

2. STUDI LITERATUR

2.1. Visual Concept

Visual Concept merupakan elemen inti dari proses pembuatan konsep yang akan membuktikan kualitas hasil akhirnya (Kocka, 2019). *Visual concept* digunakan untuk kebutuhan kekuatan dan kontinuitas setiap film. Sutradara akan menuangkan visinya melalui *visual concept* yang akan diterjemahkan menjadi sebuah *visual*. Dirancang saat sebelum produksi sebagai acuan untuk mempertimbangkan hal-hal apa saja yang harus diperlihatkan agar mudah dipahami. Penulis menggunakan *Photoboard* sebagai media untuk menjelaskan *visual concept* ke *client* serta *crew*.

2.1.1. Photoboard

Photoboard adalah sebuah petunjuk untuk visualisasi dalam kegiatan pengambilan gambar yang menggunakan media foto (Yasa et al., 2022). Sebuah gabungan foto yang akan dijadikan sebuah panduan saat *shooting* berisikan referensi adegan, komposisi, setting dan properti, penempatan posisi *talent*, *shot type* serta *camera movement*. *Photoboard* dipergunakan pada periklanan untuk menyampaikan visi yang jelas kepada *client*.

Dalam *photoboard* sudah tersusun secara berurut yang berisikan referensi serta beberapa teknik yang akan dipakai saat pengambilan gambar, sehingga kita bisa mengetahui pola penyusunan *shot* dalam proses *edit* (Katz, 2019). Sama seperti *storyboard*, pada dasarnya *photoboard* didasari oleh kebutuhan dramatis dan emosional dalam cerita (Kocka, 2019).

2.1.2. Visual Look

Menurut Orson, buatlah gaya *visual* sendiri yang akan menjadi keunikan dari karya yang dibuat (Kocka, 2019, hlm. 15). *Visual look* akan ditentukan oleh visi sutradara, yang akan diuraikan menjadi gaya pencahayaan, kamera apa yang digunakan, pengambilan *shot*, lokasi, desain kostum, desain set dan properti, pemeran, *special effect*, *editing*, dan warna. Pada bagian ini penulis akan menerapkan *Camera Movement* yang merupakan bagian dari pengambilan *shot*.

2.2. Visi Sutradara

Sebuah karya sinema selalu menyiratkan kecerdasan manusia, pemaknaan terhadap peristiwa melalui sebuah persepsi (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). Memiliki sebuah visi merupakan sebuah keharusan yang dimiliki oleh seorang sutradara, karena bagaimana sutradara melihat film atau karya tersebut dan akan diterjemahkan kepada *crew*.

Sutradara harus memiliki visi yang kreatif untuk menginformasikan ide dan pesan kepada penonton melalui karyanya (Hartanto, 2022). Sutradara harus mencari tau apa arti dari setiap adegan, bagaimana setiap adegan memiliki keterlibatan untuk menceritakan sebuah cerita dan kemudian merancang cara untuk mengkomunikasikanya secara *visual* (Kocka, 2019).

2.3. Camera Movement

Dalam sinematografi, *camera movement* memungkinkan para pembuat film untuk merubah jarak, sudut dan tinggi dari sebuah kamera (Bordwell et al., 2020). *Camera movement* sering digunakan oleh para pembuat film untuk berkomunikasi pentingnya narasi dan emosional (Kocka, 2019). *Camera movement* merupakan misi seorang sutradara untuk mewujudkan visinya. *Camera movement* adalah salah satu teknik ekspresif dalam pengambilan *shot*, dengan menerapkan *Camera movement* membuat penonton tidak jenuh dan memberikan penekanan-penekanan tertentu. Selain untuk membangun dramatis, pergerakan kamera mampu membangun suasana yang lebih dinamis.

Konsep utama dalam *camera movement* yaitu, bahwa *camera movement* harus memiliki motivasi (Brown, 2022). *Camera movement* memiliki tujuan tertentu, misalnya pergerakan kamera yang mendekati karakter, itu akan membuat sebuah pandangan baru bagi penonton. Penonton juga dapat merasakan energi, kegembiraan, ancaman, ataupun emosional.

Istilah pergerakan kamera disebut karena sebuah perangkat kamera berganti posisi dalam proses pengambilan gambar demi sebuah nilai dan estetika video (Anggriawan, 2017). Terdapat berbagai macam pergerakan kamera seperti *Panning, Dolly, Tilting, Handheld Shooting, Crane/Jib Shoot*.



Gambar 2.1 *Camera Movement*

(Sumber: Buku Cinematography Theory and Practice For Cinematographers and Directors-Routledge (2021))

2.3.1 Dolly

Pergerakan kamera *Dolly* akan memberikan kesan emosional pada karakter dengan mendekati lebih dekat karakter (Kocka, 2019). Teknik ini akan menciptakan intimasi antara penonton dan karakter, karena membawa penonton untuk berkonsentrasi pada reaksi, emosi, dan perasaan. Teknik *camera movement* ini adalah gerakan kamera yang berada di atas tripod atau *dolly* yang mendekat atau menjauh dari subjek.

2.3.2 Panning

Sebuah pergerakan kamera yang diambil dari istilah panorama, *panning* ini berlaku untuk gerakan horizontal ke kiri atau ke kanan kamera (Brown, 2022). Kamera akan berputar di tempat. *Panning* ini berguna untuk memberikan informasi yang penonton tidak ketahui, ketika ada *shot* yang sangat padat atau ingin memberikan informasi lebih maka *panning* berguna untuk memberikan informasi di sekitar kejadian.

2.3.3 Tilting

Pergerakan kamera yang memiliki rotasi atau gerakan vertikal ke atas atau ke bawah kamera tanpa mengubah posisi (Brown, 2022). Sama dengan *panning* yang bertujuan untuk memberikan informasi lebih kepada penonton.

2.3.4 Handheld

Sebuah pergerakan kamera yang dilakukan dengan dipegangnya kamera oleh operator kamera untuk menciptakan gerak kinetik natural (Bowen, 2018). Pergerakan kamera ini bisa dilakukan dengan memegang kamera secara langsung dengan menggunakan pegangan yang terdapat pada kamera, bisa juga menggunakan alat bantu seperti *stabilizer*. Sutradara yang menggunakan teknik ini untuk memberikan perasaan realitas kepada penonton.

2.3.5 Crane/Jib Shot

Pergerakan kamera yang mampu melakukan gerakan vertikal dan horizontal jauh lebih luas (Brown, 2022). Teknik ini memerlukan alat besar seperti *crane* atau *jib*, sehingga pergerakan kamera ini harus dibutuhkan ekstra hati-hati karena sulit di kendalikan, jadi perlu beberapa pertimbangan jika ingin menggunakan pergerakan kamera ini. Memberikan kesan skala tempat yang lebih luas, ketegangan, kekacauan, momen *visual* yang mengesankan.

2.3.6 Tracking

Pergerakan kamera yang mengikuti karakter atau kendaraan yang dipakai saat *shooting* dalam arah yang sama (Brown, 2022). Pergerakan kamera ini bisa dilakukan dengan *dolly*, *handheld*, *Steadicam* maupun *crane/jib*. Pergerakan kamera ini memberikan motivasi untuk membuat penonton berkonsentrasi kepada subjek, membuat penonton merasa mereka dalam adegan, membantu memahami dalam konteks *visual*, memberikan aliran cerita.

