

## 2. STUDI LITERATUR

Pembuatan video company profile CV Twindo ini menggunakan refrensi karya berjudul Company Profile PT. Integra Group Indonesia. Dalam upaya untuk mencapai tujuan penulis dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori berikut.

### 2.1 Sinematografi

Menurut Blain Brown (2016), menyebutkan bahwa sinematografi berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti sebagai “*writing with motion*” atau dalam bahasa Indonesia merupakan menulis dengan gerakan, sinematografi berbeda atau bahkan lebih dari fotografi. Sinematografi melibatkan banyak proses dalam membuat ide, kata-kata, aksi, penceritaan yang lebih dalam lagi secara emosional, warna, dan segala macam bentuk komunikasi nonverbal lain yang digabungkan menjadi satu dalam sebuah visual. Dalam mendesain konsep sinematografi bisa menggunakan *conceptual tools*. *Conceptual Tools Frame* atau bingkai adalah sebuah *frame* yang dapat menggiring perhatian penonton. *Frame* ini harus bisa berbicara kepada penontonnya untuk “lihat bagian ini, lalu lihat disini, dan sekarang lihat ini”. Memilih sebuah *frame* bukan hanya sekedar baik dalam menyampaikan sebuah cerita tetapi juga harus mempertanyakan dan menentukan komposisi, ritme, dan juga perspektif.

#### 2.1.1 The Frame

*Frame* atau bingkai merupakan hal sesuatu yang sangat fundamental pada sinematografi, karena melalui *frame* seorang sinematografer harus bisa menggiring perhatian penonton. Ada beberapa elemen untuk merancang bahasa visual tersebut;

##### 1) *Unity*

Sebuah kesatuan dari apa yang ada didalam dari sebuah visual.

##### 2) *Balance Visual*

Elemen-elemen yang ada pada sebuah komposisi visual memiliki berat visualnya tersendiri. Ukuran merupakan hal yang dapat menentukan berat visual, namun hal

ini juga dapat dipengaruhi oleh penempatan posisi di dalam sebuah warna, *frame*, gerakan, dan juga subjeknya sendiri.

### 3) *Visual Tension*

Ketegangan visual diciptakan dari sebuah interaksi visual yang tidak seimbang

### 4) *Rhythm*

*Rhythm* atau ritme merupakan sebuah elemen yang berulang yang dapat menciptakan sebuah pola untuk membentuk sebuah organisasi yang dalam konstruksi ritme tersebut dapat mempertajam pesan dibalikinya.

### 5) *Proportion*

Sebuah ide pada peradaban Yunani klasik yang mengatakan bahwa ilmu matematika adalah kekuatan yang mempunyai kontrol terhadap alam semesta. Seperti proporsi yang menjadikan sebuah gambar terlihat indah, dapat menempatkan objek yang Digambar terhitung menggunakan rumus matematikanya.

### 6) *Contrast*

Sebuah hal yang berlawanan, hitam dan putih atau terang dan gelap merupakan artian dari kontras. Sifat yang berlawanan itu memiliki fungsi penting dalam sebuah komponen visual, karena hal ini dapat membuat sebuah kedalaman, hubungan spasial dan juga berat emosi.

### 7) *Texture*

Tekstur tidak sama dengan tekstur yang dihasilkan oleh objek yang memiliki fisik. Tekstur dalam sinematografi dihasilkan dengan mengubah dan manipulasi serta menambah atau mengurangi sesuatu, seperti mengubah warna, *contrast*, saturasi, dan menggunakan tambahan asap, juga *filter* dapat digunakan untuk membuat sebuah tekstur.

### 8) *Directionality*

Salah satu dasar dalam prinsip visual adalah pengarahan atau *directionality* ini. Arahan-arahan yang secara visual ini dalam suatu area dapat memberikan efek pembobotan visual.

