

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Corporate Video*

Menurut Sweetow (2011) *corporate video production* merupakan produksi video perusahaan sebagai industri. Perusahaan menggunakan *corporate video* sebagai langkah untuk mencapai target pasar mereka secara interaktif terutama dengan media sosial. Beberapa contoh video perusahaan misalnya pengenalan produk, pelatihan pegawai, testimoni penggunaan produk, video *sustainability* perusahaan, video edukasi. Sweetow juga menambahkan video singkat yang didesain dengan baik bisa menjangkau penonton hingga level emosional. Hal ini berlaku dengan penulisan puisi, ritme kamera dan *soundtrack* yang menarik.

Menurut Urban (2015) *corporate video* mampu mempengaruhi orientasi individu yang melihatnya. Dalam *corporate video* biasanya memiliki kekuatan simbolis yang menarik untuk mewakili orientasi perusahaan untuk disampaikan ke pemirsa.

Simpson (2013) menerangkan bahwa *corporate video* mengandung konten yang ditujukan untuk meningkatkan performa dari sebuah perusahaan baik itu perusahaan perseorangan, organisasi pemerintahan ataupun organisasi *non-profit* yang tidak hanya digunakan untuk kepentingan internal perusahaan untuk menarik minat pemodal saham namun juga bisa membangkitkan citra perusahaan di masyarakat. *Corporate video* biasanya memiliki fokus pada dua area yaitu edukasi

karyawan dan pemberian informasi. Edukasi yang dimaksud bisa termasuk video pelatihan karyawan baru, instruksi prosedur dan penggunaan alat. Sedangkan pemberian informasi melalui *corporate video* bisa berupa peningkatan kesadaran karyawan atas performa perusahaan, meningkatkan komunikasi dan untuk menghadapi tantangan dan kesempatan yang akan datang.

Menurut DiZazzo (2012) perkembangan teknologi menggiring industri film berkembang ke *corporate video*. Lalu hal ini terus berkembang menjadi medium digital yang baru yang disebut dengan multimedia. Media ini mencakup berbagai jenis gambar dan suara yang tidak lagi dikirim berbentuk *videotape* namun menjadi file digital computer. Ada beragam kegunaan media di dunia perusahaan industri yaitu:

1. Program pelatihan yang bisa mengajarkan karyawan secara spesifik untuk menjual produk, mengikuti prosedur, atau cara yang baik dalam menangani pelanggan baik secara langsung ataupun di telepon.
2. Program motivasi yang bisa menunjukkan tingginya produktivitas perusahaan untuk beberapa waktu sebelumnya sehingga bisa mendorong karyawan untuk lebih bekerja keras demi mencapai hasil yang lebih baik di waktu berikutnya.
3. Program informasi yang bisa membantu karyawan mengikuti perubahan dalam perusahaan sehingga membantu mempertahankan moral yang baik, komunikasi yang terbuka dan produktivitas yang tinggi.

4. Program publik yang dapat membantu memasarkan produk yang dijual perusahaan atau menginformasikan kepada publik mengenai suatu acara tertentu.

2.2. Sutradara

Menurut Belli & Rooney (2011) sutradara adalah pendongeng yang memimpin orang lain dengan visinya sehingga ia bisa mengekspresikan idenya dari skenario ke bentuk visual. Untuk memenuhi visi kreatifnya sutradara harus bisa menerjemahkan skenario. Dalam menerjemahkan skenario maka sutradara bisa menelaah tokoh, *style*, warna. Sutradara kemudian memilih elemen yang dimasukkan dalam *frame*, mengarahkan aktor dan bercerita melalui kamera, ia juga ikut serta dalam pemilihan aktor, pemilihan lokasi, dan merencanakan bagaimana adegan akan direkam.

Menurut DiZazzo (2012) sutradara adalah orang yang bertanggung jawab kepada produser. Dengan kata lain jika ada kesalahan yang terjadi pada tim kreatif ataupun aktor yang maka sutradara lah yang memikul tanggung jawab akan hal tersebut. Ia juga menjelaskan bahwa peran utama sutradara adalah memandu dan membentuk semua elemen yang merupakan hasil interpretasi naskah. Selain itu elemen manusia dan elemen teknik juga merupakan bagian dari apa yang dipandu sutradara. Elemen manusia yang dimaksud adalah pertunjukan aktor, kenyamanan klien, kepuasan produser dan *chemistry* antara sutradara dan kru. Sedangkan elemen teknis yang dimaksud adalah *focal length*, pilihan lensa, komposisi, pilihan kapan dan dimana yang mempengaruhi dalam pencahayaan di film dan pergerakan kamera.

