

2. STUDI LITERATUR

Berikut ini adalah beberapa teori yang akan diterapkan oleh penulis pada perancangan *shot* video musik “*As Long As You Feel Glad*”:

2.1 TEORI VIDEO MUSIK

Barton (2020) menuliskan bahwa musik video merupakan film pendek yang menghubungkan lagu dengan visual yang diproduksi untuk tujuan mempromosikan lagu. Video musik merupakan salah satu sarana promosi yang penting untuk para musisi, video musik juga menjadi tempat dimana *filmmaker* dapat berkreasi dengan bebas tanpa adanya batasan-batasan sinema dan dari kebebasan ini tercipta banyak ide-ide baru dalam representasi sinematik. Musik video juga merupakan kategori video yang paling banyak ditonton pada *platform Youtube* sehingga musik video dapat menjadi sarana promosi yang baik.

2.2 TEORI ANIMASI

Bordwell (2008) dalam bukunya menuliskan bahwa animasi adalah sebuah media visual yang tersusun dari penggabungan serangkaian gambar statis sehingga menghasilkan ilusi pergerakan. Ada beberapa jenis animasi yaitu animasi tradisional, animasi *digital*, animasi *stop-motion*, dan berbagai teknik animasi lainnya. Animasi juga termasuk ke dalam bentuk ekspresi visual untuk menyampaikan sebuah pesan serta gagasan kepada penonton.

Selby (2013) juga menuliskan bahwa perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap animasi, cara pembuatan animasi juga ikut berkembang dan tidak terbatas dengan metode-metode tradisional. Bahkan pada saat ini untuk membuat animasi 2D, animator tidak perlu lagi menggunakan pensil dan kertas karena pembuatan animasi 2D sudah bisa dilakukan secara *digital* (Purwaningsih, 2017).

2.3 TEORI *SHOT SIZES*

Rabiger & Cherrier (2020) dalam bukunya menuliskan *shot size* merupakan salah satu cara kreatif dari *filmmaker* untuk melakukan penyampaian cerita kepada

penonton. *Shot size* dapat berpengaruh pada naratif cerita, emosi dan juga makna dari sebuah adegan dan *shot size* memegang pengaruh besar dalam menciptakan koneksi emosi antara tokoh dan juga penonton. Misalnya, *closeup* dapat dipakai untuk memberikan kesan kedekatan antar tokoh, begitu juga jika ingin menciptakan kesan kesepian kita dapat memberikan lebih banyak ruang kosong pada *frame*. (Jimmy & Aditya, 2021) Berikut ini adalah *shot sizes* yang biasanya dipakai

- a. *Extreme Long Shot (ELS)*: *Shot* ini memperlihatkan sebuah lokasi, setting ataupun lanskap, tujuan dari *shot* ini adalah lingkungan sekitar maupun hubungan antara tokoh dan lingkungan.
- b. *Long Shot (LS)*: *Shot* ini mengambil gambar dari kepala sampai kaki, *shot* ini dipakai disaat *filmmaker* ingin menunjukkan pergerakan atau aktivitas dari tokoh.
- c. *Medium Long Shot (MLS)*: *Shot* ini mengambil gambar dari atas lutut, *shot* ini dipakai disaat *filmmaker* ingin menunjukkan pergerakan atau aktivitas dari tokoh yang lebih detail daripada *Long Shot*.
- d. *Medium Shot (MS)*: *Shot* ini mengambil gambar dari pinggang ke atas, *shot* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan pergerakan yang lebih sedikit oleh tokoh, postur dan juga ekspresi wajah.
- e. *Medium Close Up (MCU)*: *Shot* ini biasanya juga disebut “kepala dan pundak” karena *shot* ini mengambil gambar dari kepala hingga pundak. Yang ditekankan dari *shot* ini adalah ekspresi wajah dari tokoh dan juga postur dari pundak tokoh, *shot* ini akan membawa penonton lebih dekat dengan dunia internal tokoh.
- f. *Close-up (CU)*: *Shot* ini biasanya mengambil ekspresi wajah tetapi juga bisa mengambil bagian tubuh lainnya. *Shot* ini bertujuan untuk mengambil detail dari objek yang direkam. *Shot close-up* akan membuat penonton lebih dekat dengan tokoh, *shot* ini juga dapat digunakan untuk menekankan sebuah objek/properti yang penting di dalam film.
- g. *Extreme close-up (ECU)*: *Shot* ini digunakan untuk mengambil sebuah detail dari sangat dekat, *shot* ini dapat mengacaukan emosi karena tidak

banyak hal lain yang dapat terlihat di layar. Tetapi *shot* ini dapat memberikan penekanan yang kuat pada sebuah objek sehingga menciptakan sebuah simbolis khusus pada objek yang diambil.

