



Gambar 2.5 Membuat sebuah *speed ramp*
(LEARN Adobe Premiere Pro CC for Video Communication, 2016)

Dalam mengatur sebuah kecepatan Brodwell, Thompson, & Smith (2017) mengatakan kecepatan yang terlihat pada sebuah layar akan tergantung karena memiliki 2 faktor yang menentukan; yang pertama ada *the rate* yang dipakai saat merekam adegan dan yang kedua *the rate* proyeksi adegan, keduanya dikalkulasi dalam *frames per second*. Standar yang biasa digunakan saat merekam adegan syuting telah ditetapkan ketika film dan suara disinkronkan pada tahun 1920an, yang dimana merupakan 24 *frames per second* (fps).

Kamera 35mm saat ini menawarkan berbagai pilihan antara 8 dan 64 fps, dengan sebuah kamera khusus yang menawarkan keleluasaan. Kamera HD profesional, biasanya memiliki memiliki standar sekitar 24,25, dan 30 fps (hlm. 164). Bowen (2018) menjelaskan ketika merekam gambar dengan *frame rate* yang lebih tinggi dari yang “normal” (24/30fps) dapat menghasilkan sebuah tampilan objek yang menjadi lebih lambat dari yang biasanya jika ditampilkan pada *frame rate* normal.

Dasarnya, dalam sebuah pergerakan dari objek dipecah menjadi banyak “*slice*” yang lebih representatif atau *frozen frames* dari meningkatkan *frame rate/shutter speed* dari kamera. Semakin banyak *frames* yang bisa di ambil dalam 1 detik, pergerakan objek yang diambil tersebut akan semakin lambat. Jika

menginginkan efek *slow motion* dengan kamera digital, kamera tersebut harus dapat memproses *frame rate* diatas 30 fps, seperti; 60,120, dan 240fps atau yang lebih tinggi lagi, tetapi semua angka ini juga memerlukan sebuah *software editing* untuk dapat memutarnya dengan kecepatan yang normal agar menjadi *slow motion* (hlm. 182-183).

Dancyger (2011) mengatakan pada *sequence* akhir dalam film “*Wild Bunch*” menarik karena tidak hanya menggunakan *shot close up* yang intens dan *cutting* yang cepat, tapi juga banyak *shot* yang fokus pada momen dari kematian, *slow motion* disini digunakan sangat sering untuk membantu menggambarkan kematian, saat salah satu dari anggota *The Wild Bunch* ditembak saat menunggangi kuda dan menabrak jendela, ditampilkan dengan gerakan yang lambat, pesan yang disampaikan menjadi daya tarik dan kemuliaan dari kematian yang kejam dan instan (hlm. 145).

Bowen (2018) menjelaskan jika dalam sebuah adegan *close up* memiliki kecepatan yang sama dengan adegan yang lebih *wide*, maka adegan *close up* akan terlihat lebih cepat karena ukuran dari objek dengan *framing* yang lebih dekat. Objek akan menjadi memiliki sedikit ruang untuk dapat bergerak dalam adegan *close up*, setiap gerakan normal atau cepat dalam adegan akan terlihat seperti terlalu cepat karena objek dalam *frame* memiliki jarak yang sedikit untuk bergerak. Contoh ada seorang subjek akan mengambil buku pada *shot wide*. *Close up* menggambarkan tangan yang akan mengambil buku. Jika adegan *long shot* saat direkam menggunakan kecepatan yang normal dan tidak bergerak melewati *frame*, tetapi dalam *shot close up* buku akan hilang dari *frame* secara cepat, jika

adegan *close up* direkam dengan kecepatan yang sama dengan *long shot* itu akan terlihat lebih cepat. Solusi yang bisa dilakukan ialah dengan menggunakan *shot* lain jika ada *shot* yang lebih lambat, atau gunakan *video editing software* dan berikan efek agar dapat memperlambat kecepatan adegan (hlm. 230).