Rea & Irving (2010) mengatakan bahwa sutradara ikut menggiring skenario di tahap akhir dengan visi pribadinya. Dengan visi tersebut sutradara bisa berkolaborasi dengan penulis ataupun menyelesaikannya sendiri agar *draft* akhir skenario menjadi yang terbaik untuk bisa dieksekusi. Sutradara juga diibaratkan sebagai perekat antar tim kreatif, karena film dieksekusi berdasarkan visinya.

Rabiger (2013) sutradara adalah orang yang mengarahkan segala jenis manusia baik itu bentuk fisik maupun kepribadiannya. Menyutradarai membutuhkan keuletan, kerjasama yang baik dengan tim, punya ide yang kuat mengenai kondisi manusia dan memiliki hasrat yang tinggi untuk melalui proses pembuatan film.

2.2.1. *Creative Brief*

Braha & Byrne (2013) *creative brief* merupakan panduan umum untuk membantu proses kreatif, menjaga fokus proyek pada target yang ditetapkan dan mengidentifikasi solusi kreatif terbaik untuk klien atau proyek tertentu. Ringkasan materi iklan yang khas bisa mencakup beberapa bagian seperti informasi kontak klien dan perusahaan, latar belakang, tujuan, target penonton, anggaran. Dalam menyusun ringkasan kreatif selain bertemu klien dan mempelajari proyek tersebut penelitian lain yang penting untuk dilakukan bisa meliputi menonton film atau serial, meneliti tema dan topik akan membantu memantik ide kreatif dalam menyelesaikan proyek.

Hernández (2017) *creative brief* adalah dokumen yang berisi ringkasan hasil pertemuan dan diskusi awal bersama klien yang menjawab beberapa pertanyaan:

Proyek apa ini? Ditujukan kepada siapa? Dimana dan bagaimana proyek akan digunakan? Dan sepanjang pembuatan proyek dokumen ini menjadi pedoman dalam menyusun ide kreatif. *Creative director* terlibat dalam penyusunan *creative brief* karena pemimpin kreatif yang baik bisa mengetahui strategi berdasarkan informasi yang didapatkan dari hasil diskusi awal. *Creative brief* memudahkan pembuatan proses kreatif secara keseluruhan dan mempermudah tim dalam mencari solusi.

Creative brief merupakan titik dimana proses kreatif dimulai yang menyediakan informasi penting mengenai latar belakang klien, *brand*, produk atau jasa, target pasar dan penonton. Selain itu *creative brief* memperjelas tujuan dan *objectives* dalam kampanye iklan yang berfokus kepada pesan promosi (Burtenshaw, Mahon & Barfoot, 2011).

2.3. *Mise en Scene*

Pavis (2013) *mise en scene* merupakan istilah untuk mengenali pementasan menggunakan representasi. Representasi yang dimaksud adalah objek konkret, fisik dan bentuk pengamatan yang dihasilkan para aktor, sutradara dan tim kreatif. Representasi juga mengandung gagasan menghadirkan hal yang sebenarnya tidak ada alias hanya bentuk pengulangan ide atau realitas yang sudah ada sebelumnya.

Gibbs (2012) *mise en scene* dalam film adalah konten yang disajikan di dalam *frame* dan cara penyajiannya. Konten dalam *frame* yang dimaksud meliputi pencahayaan, kostum, properti dan aktor itu sendiri. Hal yang disuguhkan di dalam *frame* tidak hanya menyatukan antara aktor dengan dekorasi, namun erat

juga kaitannya dengan kamera dan itulah yang menjadi sudut pandang penonton. *Mise en scene* tidak sekedar apa yang bisa dilihat penonton, namun juga cara bagaimana penonton ditarik untuk melihat hal tersebut.

