

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka akan berisi kumpulan teori mengenai topik yang dibahas dalam penulis. Penulis akan membahas teori mengenai konser, teruma konser sebagai sebuah bentuk seni performa, dan evolusinya dalam masa digital. Selain itu juga teknologi proyeksi 360-derajat, dan sinematografi, dan sinematografi dalam konser. Teori yang dibahas dipilih berdasarkan relevansinya terhadap topik yang dibahas, dengan cakupan batasan masalah yang sudah dibahas.

2.1. Konser

Seni performa adalah sebuah praktisi yang bertujuan untuk untuk menyiapkan dan menyajikan performa seni, dalam sebuah performa seni, terdapat dua aspek yang saling berinteraksi, yakni *performer*, yaitu penyaji karya seni dan *spectator*, yaitu penonton. Beberapa jenis performa seni adalah teater, dansa, dan konser (Davies, 2011). Konser merupakan sebuah alat sosial yang mengubah seorang penikmat musik menjadi seorang penonton performa musikal, dimana terjadi sebuah interaksi diantara *spectator* dan *performer* atau artis secara langsung. Sejarah panjang konser membuat konser atau yang juga dikenal dengan istilah *live music* memiliki berbagai jenis fungsi dari hiburan sampai karya seni dan adat, dan biasanya dipadu dengan pertunjukan lain seperti koreografi tarian (Bennett & Jones, 2015). Untuk penyelenggara, fungsi konser bukan hanya untuk mencari keuntungan ekonomis, namun bisa juga untuk mendapatkan komentar, dan *marketin* (Holt, 2010).

Sejak tahun 1950, konser merupakan sumber keuntungan utama bagi mayoritas musisi profesional, tentunya ini disebabkan karena fakta bahwa sebelum ada teknologi reproduksi musik, khalayak hanya dapat mendengar musik melalui konser musik (Holt, 2010). Maka karena itu, jumlah peminat konser sempat turun pada tahun 1950an – 1970an karena berkembangnya industri *broadcasting*, dan perekaman (Frith et al., 2016). Namun dengan pertumbuhan ekonomi di seluruh dunia, dan kestabilan ekonomi, individu mulai kembali untuk menonton konser, mencari pengalaman baru, yang berujung pada meningkatnya peminatan pada penonton konser (Bennett & Jones, 2015). Menurut Holt (2010), sejak munculnya

teknologi digital, ketertarikan orang mulai menjauh dari media rekaman, dan tumbuh lagi kepada media yang bisa berupa pengalaman.

Dalam abad ke-21 dengan kemunculan teknologi digital dan *internet*, pengalaman menikmati konser dan bentuk konser itu sendiri juga mengalami evolusi (Bennett & Jones, 2015). Berkembangnya media digital memiliki peran penting dalam meningkatnya popularitas konser, (Holt, 2010) menyatakan bahwa media dan konser saling komplementer antara satu sama lain, walaupun media digital dapat dilihat sebagai kompetitor, media digital juga memperluas cakupan partisipasi dengan sang penonton, contohnya adalah dengan *mem-post* di media sosial atau merekam konser di *handphone*.

2.1.1. Konser Virtual

Dalam konser pada umumnya, terdapat sang artis atau *performer* dan *spectator* yang berada dalam suatu ruang, dimana terdapat interaksi langsung antara kedua individu tersebut namun dalam sebuah konser *virtual*, penonton dan artis tidak memiliki interaksi langsung, melainkan penonton disajikan dengan representasi artis melalui video, atau representasi digital yang lain, penonton berinteraksi dengan proyeksi gambar, suara, dan kondisi yang berbeda pada konser tipikal (Kelly, 2007). Sejarah konser *virtual* sendiri sudah berakar dari awal era perekaman, dengan bentuk awalnya berupa *broadcasting*. Kemajuan teknologi di bidang media digital juga menyebabkan konsep akan konser *virtual* ini sendiri berkembang. Definisi konser *virtual* ini kemudian menjadi semakin kompleks karena semakin jauh dari definisi tipikal konser, yang bergantung dengan interaksi langsung artis dan penonton (Bennett & Jones, 2015).

Di era sekarang, konser *virtual* dapat berbentuk rekaman video dan suara yang berinteraksi dengan sang penonton (Kelly, 2007). Teknologi *livestream*, yang menayangkan video artis secara *real-time* melalui media sosial seperti *YouTube* dan *Facebook* membantu untuk meningkatkan perasaan otentik dari konser *virtual*, terutama dengan fitur seperti *live chat* (Swarbrick et al., 2021). Perasaan ini juga dapat terjadi melalui komunitas daring, komunitas ini dapat menciptakan perasaan

kebersamaan dan identitas yang sebanding dengan yang kita dapat temukan secara luring (Bennett & Jones, 2015). Walaupun dapat ditingkatkan, namun sulit ditiru, kemampuan untuk seorang individu merasakan fisiknya dalam ruang konser adalah sesuatu yang belum bisa direplikasi (Holt, 2010). Berbeda juga dengan komunitas daring, pertemuan penonton di ruang konser juga memberikan perasaan eksklusif karena ruang dan waktu yang terbatas dapat diakses, sesuatu yang tidak bisa di replikasikan dalam konser *virtual* (Bennett & Jones, 2015; Holt, 2010).

