Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Video Musik

Video musik dapat digolongkan sebagai sebuah karya film pendek yang memadukan antara lagu dan gambar, dan diciptakan untuk memenuhi tujuan promosional maupun artistik. Dalam proses produksi sebuah video musik, diprioritaskan untuk video yang dikreasikan untuk dibuat berdasarkan musik yang berkaitan, sementara hanya sedikit jeda tanpa musik yang diperbolehkan untuk menghindari produk tersebut dari sepenuhnya menjadi film pendek semata. Seperti musik, video musik pun seharusnya dibuat dengan tujuan untuk dinikmati berulang kali; untuk memenuhi kriteria ini, umumnya aspek-aspek seperti simbolisasi visual dan inovasi teknis dapat diterapkan, sementara metode naratif yang linear ada baiknya dihindari. (Moller, 2011, hlm. 4-6).

2.1.1. Fungsi Video Musik

Lebih lanjut lagi mengenai fungsi dan tujuan video musik, Moller (hlm. 2) menjabarkan bahwa keberadaan video musik kian bergeser seiring dengan perkembangan zaman. Pada awalnya, video musik diciptakan sebagai suatu cara alternatif bagi studio-studio untuk mengemas dan mempromosikan musik produksi mereka, dengan motif komersil. Tidak hanya itu, tetapi video musik juga sering dipergunakan sebagai media yang dikirimkan kepada stasiun-stasiun televisi

sebagai “perwakilan” dari musisi yang berkaitan, jika pihak tersebut berhalangan hadir pada saat-saat tertentu; dari segi konten, video musik seperti ini tidak selalu menampilkan musisi yang berkaitan dalam kondisi bernyanyi atau bermain musik. Fungsi ini memunculkan suatu tipe video musik yang dikenal sebagai “video promosional”.

Namun, seiring berjalannya waktu, mulai bermunculan pula video-video musik yang tidak berdiri untuk mempromosikan lagu yang dikemasnya, melainkan untuk menjalankan suatu gerakan atau kampanye sosial. Kaitan antara musik dan video dalam produk tersebut pun mulai berubah; di mana pada awalnya video diciptakan untuk mengemas musik yang terkait, terdapat beberapa video musik yang menyetarakan porsi antara komponen audio dan visual yang ada di dalamnya, sehingga tidak dapat lagi dikatakan bahwa video musik diciptakan secara khusus untuk melengkapi sebuah produk musik, melainkan sebagai suatu bentuk karya yang ada untuk mempromosikan dirinya sendiri. Dari sini, Moller menyimpulkan bahwa, *“[Music videos] can be used to entertain, provoke thought and promote various causes – not just to sell songs*,” atau video musik dapat digunakan untuk menghibur, memunculkan pemikiran, dan mengkampanyekan berbagai hal, tidak

hanya untuk menjual lagu (hlm. 6).

2.1.2. Jenis-Jenis Video Musik

Keazor dan Wübbena (2010, hlm. 99-100) merumuskan tiga kategori yang dapat dipenuhi oleh suatu karya audiovisual video musik berdasarkan dengan karakteristik konten yang diangkat, yaitu:

A. *Narrative* (Naratif)

- Jenis video musik yang menyampaikan suatu cerita. Lebih lanjut lagi mengenai video musik naratif, Middleton dan Beebe dalam Keazor dan Wübbena (2010) memaparkan bahwa struktur naratif dalam sebuah video musik dapat dibuat terpisah-pisah atau tidak lengkap, sehingga tercipta ruang interaksi di mana penonton dapat tertarik untuk mengisi lubang-lubang yang hadir dalam cerita yang disampaikan.

B. *Conceptual* (Konseptual)

- Menurut Sibilla dalam Keazor dan Wübbena (2010, hlm. 99), tipe video musik ini, "[…] *is characterized as "being made of free associations" which, while developing a general theme, nevertheless*

fosters a "fragmented language"," atau dibentuk atas penyampaian konten yang leluasa dan tidak terikat oleh logis yang teratur, dan pada akhirnya menghasilkan "bahasa yang terpecah", meskipun terdapat suatu tema yang umum di baliknya.