Sikov (2020) *mise en scene* adalah langkah pertama dalam memahami bagaimana film menghasilkan dan mencerminkan makna. *Mise en scene* berasal dari bahasa Prancis yang berarti segala sesuatu yang dimasukkan ke dalam adegan atau diletakkan di atas panggung. *Mise en scene* adalah totalitas ekspresif dalam gambar yang berarti segala sesuatu di dalam gambar memiliki makna ekspresif. *Mise en scene* terdiri dari semua elemen yang ditempatkan di depan kamera untuk direkam: *setting*, properti, pencahayaan, kostum, tata rias, pemeranan (gerak tubuh dan ekspresi wajah aktor).

2.3.1. *Setting*

Lathrop & Sutton (2014) menjelaskan bahwa *setting* mencakup semua yang dilihat penonton yang menginformasikan waktu dan tempat selain dari kostum. *Setting* merupakan wadah untuk aksi dramatis dimana pembuat film bisa mengontrol berbagai aspek secara artistik. Salah satu cara mengontrol *setting* berada pada pemilihan lokasi apakah itu nyata atau buatan. Keberagaman antara pilihan lokasi berkontribusi terhadap dampak dramatis dan bertujuan memberikan makna pada narasi film. *Setting* juga selain membantu penonton memahami waktu dan tempat adegan terjadi namun membuat penonton menyadari hubungan adegan dengan kejadian historis atau konteks suatu budaya.

Pramaggiore (dalam Dusabe, 2019, hlm. 10) mengatakan bahwa *setting* memenuhi fungsinya yaitu menciptakan suasana hati, ruang dan tempat di mana tema akan berkembang. Pendapat Bordwell & Thompson (dalam Dusabe, 2019, hlm. 10) menambahkan bahwa ada elemen lain yang masuk ke dalam setting yaitu prop yang digunakan oleh aktor atau samar-samar atau benda apapun yang bergerak di dalam film. Semua prop ini ada untuk memberikan kontribusi pada cerita karena dapat mengarahkan penonton tentang bagaimana perasaan tokoh atau situasi tertentu.

Sikov (2020) mengutarakan bahwa ruang dan waktu dalam film sama halnya seperti tarian di panggung. Yang artinya hal yang dipertunjukkan kepada penonton bisa dibuat berjalan lebih lambat atau lebih cepat.

2.3.2. Pencahayaan

Menurut Lathrop & Sutton (2014) pencahayaan tidak hanya berfungsi untuk menerangi dan menunjukkan aksi pada penonton. Tata lampu membantu menonjolkan perilaku tokoh dalam film dan suasana suatu adegan. Manipulasi kualitas pencahayaan seperti intensitas cahaya juga membantu memberi dampak latar pada perilaku tokoh. Misalnya jika pencahayaan dengan *shadow* yang jelas, maka memudahkan sutradara dalam menciptakan suasana tegang. Pencahayaan yang keras akan memperjelas bagian tepi objek dengan area spasial sedangkan pencahayaan yang lembut untuk menghasilkan kecerahan yang tersebar. Contoh lain jika sutradara menginginkan tokoh yang kebingungan atau narasi yang kurang jelas maka biasanya ia menggunakan pencahayaan dengan kontur dan tekstur

objek yang samar-samar untuk mengurangi kontras antara dua lokasi atau dua tokoh.

Gibbs (2012) pengaturan cahaya, aktor dan kamera membantu penonton dalam membaca sebuah adegan. Perbedaan area pencahayaan yang merata ataupun sekedar siluet dapat membantu menyampaikan perasaan tokoh. Bahkan dalam kasus lain, penataan cahaya bisa membantu penonton merasa saling bertukar perspektif dengan tokoh film dan membuat penonton menarik perhatiannya sendiri ke dalam film dan membuka kemungkinan pikiran kritis penonton terhadap film yang ditonton.

Pavis (2013) menjelaskan desain pencahayaan secara tersirat dapat mengubah status keaslian dan status fiksi lokasi. Selain itu pencahayaan yang tepat sangat membantu kebutuhan akting dalam pementasan karena pencahayaan merupakan bingkai dari sebuah adegan yang membantu mengukir pergolakan cerita. Misalnya pencahayaan *chiaroscuro* yang digunakan dalam mengekspresikan rasa terpenjara dan perjuangan yang tragis. Maka dari itu pencahayaan berperan penting dalam sebuah produksi dan juga berperan dalam menciptakan atmosfer karena sekecil apapun perubahan cahaya akan memiliki efek dalam suasana dan emosi film.