- h. *Two Shots and Group Shots: Shot* ini digunakan saat *filmmaker* mengambil dua tokoh atau lebih sekaligus dalam satu *frame*. (hlm. 287)

2.4 TEORI CAMERA MOVEMENT

Thompson & Bowen (2013) dalam bukunya menuliskan bahwa pergerakan kamera akan memberikan kekuatan tambahan pada *shot* kepada penonton. *Shot* statis dan *shot* dengan pergerakan kamera akan memberikan pemaknaan yang berbeda bagi penonton dalam menonton. Pergerakan kamera akan membuat penonton seolah-olah terlibat dalam alur film. *Filmmaker* harus menentukan pergerakan kamera apa yang sesuai dengan adegan di dalam *scene*. Bowen menuliskan contoh pergerakan kamera yang dapat dieksplorasi, yaitu:

- a. *Handheld*, gerakan kamera *handheld* adalah gerakan kamera saat kita merekam tanpa menggunakan alat bantu, sehingga tercipta gerakan-gerakan yang tidak stabil. Gerakan ini biasanya digunakan pada film dokumenter dan peliputan berita, tetapi gerakan ini juga dapat digunakan di dalam film untuk menciptakan kesan realita yang sedang dialami oleh tokoh serta meningkatkan ketegangan di dalam film, biasanya gerakan ini juga digunakan untuk film bergenre *action* maupun berbagai adegan yang memerlukan ketegangan. Musik video juga sering menerapkan gerakan *handheld*.
- b. *Panning & Tilting*, gerakan ini merupakan gerakan kamera secara horizontal dan vertikal. *Panning* merupakan gerakan horizontal dari kiri ke kanan maupun sebaliknya dan *Tilting* merupakan gerakan vertikal dari bawah ke atas maupun sebaliknya. (hlm. 168)

2.5 TEORI SCREEN DIRECTION

Profères (2005) dalam bukunya menuliskan bahwa psikolog menyatakan penonton lebih nyaman melihat tokoh dalam film untuk bergerak dari arah kiri ke

kanan karena mata manusia sudah terbiasa untuk membaca dari kiri ke kanan. Sehingga ketika tokoh di dalam film bergerak dari arah sebaliknya atau dari kanan ke kiri akan menciptakan sebuah ketegangan yang dirasakan penonton. Sehingga pergerakan tokoh dari kanan ke kiri dapat dianggap sesuatu yang negatif begitu juga sebaliknya pergerakan tokoh dari kiri ke kanan dianggap sesuatu yang positif. (hlm. 20)

2.6 TEORI *BLOCKING*

Thompson & Bowen (2013) mengatakan bahwa *blocking* merupakan suatu cara untuk menentukan peletakan dan pergerakan tokoh maupun objek dalam sebuah *frame*. *Blocking* yang dirancang dengan baik akan pada sebuah film akan menciptakan cerita yang koheren dan bermakna.

Pergerakan dari tokoh dalam sebuah *frame* juga dapat memberikan penekanan lebih dalam penyampaian sebuah cerita. Film dengan *blocking* yang menarik dan sesuai akan menarik perhatian penonton

Tujuan dari *blocking* adalah untuk memvisualisasikan dan mengkomunikasikan isi dari sebuah cerita serta emosi yang ada di dalamnya kepada penonton. *Blocking* juga digunakan untuk menunjukkan seberapa dekat hubungan ikatan relasi antar tokoh di dalam sebuah film.

Rabiger & Cherrier (2020) juga menuturkan beberapa fungsi dari penggunaan *blocking*, yaitu untuk mengungkapkan dunia internal dan motivasi dari para tokoh, untuk memvisualisasikan hubungan antara tokoh yang satu dengan yang lainnya dan untuk menambahkan makna tambahan yang ada pada dialog.