2.4.2. Rotoscoping

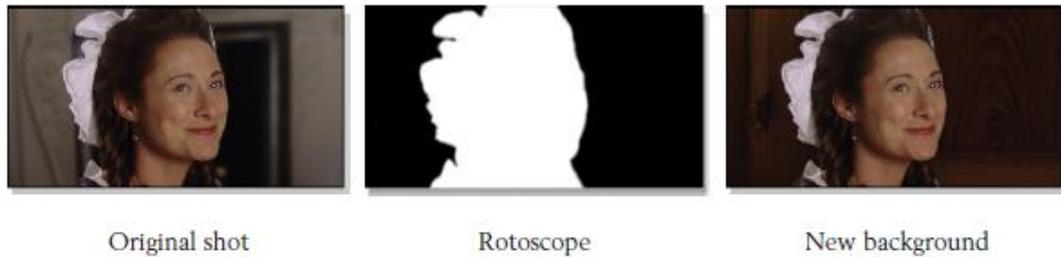
Dinur (2017) mengatakan *rotoscoping* pada dasarnya menggambar garis di sekitar subjek dengan pensil, namun titik-titik tersebut dapat dianimasikan seiring waktu, dan dengan demikian bentuk *roto* dapat mengikuti pergerakan objek secara akurat. (hlm. 25).



Gambar 2.6 *Rotoscoping*

(The Filmmaker's Guide to Visual Effects, 2017)

Wright (2011) mengatakan *rotoscoping* seringkali terjadi ketika karakter atau objek tidak di-*shot* dalam *bluescreen* perlu untuk diisolasi karena suatu alasan seperti menambahkan sesuatu di belakang atau memberi koreksi warna khusus (hlm. 12).



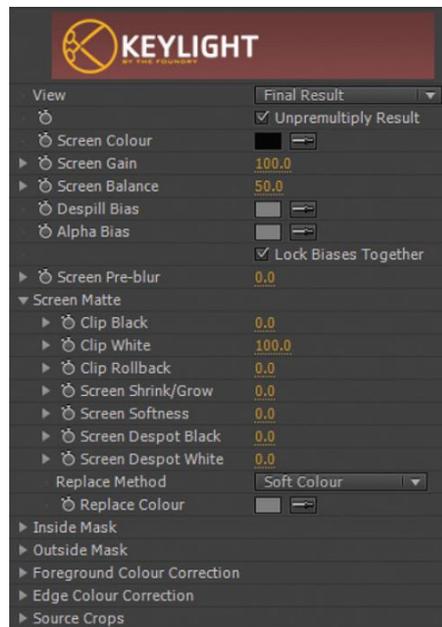
Gambar 2.7 Gambar Proses *rotoscoping*

(Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist, 2011)

2.4.3. *Green Screen*

Dinur (2017) mengatakan *green screen* merupakan sebuah sarana untuk memungkinkan pemisahan subjek yang lebih bersih dan lebih cepat. Ini merupakan area di *visual effects* yang bergantung pada kinerja yang sukses pada produksi. Banyak masalah dapat diminimalkan atau dihindari sama sekali dengan mengatur dan menerangi layar dan subjek lokasi dengan benar (hlm. 52). Lanier (2016) menjelaskan menggunakan *keylight* merupakan *key* paling canggih yang disediakan After Effect. Dengan asumsi *green screen* benar-benar proper. Berikut merupakan langkah-langkah yang dapat diikuti:

1. Berikan *effect keylight* kepada *footage green screen*.



Gambar 2.8 *Keylight* menu pada After Effect
(Compositing Visual Effects in After Effects, 2016)

2. Gunakan pipet warna di *screen colour*, dan pilih warna *background*, pilih warna *mid-tone* jika layar hijau tidak menyala merata.
3. Pada menu tampilan *view* ubah menjadi *combined matte*, buat area putih seputih mungkin dan area hitam sehitam mungkin.