2.3.3. Aktor

Gibbs (2012) menjelaskan salah satu yang menjadi dasar penting dalam *mise en scene* adalah aksi dan kepentingan yang dimiliki tokoh. Selain itu ada banyak hal yang bisa diekspresikan melalui aksi dan performa tokoh misalnya dengan cara

aktor melihat momen tertentu. Performa aktor menjadi pusat utama dalam memahami film ataupun karya tulisan yang memiliki interpretasi dengan performa tertentu. Gestur tubuh hingga tatapan mata yang dilakukan aktor juga membantu *audience* untuk menelaah emosi yang sedang dimainkan dalam sebuah adegan dan menggambarkan pola pikir dan perspektif tokoh terhadap suatu kejadian.

Lathrop & Sutton (2014) Perilaku dan ekspresi tokoh juga menjadi bagian penting yang mendukung narasi. Kedua hal itu merupakan kendaraan sutradara dalam menyampaikan pesan dalam filmnya. Dengan adanya perilaku dan ekspresi tokoh maka penonton bisa menyadari bahwa hal ini memiliki kaitan dengan latar adegan tertentu.

Menurut Pavis (2013) rekonstruksi sebuah adegan film sebagian besar berkaitan dengan representasi badan termasuk gerak tubuh dan tatapan. Gestur dan perilaku tokoh juga membantu memposisikan keadaan berdasarkan kejadian tertentu. Bentuk pementasan merupakan bagian dari memori yang umumnya diketahui. Maka dengan perilaku yang dipentaskan biasanya menyesuaikan gaya dan penampilan bahkan persepsi kebahagiaan dan harapan penonton. Dalam sebuah contoh sutradara Stanislas Nordey, Pavis menjelaskan bahwa untuk memberikan khas terhadap beberapa tokoh sutradara bisa membedakan mereka melalui detail perilaku atau kostum.

2.3.4. Kostum

Lathrop & Sutton (2014) menjelaskan bahwa kostum sebagai aspek dalam *mise en scene* film menjadi penting supaya sutradara bisa memanipulasi kostum agar

berfungsi dengan cara khusus untuk menggambarkan keseluruhan narasi film. Misalnya menggambarkan posisi sosial tokoh, era terjadinya adegan, bahkan kostum bisa menyiratkan kondisi psikologis tokoh dan perkembangan tokoh dalam film.

Pavis (2013) Costume secara keseluruhan bisa memetakan posisi tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu kostum juga bisa menjadi bagian dari pusat perhatian misalnya dengan menunjukkan kemewahan material. Untuk menampilkan adegan yang bertentangan maka *make up* dan kostum menjadi penting untuk menonjolkan perbedaannya.

Wilson (dalam Gibbs, 2012) menjelaskan bahwa kegunaan kostum dalam sebuah adegan film membantu menyampaikan perkembangan tokoh misalnya dengan tidak menggunakan kostum yang biasa dipakai. Kegunaan kostum juga menunjukkan bahwa perkembangan tokoh beriringan dengan perubahan keadaan sosial atau psikologis yang tokoh rasakan.

2.3.5. Properti

Klevan (dalam Gibbs, 2012) menjelaskan bahwa dalam menyampaikan narasi bisa digunakan dengan barang-barang yang umum misalnya penggunaan perabot rumah tangga karena penggunaan barang yang umum ditemukan pun bisa membawa makna karena pengulangan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Properti juga membantu merepresentasikan latar belakang tokoh melalui gaya furnitur.

Pramaggiore & Wallis (2012) properti bisa dijadikan alat peraga yang mewakili tokoh dan memberi petunjuk pada perubahan dan perkembangan tokoh. Properti merupakan barang yang bisa dipindahkan yang dimiliki atau digunakan tokoh dalam jarak yang terjangkau misalnya boneka beruang anak kecil. Derajat naratif atau kepentingan simbol dari variasi properti misalnya pistol dan *lasso* adalah properti khas film *western*, sama halnya dengan senapan mesin dan mobil merupakan khas film *gangster*. Di antara barang-barang tersebut tidak memiliki bobot simbolis mengartikan bahwa beberapa properti memang murni memiliki fungsi dan tidak memperkaya eksplorasi tokoh atau berkontribusi dengan motif. Namun dalam contoh lain seperti sepeda dalam *Bicycle Thieves*, sepeda tidak hanya diartikan sebagai alat transportasi namun juga simbol situasi depresi setelah perang di Italia.

