

5. ANALISIS

Berdasarkan hasil dari teori dan wawancara yang telah penulis lakukan, penulis memperoleh banyak data yang dapat mendukung karya penulis. Terdapat aspek-aspek yang penulis tidak bahas terkait dengan karya yang telah penulis buat. Salah satu aspek yang penulis tidak bahas dalam penelitian ini adalah *lighting* dan salah satu aspek yang penulis tidak terlalu terapkan selama pembuatan karya adalah strategi penyusunan *shot* dan *camera movement*.

5.1. Analisis Penerapan Komposisi *Shot*

Pada bagian ini penulis memfokuskan pembahasan pada hal-hal yang kurang penulis terapkan ketika melakukan pengambilan sebuah *shot*. Dalam mencapai visualisasi karakter Ara, penulis mewujudkannya melalui penerapan komposisi *shot*. Namun berdasarkan teori dan hasil wawancara yang telah dilakukan, penulis memperoleh data-data baru yang seharusnya dapat mendukung penerapan komposisi *shot* dalam pembuatan karya.

Pertama, pembahasan mengenai *camera movement*. Brown mengungkapkan bahwa *camera movement* atau gerakan adalah gaya, lintasan, kecepatan, dan waktu dalam kaitannya dengan adegan. Semuanya berkontribusi pada suasana hati dan nuansa *shot*. (Brown, 2016, hlm. 302). Selama pembuatan karya, penulis lebih banyak menggunakan *camera movement* statis sehingga emosi yang ingin dibangun tidak terlalu dirasakan penonton. Upie Guava juga menyatakan argumentasinya mengenai *camera movement* yang merupakan salah satu aspek penting dalam sinematografi untuk membangun emosi.

Kedua, pembahasan mengenai strategi. Narasumber yang telah penulis wawancara, Upie Guava, mengungkapkan bahwa karya yang dibuat penulis berdasarkan *shot by shot* sudah cukup baik namun masih banyak hal yang harus ditingkatkan. Strategi merupakan hal yang harus dikembangkan oleh penulis agar *shot* yang telah penulis buat bisa tersampaikan dengan lebih baik. Karena menurut Upie Guava, penulis terlalu banyak melakukan pergantian *shot* yang terlalu jauh

dari *shot* 1 ke *shot* yang lainnya. Penulis juga terlalu banyak menambahkan elemen atau objek lain sebuah *frame* sehingga membuat penonton sulit fokus kepada objek atau subyek tertentu.

Ketiga, pembahasan mengenai koordinasi. Upie Guava mengatakan bahwa penulis kurang berkoordinasi dengan editor dalam menyusun *storyboard*. Seharusnya penulis selalu berkomunikasi dengan editor agar *footage* yang digabungkan dapat berkesinambungan karena menurut narasumber, proyek iklan yang penulis buat kurang berjalan dinamis antar *shot*-nya.

Keempat, pembahasan mengenai *Korean style*. Menurut Upie Guava, komposisi *shot Korean style* adalah sebuah komposisi baru dan tidak ada ciri khas khusus dalam *Korean style* (dalam hal ini sinematografi). Tambahnya, tidak ada aturan pasti dari sinematografi *Korean style* dan komposisi *shot Korean style* bukanlah sesuatu yang bisa didefinisikan secara ilmiah. Hal tersebut dapat dilakukan oleh Korea karena Korea berani untuk bereksplorasi dan tidak terikat dengan 1 referensi atau gaya tertentu saja. Referensi Korea banyak diambil dari film-film Jepang, Thailand hingga Hollywood. Selain itu, Mente mengemukakan bahwa tidak dapat diragukan lagi batasan tradisional pada persahabatan dalam masyarakat Korea adalah salah satu alasan orang Korea sangat ingin untuk berteman dengan lawan jenis (Mente, 2012). Seharusnya penulis lebih menekankan kebudayaan yang ada di Korea dengan cara menaruh unsur-unsur simbolis persahabatan yang sangat dekat antara laki-laki dan perempuan ke dalam *shot*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan koordinasi bersama *art director* dan penyesuaian *color* dalam sebuah *shot*. Sehingga aspek *Korean style* yang disampaikan kepada penonton bukan hanya sekadar komposisi *shot* melainkan juga kebudayaan Korea itu sendiri.