Gambar 2.9 *Combbinned matte*
(Compositing Visual Effects in After Effects, 2016)

4. Perluas bagian *matte*. Naikkan nilai *clip black* hingga ada abu-abu kiri di area layar hijau menghilang.



Gambar 2.10 *Matte* sudah bersih
(Compositing Visual Effects in After Effects, 2016)

5. Setelah perubahan yang telah di lakukan pada step 4, ubah *view* menu menjadi *final result* (hlm 31-33).

2.4.4. Compositing

Dinur (2017) mengatakan jika harus memilih salah satu pekerjaan *visual effects* terbaik ia akan memilih *compositing*. Pertama karena tidak peduli sesederhana ataupun sesulit apapun *compositing* dibutuhkan untuk menyatukan. Kedua, karena *compositing* merupakan satu-satunya kerajinan yang digunakan untuk menyelesaikan beberapa *shot*. Dan ketiga, karena *compositing* merupakan tahap terakhir yang paling penting dimana tampilan akhir diubah, dipoles, dan diselesaikan. (hlm. 89). Okun, Zwerman (2015) mengatakan *compositing* merupakan kelanjutan dari proses membuat gambar menjadi terlihat hidup (hlm. 660).

2.5. *Mise-en-scene*

Brodwell & Thompson (2013) mengatakan *mise-en-scene* dalam bahasa Prancis merupakan menempatkan sesuatu ke dalam adegan, pertama kali diterapkan pada teater. Kemudian diperluas oleh sarjana film ke istilah film untuk menandai bahwa sutradara memiliki kuasa mengenai apa yang muncul pada adegan film. *Mise-en-scene* biasanya digunakan oleh pembuat film untuk mencapai kesan realistis dalam film. (hlm. 113).

Menurut Sikov (2010) *mise-en-scene* merupakan sebuah fitur untuk merepresentasikan secara sinematik bagaimana sebuah film menghasilkan dan merefleksikan makna tersebut (hlm. 5). Spadoni (2014) dalam bukunya mengatakan *mise-en-scene* merupakan segala yang ada di depan kamera dan juga meliputi berbagai hal seperti *setting, costume and makeup, lighting, dan staging* (hlm. 71).

2.5.1. *Setting*

Menurut Brodwell & Thompson (2013) *setting* dapat menjadi yang utama bukan hanya menjadi sebuah tempat untuk peristiwa namun secara dinamis dapat masuk dalam aksi naratif (hlm.115). Menurut Sikov (2010) dengan melakukan konsultasi dengan sutradara seorang *production desainer* akan merancang sebuah gambaran akan *setting*, mengawasi pilihan lokasi yang sesuai dengan *setting* periode dan berdasarkan suasana yang ingin diciptakan oleh sutradara (hlm. 124). Spadoni (2014) mengatakan dalam membuat sebuah *setting* dapat dibuat secara keseluruhan atau sebagian saja, dengan menggunakan komputer. Hal ini dapat digunakan untuk pembuat film yang memiliki anggaran yang rendah (hal. 73-74).

2.5.2. *Costume and Makeup*

Menurut Brodwell & Thompson (2013) kostum dapat menjadi peran kaisal dalam plot film karena pembuat film biasanya ingin menekankan sosok manusia, *setting* dapat memberikan latar belakang yang lebih atau kurang netral sedangkan kostum membantu karakter. Meskipun sebagian besar *makeup* diterapkan secara fisik pada wajah aktor, teknologi juga dapat digunakan untuk menyempurnakan seperti melakukan pembersihan kecil-kecilan untuk menghilangkan kekurangan atau bayangan dari wajah (hlm. 119-124).

Spadoni (2014) mengatakan seperti aspek lain yang ada dalam *mise-en-scene*, *costume and makeup* dapat mengambil warna ataupun detail lain untuk menjadi sebuah motif untuk menunjukkan petunjuk pada psikologi sebuah karakter dan dapat secara mencolok ataupun secara halus untuk sebuah *shot*.