C. ***Performance* (Pertunjukan)**

- Video musik yang menampilkan pertunjukan tertentu dari pihak musisi yang terkait dengan lagu yang diangkat.

2.1.3. Peranan Gambar dalam Video Musik

Dalam kaitannya dengan musik dalam suatu karya audiovisual, terutama video musik, gambar memiliki lima fungsi yang disebut oleh Keazor dan Wübbena (2010, hlm. 91-96) sebagai fungsi komunikatif-estetis. Kelima fungsi tersebut adalah:

- Fungsi yang pertama adalah gambar sebagai parafrase verbal dari lagu, di mana gambar-gambar yang disertakan dibuat berdasarkan atas serta merujuk kepada lirik lagu yang bersangkutan, sementara keseluruhan konsep visual dari video musik juga dapat dibangun atas interpretasi harafiah dari judul lagu tersebut.
- Kedua, gambar dapat berperan sebagai fasilitator dari komprehensi lirik; pada fungsi ini, gambar mayoritas tampil dalam rupa teks, dan disampaikan melalui cara-cara seperti menyisipkan *subtitle* atau menjadikan video musik yang bersangkutan sepenuhnya dikuasai oleh lirik lagu menggunakan teknik tipografi.
- Selanjutnya, gambar juga dapat berkembang secara mandiri dari

konten tekstual lagu, saat gambar tersebut memenuhi fungsi untuk memperluas perspektif dari lagu yang bersangkutan. Fungsi ini banyak diaplikasikan, namun tidak terbatas kepada musik-musik ber-*genre* elektronik atau *techno*, di mana porsi lirik verbal yang disertakan bersifat minim atau bahkan tidak ada sama sekali. Dari kurangnya keterbatasan yang ditentukan oleh konten tekstual ini, pencipta pun memiliki kebebasan untuk menjadikan elemen-elemen kreatif, naratif, eksperimental, dan visual yang hendak disajikannya bersifat otonom.

- Fungsi yang keempat adalah gambar sebagai pembangun atmosfir yang dapat membatasi ekspresi yang diharapkan dari lagu. Pasalnya, musik merupakan sesuatu yang bersifat subjektif, dan dapat dengan mudah diinterpretasikan secara berbeda oleh subjek yang berbeda pula, sementara gambar secara keseluruhan lebih bersifat objektif, atau tidak terlalu rentan terhadap interpretasi yang jauh berbeda antara satu dengan lainnya. Pihak pencipta pun dapat mengaplikasikan gambar sebagai elemen yang objektif ini untuk, "membatasi," persepsi emosi yang dapat diangkat oleh penontonnya, menjadikan produk audiovisual yang dihasilkan lebih terarah kepada satu ekspresi yang diinginkan.
- Terakhir, gambar dapat menciptakan kesinambungan antara bagian-bagian tertentu dari lagu dengan gambar itu sendiri. Fungsi ini dapat dikatakan sangat penting dan juga menantang saat nantinya suatu

karya audiovisual memasuki tahap analisa, sebagaimana dijabarkan oleh Chion dalam Keazor dan Wübbena (2010, hlm. 96), "*[…] trying to find the moments where two matters of expression such as images and music, originally so different from each other, manage to get in touch with each other, combining and giving life with surprising results*," atau kepentingan dan tantangan dari analisa yang disebutkan di atas terletak pada pencarian momen-momen di mana dua subjek ekspresif yang sangat berbeda seperti gambar dan musik tersebut berpadu dan menciptakan unsur kehidupan baru terhadap karya tersebut. Dalam praktiknya, fungsi ini dapat dicapai dengan menciptakan titik-titik sinkronisasi, baik yang mudah ditebak seperti menampilkan gambar gitar saat melodi gitar dimainkan, maupun yang abstrak seperti mencocokkan suara musik elektronik dengan lampu jalan.