2.2. 360 Degree Projection

360 degree projection adalah metode untuk menampilkan sebuah gambar atau video 2 dimensi ke layar proyeksi yang berbentuk 3 dimensi, proyeksi 360 derajat ini memungkinkan untuk melihat informasi yang biasanya tidak terlihat dalam proyeksi datar atau 2 dimensi. Maka hasil dari proyeksi ini akan membentuk sebuah gambar 360 derajat, yang berbentuk *spherical* / bulat (Xu et al., 2020). Dengan teknologi ini, penonton dapat mendapatkan pengalaman lebih imersif karena penonton dapat mengendalikan sudut pandang secara bebas, berbeda dengan proyeksi 2 dimensi yang sudut pandangnya tidak bisa diubah (Hai Uyen et al., 2020). Karena lebih imersif, proyeksi 360 derajat dapat berfungsi untuk edukasi, sebagai media hiburan, dan bahkan untuk karya seni (Harris, 2017).

Pada umumnya, dalam pembuatan gambar 360 derajat, dapat direkam menggunakan kamera 360 derajat (El-Ganainy, 2017), atau menggunakan *software* khusus untuk mengubah gambar 2D yang sudah dirancang dengan sebuah metode *mapping* menjadi 360 derajat (Hai Uyen et al., 2020). Proses *mapping* gambar 2D ke gambar 360 derajat / *spherical* (dan sebaliknya) ini digunakan dalam proses menciptakan gambar 360 derajat, dan juga untuk memproyeksikan gambar tersebut (El-Ganainy, 2017). Metode proyeksi secara 360 derajat biasanya menggunakan beberapa proyektor lumens tinggi (12.000 – 20.000lm) yang berfungsi dalam suatu sistem untuk memproyeksi gambar yang sudah di *mapping* dengan permukaan layar proyektor, proses ini untuk memastikan bahwa hasil gambar 360 derajat dapat ditayangkan dengan benar (Harris, 2017).

2.3. Sinematografi

Menurut Brown (2016), sinematografi adalah proses dimana seorang *director of photography* mengubah ide, aksi, kata-kata, emosi, beserta bentuk komunikasi yang lain menjadi sesuatu yang berbentuk visual. Proses penerjemahan ini dilakukan menggunakan beberapa teknik yang menambah makna kepada konten di dalam film, seperti set, dialog, aktor, dan aksi. Makna ini diberikan melalui beberapa aspek bahasa visual, seperti:

1. *The frame* yang terdiri dari komposisi, ritme, dan perspektif
2. Warna dan teknik pencahayaan
3. Penggunaan lensa untuk mengatur persepsi penonton
4. Pergerakan kamera
5. Manipulasi tekstur gambar
6. Kemampuan kamera untuk mengontrol informasi yang dicapai penonton
7. Perwakilan kamera sebagai sudut pandang suatu karakter atau penonton

The frame adalah metode untuk bercerita melalui komposisi, ritme, dan perspective sebuah *shot*, namun bahasa visual lain juga harus dipakai untuk memberikan makna dan bercerita pada sebuah *shot*. Warna dan teknik pencahayaan juga penting dalam menciptakan emosi (Brown, 2016), penempatan cahaya, bentuk, dan kualitas cahaya dapat dimanfaatkan untuk membuat penonton fokus kepada suatu tempat di *shot*, atau bahkan membuat detail tak terlihat (Bordwell et al., 2020), dan warna dapat meningkatkan emosi dalam sebuah *shot* (Brown, 2016). Lensa berpengaruh untuk mengontrol cara penonton melihat dunia, penggunaan lensa yang *tele* dapat membuat ruang dan *depth* menjadi sempit dan tertekan, sementara lensa yang *wide angle* dapat menangkap area yang luas, dan membuat perasaan yang terbuka dan ter-distorsi. Pergerakan kamera juga dapat menciptakan makna yang berbeda dengan *shot* yang dinamis dengan banyak gerakan, dan statis dengan tidak ada gerakan (Brown, 2016). Seorang *director of photography* harus dapat mengerti bahasa visual ini, namun juga aspek teknis yang dapat menciptakan efek dan bahasa visual ini, aspek teknis ini termasuk kamera, variasi *camera*

support yang memungkinkan kamera untuk bergerak secara dinamis maupun statis, peralatan *lighting* dan *grip*, jenis-jenis *lensa*, dan penyetelan berbagai jenis kamera (Stoller, 2019).

Dalam proses pembuatan makna, tidak ada rumus yang absolut untuk menciptakan sebuah makna tertentu, penggunaan sebuah bahasa visual tidak akan terlepas dari konteks sebuah film, dan sang pencipta film (Bordwell et al., 2020). Selain bahasa visual, gambar yang diciptakan juga dipengaruhi oleh aspek lain, seperti *blocking* (Brown, 2016). *Blocking* sendiri adalah cara seorang aktor bergerak dalam sebuah set, dan bagaimana kamera dapat merekam aksi tersebut (Stoller, 2019).

2.3.1. Sinematografi dalam Konser

Walaupun film dan seni performa memiliki aspek yang berhubungan, kedua ini memiliki karakter yang berbeda, Davies (2011) menyatakan bahwa alasan utama yang membedakan film dan seni performa, yaitu bahwa seni performa ditayangkan secara langsung kepada penonton dan berinteraksi antara satu sama lain, tanpa adanya perantara antara *performer* dan *spectator*, film kemudian berperan sebagai *medium* perantara antara seni performa kepada penonton, dimana *medium* ini juga dipengaruhi oleh aspek artistik lain seperti sinematografi (Davies, 2011). Dalam proses perekaman seni performa, sinematografi dapat menambah makna kepada penonton, dan mempengaruhi cara pandang penonton kepada seni performa, atau dalam konteks konser, kepada artis atau *performer* (Winters, 2014).