Berdasarkan keempat pembahasan di atas, terdapat cara-cara yang penulis lakukan untuk mengurangi dan kesalahan yang sama dan akan penulis bahas pada analisis selanjutnya. Sehingga apabila ada penelitian lanjutan dengan topik yang serupa tidak terjadi kekurangan yang sama seperti penulis.

5.2. Analisis perbaikan *Shot*

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, penulis banyak mempelajari hal-hal baru khususnya dalam melakukan penerapan komposisi *shot*. Penulis memberi masukan kepada pembaca untuk membuat strategi sebelum melakukan pengambilan sebuah *shot*. Selain itu pembaca juga harus bisa berkoordinasi lebih dalam dengan sutradara ataupun editor yang bekerja sama dengan pembaca. Hal tersebut dilakukan agar komposisi *shot* yang telah diambil oleh sinematografer dapat berkesinambungan dengan baik.

Penulis memberi masukan kepada pembaca khususnya yang ingin membahas soal penerapan komposisi *shot* agar dapat membahas aspek-aspek lain dari sinematografi secara mendalam contohnya seperti *lighting*, *color* dan *camera movement*. Menurut Upie Guava, *camera movement* dapat memberikan emosi atau nafas kepada penonton, sedangkan *lighting* dan *color* merupakan daya tarik yang bisa disampaikan kepada penonton.

Tidak ada satu aspek dalam sinematografi yang sifatnya tidak lebih penting dari yang lain. Menurut pandangan Upie Guava, semua aspek dalam sinematografi adalah sama penting. Seorang sinematografer akan disebut sebagai sinematografer kalau ia mampu menguasai semua aspek dari sinematografi. Kalau membicarakan komposisi *shot*, berarti sinematografi harus membicarakan soal *camera movement*, penggunaan lensa, *lighting*, *color* dan lain-lain. Sehingga penulis memberi saran kepada pembaca yang akan meneliti dengan tema sejenis, agar dapat lebih mengembangkan aspek-aspek lain dari sinematografi karena semua aspek tersebut penting dan tidak ada yang lebih diutamakan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

5.2.1. Shot sampel



Gambar 5. 1 Gambaran *Shot* Ara bertemu dengan pasangannya.
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berikut ini adalah salah satu contoh *shot* yang penulis gunakan sebagai bahan uji dari analisis perbaikan *shot*. Pada *shot* ini, penulis tidak menggunakan *camera movement* atau disebut dengan statis. Penulis menempatkan kamera pada sebuah tripod. Penulis menggunakan *treatment* tersebut dengan tujuan awal agar mata penonton bisa fokus kepada karakter Ara yang terlihat sangat senang. Namun berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan bersama sutradara sekaligus sinematografer Upie Guava, penulis memahami bahwa penggunaan *camera movement* statis tidak dapat menyampaikan emosi yang dimiliki oleh subjek atau karakter secara besar kepada penonton.

Di dalam *shot* tersebut karakter Ara, terlihat sangat senang dan bahagia ketika bertemu dan melihat pasangannya. Emosi yang dirasakan oleh karakter Ara semestinya dapat dirasakan juga oleh penonton.

Dengan penggunaan *camera movement* seharusnya emosi yang dirasakan oleh karakter Ara bisa dirasakan oleh penonton. Penggunaan *camera movement* yang dapat penulis gunakan untuk menyampaikan emosi karakter Ara kepada penonton adalah *zoom in / zoom out* hingga *handheld*. Menurut narasumber Upie Guava, *camera movement zoom in / zoom out* dan *handheld* dapat memberikan sebuah nafas yang berbeda

dalam sebuah *shot* sehingga *shot* menjadi lebih hidup. Upie Guava juga mengungkapkan bahwa penggunaan *camera movement* membangun emosi yang dimiliki oleh karakter sehingga penonton ikut merasakan apa yang karakter rasakan dalam sebuah *frame*.

5.2.2. *Shot* pembandingan 1



Gambar 5. 2 Gambaran *Shot* Hong Du-Sik ketika gembira melihat Hye-Jin (Hometown Cha-Cha-Cha Official Teaser, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=GGQHjZGOWvs>)

Pencapaian emosi yang dibangun oleh *camera movement zoom in* dapat terlihat dari salah satu drama Korea yang berjudul Hometown Cha-Cha-Cha. *Shot* tersebut memperlihatkan karakter Hong Du-Sik yang tersenyum ketika melihat ke arah kamera. Karakter yang dilihat olehnya adalah Hye-Jin yang sedang duduk di tepi Pelabuhan Gong-Jin untuk membersihkan ikan.