2.2. Animasi

Prinsip-prinsip yang nantinya akan berkembang menjadi fondasi animasi sebenarnya telah digagaskan oleh manusia sejak zaman purba, papar Williams (2012, hlm. 11-13), di mana ditemukan gambaran hewan-hewan dengan kaki yang banyak, seakan-akan sebagai simulasi dari gerakan kaki, tertinggal di dinding-dinding gua purba. Hal ini, secara keseluruhan, mengindikasikan bagaimana manusia telah memiliki keawasan mengenai "gambar bergerak" sejak dahulu kala. Gagasan ini kemudian terus berkembang dari zaman ke zaman, hingga pada

akhirnya sebuah konsep yang dikenal sebagai "*The persistence of vision*" dicetuskan oleh Peter Mark Roget pada tahun 1842. Konsep ini memiliki landasan bahwa, "[…] *our eyes temporarily retain the image of anything they've just seen. If this wasn't so, we would never get the illusion of an unbroken connection in a series of images, and neither movies nor animation would be possible*." Dari sini, dapat dikatakan bahwa animasi pada dasarnya merupakan sebuah runtutan gambar yang lalu "dihidupkan" dengan bantuan waktu, sehingga gambar-gambar tersebut dapat berjalan, berbicara, dan bahkan berpikir, atau memiliki jiwa tersendiri.

2.2.1. Dua Belas Prinsip Animasi

Thomas dan Johnston (1981, hlm. 47) memperkenalkan dua belas metode "aman" dalam menggambar dalam animasi yang, meskipun tidak menjamin hasil yang sempurna, setidaknya akan berujung pada produk akhir yang lebih mudah diperkirakan. Masing-masing dari dua belas prinsip ini berawal dari sebutan-sebutan di antara kalangan animator, yang pada akhirnya diisolasikan sehingga menjadi nama yang familiar dalam proses produksi animasi di dalam studio secara menyeluruh. Prinsip-prinsip ini adalah:

i. *Squash and Stretch*
ii. *Anticipation*
iii. *Staging*
iv. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
v. *Follow Through and Overlapping Action*
vi. *Slow In and Slow Out*

vii. *Arcs*

viii. *Secondary Action*

ix. *Timing*

x. *Exaggeration*

xi. *Solid Drawing*

xii. *Appeal*

UMN

2.2.1.1. *Staging*

Staging merupakan prinsip animasi yang dapat dikatakan bersifat paling umum, karena cakupannya yang luas, serta akarnya yang bermula dari seni teater. Prinsip ini mengatur adegan-adegan yang ditampilkan dalam suatu karya agar dapat terlihat dengan jelas oleh penontonnya, baik itu dari gerakan tubuh, ekspresi wajah, atau komponen aksi lainnya. *Staging* bergantung kepada satu aksi atau gerakan yang berfungsi sebagai tumpuan utama dari adegan; untuk mendapatkan *staging* yang baik, maka ada baiknya jika komponen utama ini ditampilkan tanpa diinterupsi oleh elemen-elemen lain yang berpotensi menutupi atau menghalangi aksi tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, pihak animator harus memastikan bahwa gambar-gambar yang diciptakan pertama dan terutama mampu mengkomunikasikan adegan dengan baik, dan tidak sekadar memuaskan dalam konteks tampilan estetis. Prinsip *staging* juga sangat berkaitan dengan penyusunan *shot* dalam suatu karya film; untuk menciptakan *staging* yang baik, harus ditentukan terlebih dahulu hal-hal seperti jenis *shot* yang dapat dengan tepat mengemas adegan yang hendak ditampilkan, bagian tubuh dari karakter yang perlu disoroti oleh kamera, jarak yang dibutuhkan antara subjek dan kamera, dan sebagainya (hlm. 54-57).