### 9) *The three-dimensional field*

Sinematografer yang memiliki orientasi pada perpaduan antara penggunaan lensa, pergerakan kamera, *blocking* pemain, dan pencahayaan, sdapat memberikan ruang 3 dimensi, meskipun saat ini media visual masih 2 dimensi.

#### 10) *Depth*

Dalam membangun rasa dalam pada ruang 3 dimensi, ada elemen-elemen yang bisa menciptakan kedalaman visual. Antara lainnya: *overlap, size change, vertical location, horizontal location, linear perspective, foreshortening, chiaroscuro, atmospheric perspective*

### 2.1.2 *Force of Visual Orginization*

Menurut Blain Brown (2016), mengatakan bahwa untuk membentuk sebuah susunan akan sebuah persepsi dibutuhkan seluruh elemen dasar. Organisasi visual bisa menciptakan sebuah komposisi menjadi sangat logis dan membimbing mata penonton untuk melihat kearah *frame* tertentu lalu dapat memprosesnya menjadi sebuah informasi. Elemen visual yang dimaksud untuk membaca sebuah *scene* adalah:

#### 1) *The Line Lines*

Garis adalah elemen dasar dalam mengkonstruksi sebuah *frame* dalam sebuah *scene*. Untuk membangun sebuah ruang dalam media dua dimensi, ini merupakan elemen yang sangat efektif.

#### 2) *The Sinuous Line*

*Sinuous line* atau dalam bahasa Indonesia adalah garis berliku adalah sebuah teknik komposisi yang menciptakan keharmonisan dan *balance*-nya tersendiri.

#### 3) *Compositional Triangles*

*Triangles* atau segitiga merupakan sebuah alat komposisi dasar yang sangat kuat. Untuk menjaga sebuah *frame* dalam adegan yang cukup panjang diperlukan komposisi ini.

#### 4) *Horizontals, Verticals, and Diagonals*

Garis adalah elemen yang sangat mendasar dalam sebuah komposisi. Garis-garis ini selalu merujuk kepada hal yang dasar seperti horizontal, vertical ataupun diagonal, garis ini beragam dan membentuk sebuah kombinasi yang menarik.

### 5) *The Power of The Edge: The Frame*

Ketika kita mengidentifikasi sebuah objek dalam *frame* secara sadar kita juga memperhatikan *frame* itu sendiri. Peran *frame* atau bingkai ini sangatlah penting karena dapat memberikan instruksi tentang ruang – ruang *off – frame*, kiri – kanan, atas – bawah, dan bahkan di belakang kamera.

### 6) *Open and Closed Frame*

*Open frame* adalah sebuah bingkai yang elemen-elemen dalam *frame* melampaui tepian *frame* yang membuat perasaan tidak nyaman. Sedangkan *closed frame* adalah sebaliknya dengan elemen-elemen dengan baik tersusun dalam *frame* yang membuat perasaan nyaman.

### 7) *Frame Within A Frame*

Menggunakan bingkai yang dibingkai secara efektif akan menuntun mata penonton untuk melihat kepada objek yang di inginkan.

## 2.1.3 *Shots*

Menurut Blain Brown (2016) membagi *shots* ke dalam 7 *framing shot*;

### 1) *Wide shot / long shot*

*Wide shot* merupakan *shot* yang lebar, biasa menggunakan *focal length* kecil atau pendek. *Shot* yang mencakup banyak informasi, seperti lokasinya ada dimana dari sebuah peristiwa bisa dikategorikan kedalam *Wide Shot* termasuk juga *Establishing Shot*.

### 2) *Full shot*

*Shot* ini memiliki ukuran yang lebih padat dari *Wide Shot*. *Shot* ini dapat menunjukkan visual sebuah karakter dari kepala sampai kaki.

### 3) *Two shot*

*Shot* yang berisi 2 orang yang berinteraksi, bisa dikategorikan kedalam *Two Shot*. *Framing* dalam *shot* ini juga bisa memakai beberapa *shot type* lainnya, seperti *medium long shot*, dan *medium close up*.