2.4. Fantasi

Fowkes (2010) fantasi merupakan genre yang salah satu aspek utamanya adalah cerita yang menampilkan pemutusan dasar terhadap kesadaran realita. Fantasi ada beberapa jenis mulai dari perwujudan imajinasi layaknya sebuah rekreasi yang konteksnya kekanakan, fantasi dengan bentuk penaklukan keputusasaan dan kegelisahan yang diterapkan melalui imajinasi dan harapan. Film fantasi unggul dalam menggunakan simbol yang memiliki banyak sudut pandang sehingga bisa melibatkan penonton di level yang beragam.

Walters (2011) film fantasi biasanya dikenali dengan adanya upaya yang dilakukan untuk menyimpang dari batas-batas biasa. Film fantasi memperlihatkan

serangkaian peristiwa yang menurut aturan logika masuk akal meskipun tidak pernah terjadi sebelumnya kepada kenyataan penonton. Dalam bukunya, Walters menjelaskan ada beberapa jenis fantasi berdasarkan film-film yang telah ada dunia ini yaitu:

1. Fantasi Ruang dan Waktu

Kerangka kerja genre fantasi cukup luas dalam waktu yang cukup lama di dunia film seringkali menyajikan penggabungan perjalanan spektakuler, halusinasi, pahlawan tak kenal lelah, sihir, makhluk menakutkan, alam alternatif dan dunia setelah mati. Buku ini mengutip pendapat Simon Popple dan Joe Kember mengenai kunci dari hubungan medium film dengan fantasi misalnya penonton disajikan dunia atraksi yang fantastis dan membingungkan. Hal ini dapat terjadi karena film bisa menangkap, mengembalikan, memperlambat atau mempercepat waktu, benda bisa dibuat untuk menghilang, terbang atau berubah. Dengan teknik itu maka realitas dunia film terganggu dan diubah sampai waktu tertentu. Sehingga visual dalam film tidak lagi dianggap sebagai representasi langsung dari kenyataan namun merupakan bentuk dari pembalikan realitas. Film genre ini menawarkan perspektif yang aneh misalnya panorama 360° dan memanipulasi penontonnya melalui beragam tipu teknis.

2. *The Invisible Dream*

Walters mengatakan untuk bisa mengelola fantasi yang tidak dapat kita lihat adalah dengan cara menempatkan fantasi dalam konteks yang lebih akrab dengan realitas sehari-hari. Hal yang dikenali dan dialami oleh pemirsa. Komposisi fantasi sebagai aspek dari sentuhan hal-hal umum menjadi penting disini,

sehingga melarutkan potensi pertentangan antara fantasi dan kenyataan yang dirasakan tokoh. Fantasi digunakan sebagai sarana yang dialami di dunia dengan klaim bahwa ada cara untuk melihat hal yang ‘nyata’ yaitu objektif, tidak memihak, dan tidak berkenaan dengan emosi. Namun juga pandangan itu juga bisa dirusak dengan pandangan ‘tidak nyata’ sang tokoh yang subjektif, bias dan berkaitan dengan emosi.

Cavell (seperti yang dikutip dalam Walters, 2011, hlm. 96) mengatakan bahwa fantasi adalah kenyataan yang dapat dikacaukan dengan kenyataan. Hal ini bisa terjadi melalui fantasi bahwa adanya keyakinan tokoh untuk menetapkan nilai realitas baginya dan untuk membuatnya lupa akan fantasi maka harus ada sentuhan antara tokoh dengan dunia yang sebenarnya. Fantasi disini menjadi fitur kesatuan dari kehidupan sehari-hari dan bukanlah hal yang berlawanan dengan kenyataan. Hal ini ditujukan untuk menarik perhatian pada kerapuhan dan tidak dapat diandalkannya persepsi manusia.