2.2.1.2. *Appeal*

Appeal adalah prinsip yang membahas mengenai daya tarik yang

dimunculkan oleh gambar-gambar yang menyusun suatu karya animasi. Secara garis besar, *appeal* dalam konteks animasi memenuhi fungsi yang sama dengan karisma dalam konteks aktor atau manusia nyata. Namun, bukan berarti nilai *appeal* secara hakikat hanya dapat diterapkan kepada bentukan-bentukan karakter yang bersifat cantik atau gagah; tokoh-tokoh yang dalam konteks cerita bersifat mengerikan atau buruk rupa pun tetap dapat memiliki *appeal*, selama dalam penggambarannya mereka mampu mengkomunikasikan fungsi mereka, sehingga dapat, "dirasakan," oleh penonton. Secara keseluruhan, kunci dari pemenuhan prinsip *appeal* adalah bagaimana animator menyajikan sesuatu yang menarik, dan ingin dilihat oleh penonton. Kualitas-kualitas yang mampu memunculkan *appeal* melingkupi desain yang nyaman dilihat, *simplicity* atau kesederhanaan, serta kemampuan gambar yang berkaitan dalam mengkomunikasikan tujuan keberadaannya. Sementara itu, gambar-gambar yang yang terlalu rumit atau sulit dicerna, bentuk-bentuk yang kaku, serta gerakan yang canggung adalah beberapa contoh elemen yang berpotensi menghadang munculnya kualitas *appeal* dalam suatu gambar (hlm. 69-70).

2.3. Komponen-Komponen Visual

Block (2013) membagi komponen-komponen visual dasar yang membentuk sebuah gambar menjadi enam bagian, yakni ruang (*space*), garis dan bentuk, *tone*, warna, pergerakan, dan ritme. Ruang secara visual dapat dibagi menjadi tiga, yaitu ruang

fisik yang ditangkap oleh kamera, ruang yang tampak pada layar, serta bentuk dan ukuran dari layar itu sendiri; garis dan bentuk dalam konteks ini merupakan garis dan bentuk imajiner yang dibentuk oleh, sekaligus menentukan susunan komponen-komponen visual lainnya; *tone* tidak merujuk kepada nuansa adegan maupun *tone* dalam konteks audio, melainkan perbandingan gelap dan terang nya objek-objek dalam suatu gambar dalam skala *grayscale*; warna merupakan komponen visual yang dengan sendirinya mampu mewakili emosi-emosi tertentu, menjadikannya komponen visual yang sangat kuat; pergerakan terjadi pada objek, kamera, dan mata penonton di saat mereka memindai gambar; dan ritme dalam konteks visual merupakan ritme yang dapat dilihat dari penyusunan objek-objek yang diam maupun bergerak, serta terkait pula dengan proses *editing*. Keenam komponen ini dapat dikatakan memiliki sifat yang semu, sehingga secara fisik, komponen-komponen ini dapat disampaikan melalui keberadaan aktor, *setting*, properti, dan kostum dalam suatu karya. Dari situ, masing-masing dari komponen visual tersebut dapat menyampaikan emosi, ide, dan suasana yang sesuai dengan tujuan karya kepada penonton (hlm. 2-4).

2.3.1. *Shot*

Thompson dan Bowen (2013) mendefinisikan *shot* sebagai unit terkecil dari informasi visual, terbentuk atas perekaman suatu adegan dari satu sudut pandang dan satu momen yang spesifik. Di saat posisi atau sudut pandang kamera diubah, maka akan tercipta *shot* yang berbeda, meskipun adegan yang ditangkap maupun

pengaturan kamera yang digunakan tetap sama. *Shot* dalam definisi teknis ini nantinya akan dipadukan dengan aspek kreatif dari penggunaan *shot* itu sendiri, melahirkan apa yang disebut sebagai, "tata bahasa *shot*." Istilah ini merujuk kepada suatu panduan bawah sadar yang bersifat universal; di dalam benak khalayak umum, melalui berbagai pengalaman menyaksikan film dan video selama hidup mereka, telah tertanam pengetahuan mengenai rasa yang dimunculkan oleh susunan-susunan gambar tertentu, arah gerak dalam sebuah komposisi, dan sebagainya, yang mungkin tidak selalu secara sadar mereka ekspresikan. Sementara itu, bagi pihak pencipta, kesuksesan dari visual yang disajikan bergantung pada cara mereka mengekspresikan konten yang hendak mereka sampaikan sehingga dapat diterima dengan tepat oleh para penontonnya—jika pihak pencipta tidak "berbicara dalam bahasa yang benar" maka akan muncul kemungkinan bagi pesan yang dimaksudkan untuk tidak tersampaikan dengan baik, atau bahkan diinterpretasikan secara salah (hlm. 1-2).