Emosi bahagia karakter Hong Du-Sik dapat tersampaikan dan menarik perhatian penonton melalui penggunaan *camera movement zoom in*. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya perbedaan komposisi *shot* dan pergerakan yang mendekati ke arah subjek secara langsung dan halus sehingga membuat *shot* menjadi lebih hidup. Selain itu menurut Brown, penggunaan *camera movement zoom* dapat menarik perhatian

kepada subjek dan membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton sebuah film. (Brown, 2016, hlm. 305).

5.2.3. Shot pembandingan 2



Gambar 5. 3 Gambaran Shot Yoon Hye-Jin ketika gembira (Hometown Cha-Cha-Cha Official Teaser, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=GGQHjZGOWvs>)

Pencapaian emosi juga dapat dibangun dengan penggunaan *camera movement handheld*. Pada *shot* tersebut, karakter Hye-Jin terlihat sangat gembira ketika sedang membersihkan ikan di Pelabuhan Gongjin. Ekspresi dari karakter Hye-Jin menggambarkan emosi positif. *Shot* tersebut menggunakan *camera movement handheld* yang tidak terlalu esktrēm. Kamera bergerak menyamping secara halus mengikuti pergerakan yang dilakukan oleh karakter Hye-Jin sehingga kamera seolah-olah hidup mengikuti emosi yang sedang dialami oleh karakter. Menurut Brown, *camera movement handheld* sering digunakan untuk tujuan artistik karena memiliki arti kedekatan dan energi yang tidak dapat dicapai dengan *camera movement* lain. (Brown, 2016, hlm. 309).

Berdasarkan hasil wawancara dan perbandingan dengan *shot* di atas, penulis memahami bahwa *camera movement* berperan penting dalam membangun aspek emosi yang dialami oleh karakter. Selain itu, penggunaan *camera movement* yang baik dan tepat juga berperan penting dalam menyampaikan emosi yang dialami karakter kepada penonton sehingga penonton ikut merasakan emosi di dalamnya. Meskipun begitu penggunaan *camera movement* juga harus sesuai dengan konsep dan kebutuhan yang ada.

6. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat penulis jabarkan sebagai sinematografer dalam pembuatan video iklan komersial CTK Softlens adalah penulis berperan dalam membuat komposisi *shot* yang bertujuan untuk memvisualisasikan karakter Ara. Komposisi sebuah *shot* berperan sangat penting terhadap subjek yang ada di dalam sebuah *frame*. Mulai dari *framing*, *camera movement*, *camera angle*, *lighting*, warna hingga penggunaan lensa yang tepat menjadi bagian dalam komposisi sebuah *shot*. Selain itu, konsep *Korean style* yang ingin dibangun dalam video iklan ini tidak semata-mata diciptakan dari sisi sinematografi saja, melainkan masih ada aspek lain yang berperan besar dalam konsep *Korean style* seperti dari pemilihan aktor, *set*, *makeup*, dan masih banyak lagi.

Dalam pembuatan video iklan ini, komposisi *shot* juga berperan dalam memberikan emosi terhadap karakter yang ada di dalam video. Emosi secara tidak langsung akan diterima penonton melalui komposisi *shot* yang ada. Penggunaan strategi serta berkolaborasi dengan tim juga menjadi aspek penting dalam pembuatan sebuah komposisi *shot*. Hal tersebut dilakukan agar *shot* yang diciptakan bukan hanya sekadar bagus dan cantik melainkan juga dapat diedit secara baik dan berkesinambungan.

Tentunya penulis masih mempunyai banyak kekurangan dalam pembuatan video iklan ini. Keterbatasan yang penulis dapat simpulkan setelah melakukan proses pencarian teori serta proses wawancara adalah penulis kurang menempatkan strategi ketika melakukan pembuatan *shot* dan penulis juga tidak membahas aspek sinematografi lain sedangkan semua aspek dari sinematografi tidak ada yang lebih penting dari aspek yang lainnya sehingga semua aspek sama pentingnya.