3. *Framing Fantasy*

Walters menjelaskan dari film karya Ophuls *Letter from an Unknown Woman* memiliki metode dalam mengeksplorasi potensi fantasi untuk membentuk tokoh secara mendalam secara halus dan tersirat. Misalnya melalui pertemuan pertama antara dua tokoh utama dalam film. Film ini juga menekankan gagasan bahwa fantasi dan kenyataan bukanlah 2 hal yang terpisahkan karena fantasi tokoh utama tentang hidup bersama pria idamannya mungkin menyentuh kehidupan nyata yang mereka alami.

4. *Containment as Concealment*

Dalam contoh film *Bigger Than Life*, Walters menjelaskan status fantasi yang dialami tokoh di bawah pengaruh obat digambarkan dengan tampilan yang terdistorsi. Ketegangan ditunjukkan melalui *mise en scene* film secara arsitektural (struktur kamar, apartemen, rumah) namun juga struktur gambar dimana keberadaan aktor sering digunakan secara arsitektural untuk tujuan ekspresi dramatis.

5. *Interior Fantasy as Reality*

Eksistensi tokoh khayalan dalam film *Lars and the Real Girl* bertumpu pada keoptimisan tokoh utama dan kepada siapa dia membentuk ikatan emosional, sehingga fantasi dan kenyataan yang dialaminya dapat hidup berdampingan. Dalam film ini menggambarkan kapasitas fantasi bisa memiliki makna yang kuat dalam kehidupan individu dan komunitas karena sebuah komunitas bisa benar-benar mewujudkan fantasi satu orang sepenuhnya dan memungkinkan membentuk realitas mereka menjadi lebih baik.

Kuhn & Westwell (2014) mengatakan bahwa fantasi adalah salah satu jenis film fiksi yang tidak realistis ataupun natural tapi menciptakan dan mengeksplorasi hal yang mustahil, *alternative*, bahkan dunia sihir. Sering kali film fantasi dihubungkan dengan konsep psikoanalitik. Teori film psikoanalisis yang dimaksud adalah pementasan hasrat dalam gambar, sebuah adegan yang dibayangkan di mana subjeknya adalah protagonis yang mewakili harapan tetapi representasi cenderung terdistorsi oleh proses defensif. Fantasi bisa terjadi dalam keadaan sadar selayaknya lamunan atau khayalan atau tidak sadar, atau bahkan percampuran keduanya. Film fantasi sering dikaitkan dengan teori psikoanalisis

yang juga didasarkan oleh pengalaman melihat film dianggap sama seperti berfantasi dan di sini penonton dibebaskan untuk mengidentifikasi tokoh, sudut pandang dan posisi yang sudah disajikan dalam film.

Cook (2011) mengatakan bahwa fantasi terjadi ketika tokoh dalam film memainkan skenario dalam level paling dasar di mimpinya mengenai keinginan yang sebenarnya bertentangan dengan fakta. Mimpi yang dialami tokoh berfungsi sebagai mekanisme pertahanan. Maka dari itu tokoh melakukan fantasi yang menyenangkan untuk memenuhi keinginannya.

Skakov (2012) memecah pengertian fantasi dalam bahasa Yunani yang memiliki arti 'membuat terlihat' dan didefinisikan sebagai imajinasi, gagasan visioner. Dalam bukunya yang membahas fantasi dalam karya-karya Andrei Tarkovsky, Skakov mengutarakan bahwa dalam fantasi alur cerita tidak linear. Waktu dalam film menjadi subyektif ditambah lagi Tarkovsky mengklaim bahwa ia menggunakan mode montase bukan hanya sebagai pengungkapan logika naratif tapi logika subyektif pengalaman yang terasa seperti fantasi, mimpi atau ingatan.

Heil (2002) dalam artikelnya yang membahas film *A Strict Youth* karya Abram Room mengatakan bahwa di film ini juga merupakan salah satu film fantasi karena adanya keadaan antara mimpi dan realitas di sepanjang film. Film fantasi ini memiliki struktur *oneiric* karena menyajikan campur tangan kejadian *oneiric* (keadaan mimpi visual dan aural) dan realita. Heil juga menjelaskan atmosfer *dream-like* ditampilkan dalam film melalui efek pencahayaan dan waktu

cukup statis sehingga perjalanannya waktu tidak jelas meskipun siklus siang dan malam tetap terlihat.