Dalam sebuah karya audiovisual seperti film, diasumsikan penonton selalu berada dalam posisi memproses informasi yang mereka terima seiring berjalannya karya tersebut hingga dapat dibentuk sebuah pola yang besar dan utuh. Bordwell dan Thompson (2012, hlm. 140) memaparkan bahwa proses tersebut berawal dari *shot*, di mana penonton disajikan dengan informasi-informasi dalam runtutan *frame*, dan pembuat film diharuskan untuk tidak secara langsung menuntun penonton memindai bagian-bagian dari tiap *frame* tersebut yang mengandung informasi penting. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh psikologis Tim Smith, Bordwell dan Thompson menyimpulkan informasi-informasi ini diperoleh

secara bawah sadar oleh para penonton—mata mereka secara otomatis tertuntun kepada elemen-elemen seperti wajah dan pergerakan tangan. Elemen-elemen ini dapat digolongkan sebagai objek yang krusial dalam membentuk cerita. Tidak hanya itu, dialog juga menjadi salah satu aspek yang secara langsung menarik perhatian penonton, di mana eksperimen Tim Smith di atas menunjukkan bahwa mata penonton memiliki tendensi untuk melihat kepada tokoh yang sedang berbicara dalam sebuah *shot*. Untuk mendukung tendensi psikologis penonton ini, pembuat film pun memiliki tanggung jawab untuk menyusun komponen-komponen dalam suatu *shot* sedemikian rupa sehingga elemen-elemen yang penting dapat tampak lebih menonjol dari yang lainnya. Dari sini, dapat dikatakan bahwa tugas dari seorang pembuat film adalah untuk "membaca" pikiran dari penonton untuk menentukan pola atensi mereka. Ketika hal tersebut sudah dilakukan, maka pembuat film akan dapat merancang *shot* yang mampu menuntun mata penonton secara efektif.

2.3.1.1. Jarak Kamera

Jenis *shot* pertama-tama dapat dibedakan dari ukuran perbesaran subjek dalam *frame*, yang secara teknis ditentukan oleh jarak antara kamera dengan subjek tersebut. Menurut Thompson dan Bowen (2013, hlm. 8-21), jarak berperan penting dalam membangun persepsi penonton akan karakter yang muncul pada layar, dengan karakter yang diposisikan jauh dari kamera dianggap sebagai kurang penting, sementara karakter yang berada dekat dengan kamera akan memunculkan kesan dekat dan intim dengan penonton.

Secara lebih detail, *shot* berdasarkan jarak kamera dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

A. *Extreme Long Shot/Extreme Wide Shot*

- *Shot* yang menerapkan jarak pandang yang luas, serta meninggalkan banyak ruang terbuka dalam *frame* di samping subjek. Karena luasnya ruang yang disisakan dalam *frame*, maka jenis *shot* ini umum digunakan pada *establishing shot*, adegan-adegan exterior, atau saat akan menampilkan subjek yang tidak terlalu mendetail dalam suatu ruang yang luas, seperti kerumunan orang.

B. *Very Long Shot/Very Wide Shot*

- Hampir sama seperti *Extreme Long Shot*, *shot* ini juga menyediakan banyak ruang terbuka di samping subjek, sehingga lingkungan di sekitar subjek masih memiliki peranan yang besar. Perbedaannya terletak pada jarak subjek yang lebih dekat, sehingga detail dari figur tampak sedikit lebih jelas, meskipun masih terbatas. Umum digunakan untuk adegan-adegan exterior maupun interior, atau pada *establishing shot* yang menyertakan pergerakan subjek ke arah kamera.

C. *Long Shot/Wide Shot*

- Pada *shot* ini, subjek akan terlihat secara utuh, dari ujung kepala hingga ke ujung kaki. Walaupun lingkungan di sekitar subjek masih

mendapatkan porsi yang cukup besar, keutuhan dari figur subjek akan mampu menjadikannya fokus utama *shot*, meskipun latar belakang yang ditampilkan tetap penting untuk dilihat oleh penonton.