#### 4) *Medium shot*

Dibandingkan dengan *Full Shot*, *Medium Shot* memiliki ukuran yang lebih padat serta membingkai dari pinggang sampai ke ujung kepala.

#### 5) *Close-up*

Bingkai ini membingkai dengan ukuran yang lebih padat. Bagian yang dapat masuk mulai dari dada sampai kepada ujung kepala karakter. *Shot* dapat digunakan untuk menyampaikan emosi atau reaksi penuh karakter.

#### 6) *Over the shoulder*

Mebingkai sebuah *frame* melalui atas pundak. *Shot* ini menunjukkan adanya interaksi dan dapat diartikan adanya suatu hubungan yang istimewa.

#### 7) *Cutaways*

Menunjukkan barang atau karakter lain selain yang utama pada adegan tersebut namun akan tetapi masih memiliki korelasi terhadap adegan tersebut, ini dikenal dengan *Cutaways*.

#### 8) *Reaction shots*

Sesuai dengan namanya, *shot* ini menunjukkan secara tersendiri atas terjadinya sebuah reaksi dari sebuah peristiwa dalam dialog yang dilakukan pada adegan tersebut, seringkali menggunakan *close-up* atau jarak *shot* yang padat.

#### 9) *Connecting shots*

Menghubungkan 2 atau lebih karakter atau objek yang tidak terdiri dalam sebuah *frame* yang sama, merupakan arti dari *connecting shots*.

## 2.2 Video Company Profile

*Video Company Profile* bisa dikatakan juga sebagai bentuk lain dari *Company Profile* namun dibuat dan dipresentasikan dalam bentuk visual dan audio ataupun dikenal dengan gambar bergerak, bisa juga menggunakan ilustrasi serta music yang dirancang dengan kreatifitas serta penyesuaian dengan narasi, dan menampilkan *talent* bila hal ini memang benar diperlukan. *Company Profile* memiliki fungsi untuk menginformasikan mengenai sejarah, visi dan misi, produk, jangkauan atau

tempat. Video company profile juga dirancang agar bisa menyampaikan hal-hal penting yang ada pada *company profile* (Valentino & Hardiansyah, 2020).

### **2.3 Video Promosi**

Video promosi adalah sebuah video yang memiliki fungsi untuk mempromosikan perusahaan, ataupun produk dan jasa yang diciptakan oleh perusahaan tersebut untuk menonjolkan keunggulan dari perusahaan tersebut. Video *Commercial* atau Iklan dengan kreatif agar mudah diingat oleh penontonnya, dalam hal ini bertujuan untuk memudahkan kegiatan promosi produk atau jasa dari perusahaan. Penggunaan video promosi untuk menjadi viral di dunia pemasaran digital pada Indonesia, dinilai memang terlihat menguntungkan dan menjadi media yang cukup baik. Pada saat ini banyak perusahaan yang menggunakan video promosi sebagai strategi dalam membangun kehadiran pada dunia digital. Video promosi juga dapat dibuat dengan menyampaikan pesan secara tersirat agar dapat menarik namun tetap menyampaikan isi pesan untuk mengenalkan atau mempromosikan suatu produk atau jasa. Apalagi pada kondisi sekarang, masyarakat lebih mudah untuk berinteraksi melalui media video daripada media yang lain, sehingga lebih efektif untuk mempromosikan sebuah produk ataupun jasa kepada calon pelanggan yang dituju (Muhammad Zulfa Tursina, 2019).

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **Deskripsi Karya**

Dalam produksi video company profile dari CV Twindo penulis menggunakan format *corporate video* berupa video *company profile*. Video ini diberi judul Video *Company Profile* CV Twindo. Video ini memiliki tema 'Furniture as an Art' yang sesuai dengan gagasan serta pandangan perusahaan mengenai produk yang diproduksi. Video *company profile* ini memiliki durasi dua menit tiga puluh satu detik.

### **Konsep Karya**