2.5.3. *Lighting*

Spadoni (2014) mengatakan *lighting* dalam sebuah *shot* berasal dari penerangan diegetik seperti matahari, lilin, dan lampu yang berada dalam *setting*, dan ada *non-diegetic* yang berada di luar sebuah *frame* dari kamera (hlm. 78). Sikov (2010) mengatakan sangatlah percuma jika membuat sebuah adegan dengan latar yang gelap, dengan sebuah *lighting* akan mendapatkan hasil yang dapat menerangi sebuah pemandangan dengan berbagai cara, namun tergantung dari apa yang ingin diceritakan dan suasana yang ingin diberikan (hlm. 44).

Menurut Brodwell & Thompson (2013) dalam pembuatan film artistik, *lighting* lebih dari sekedar menerangi untuk melihat aksi. Area yang lebih terang

atau lebih gelap di dalam *frame* yang membantu menciptakan komposisi dari *shot* dan memandu perhatian kita ke objek tertentu.

1. *Highlight and Shadow*

Pencahayaan membentuk objek dengan membuat *highlight* dan bayangan. Pencahayaan tidak hanya menciptakan tekstur tapi juga bentuk keseluruhan. Seperti pernyataan Josef von Sternberg yakni penggunaan cahaya yang tepat dapat memperindah dan mendramatisir setiap objek.

2. *Quality*

Kualitas pencahayaan mengacu pada intensitas relatif iluminasi. Pencahayaan yang keras menciptakan bayangan yang jelas, tekstur yang tajam, dan tajam tepi, sedangkan pencahayaan lembut menciptakan iluminasi yang tersebar.

3. *Direction*

Arah pencahayaan dalam bidikan mengacu pada jalur cahaya dari sumber atau sumber ke objek yang diterangi. Untuk kenyamanan kita bisa membedakan antara pencahayaan frontal, *sidelight*, *backlight*, *underlight*, dan *toplight*.

4. *Source*

Pencahayaan memiliki kualitas dan memiliki arah. Itu juga bisa dicirikan berdasarkan sumbernya. Namun, sebagian besar film fiksi menggunakan sumber cahaya tambahan untuk mendapatkan kontrol yang lebih baik terhadap tampilan gambar.

5. *Color*

Dengan filter didepan cahaya pembuat film dapat mewarnai iluminasi pada layar dengan cara apa pun. Kebanyakan pencahayaan film diatur sebagai bagian dari

persiapan untuk pembuatan film *live-action*. Tetapi bagaimana jika pengaturan dan gambar dibuat dengan komputer? Memindai model atau menangkap gerakan suatu gambar tidak merekam cahaya yang jatuh di atasnya, dan gambar yang dihasilkan adalah abu-abu netral. Para juru animasi menambahkan cahaya simulasi ke sebuah adegan menggunakan program khusus (hlm 125-131.)

2.5.4. *Staging: Movement and Performance*

Spadoni (2014) mengatakan bahwa *staging* merupakan sesuatu dari apa yang dilakukan oleh seseorang atau pemeran di depan kamera. Dan dapat dibagi dalam 2 cara yakni sebagai *acting and performance*, dan juga dapat dilihat dari bagaimana seorang pemeran dapat digabungkan dengan elemen lain yang ada dari *mise-en-scene* dan dapat menjadi satu kesatuan yang menyatu seperti pola di dalam layar (hlm. 82). Sikov (2010) mengatakan *mise-en-scene* digunakan pertama kali di teater untuk menggambarkan *staging* dari sebuah aksi. Seorang sutradara menghidupkan sebuah adegan di atas panggung dengan kombinasi dari segala elemen *mise-en-scene* (hlm. 6).

Menurut Brodwell & Thompson (2013) *mise-en-scene* memungkinkan semua ini untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran, itu juga dapat mendinamisasi mereka untuk menciptakan sebuah pola kinetik.

1. *Acting and actuality*
2. *Acting: functions and motivation*
3. *Motion and performance capture*
4. *Acting in the context of other techniques* (hlm. 131-139).