D. *Medium Long Shot/Knee Shot*

- *Shot* yang memotong sebagian dari subjek yang bersangkutan, tepatnya di sekitar area lutut, baik di atas maupun di bawah lutut. Penentuan bagian yang dipotong bergantung pada tampilan maupun pergerakan dari karakter yang terlibat.

E. *Medium Shot/Waist Shot/Mid*

- *Medium Shot* memposisikan subjek semakin dekat dengan kamera, sehingga hanya bagian dari pinggang ke atas subjek yang tampak dalam *frame*. Figur subjek pun menjadi semakin menonjol pada *shot* ini, sehingga baik tampilan maupun pergerakan subjek harus diperhatikan secara baik-baik.

F. *Medium Close-Up*

- Ekspresi, emosi, serta fitur-fitur wajah dari subjek menjadi semakin jelas dalam jenis *shot* yang menangkap subjek dari bagian dada ke atas ini. Umum digunakan untuk menangkap subjek yang sedang berinteraksi, baik saat berbicara, mendengarkan, atau melakukan aksi yang tidak banyak membutuhkan pergerakan badan atau kepala.

Karena subjek menjadi fokus utama dalam *shot* ini, maka latar belakang dapat mulai diburamkan, sehingga tidak mengalihkan perhatian dari subjek.

G. *Close-Up*

- Dengan subjek berada semakin dekat dengan kamera, *frame* yang dihasilkan pun hanya menangkap area kepala subjek, umumnya dimulai dari bagian bawah dagu, dengan sebagian dari bahu subjek terlihat, hingga ujung kening, sehingga ada kemungkinan bagi ujung rambut subjek untuk terpotong. *Shot* ini bersifat intim, karena setiap detail maupun pergerakan kecil pada wajah subjek dapat dengan jelas terlihat.

H. *Big Close-Up/Choker*

- Pada *shot* ini, wajah subjek menempati hampir keseluruhan *frame*. Fitur-fitur wajah, mulari dari mata, hidung, hingga bibir dapat terlihat dengan sangat jelas, tetapi bagian bawah dagu dan kening atas akan terpotong. Hubungan emosional antara penonton dengan subjek pun dapat dengan mudah dibangun, karena *shot* ini memungkinkan penonton untuk menangkap detail terkecil sekalipun dari ekspresi yang dipasang oleh subjek. Karena kedekatan ini, pergerakan yang disertakan pun harus bersifat halus, untuk menjaga agar subjek tidak terpotong oleh batas tepi *frame*.

I. *Extreme Close-Up*

- Fokus pada *shot* ini secara khusus terletak pada salah satu bagian dari tubuh subjek, seperti mata, hidung, bibir, dan tangan. Hampir tidak ada informasi lain mengenai subjek maupun latar adegan yang disajikan di samping bagian tubuh yang menjadi fokus *shot* tersebut, menjadikan jenis *shot* ini sebagai penghantar detail semata.

2.3.1.2. Sudut Kamera

Informasi visual yang dapat diterima oleh penonton mengenai subjek yang tampil dalam *frame*, serta situasi atau kesan yang melingkupi subjek tersebut, dipengaruhi oleh posisi kamera, dan juga cara pandang subjek yang dihasilkan oleh posisi pengambilan gambar tersebut. Thompson dan Bowen (2013, hlm. 45, 50-59) membagi beberapa jenis sudut kamera yang dapat menyusun *shot* sebagai berikut:

A. *The Frontal View*

- Sudut pengambilan gambar yang paling umum digunakan untuk merekam seseorang, karena informasi mengenai subjek tersebut dapat secara langsung terlihat, dengan ditampilkannya keseluruhan wajah, serta kedua mata subjek. Namun, *shot* yang disusun dari sudut ini dapat terkesan datar dan tidak memiliki dimensi, jika tidak

didukung oleh gaya visual yang kuat.

B. ***The ¾ View***

- Pada *¾ View*, subjek yang ditampilkan dalam *frame* ditempatkan dalam posisi menyerong, sehingga dimensi serta kedalaman dari fitur-fitur fisik subjek dapat terlihat jelas. Tidak hanya itu, tetapi sudut ini juga memberikan ruang bagi gerakan fisik tambahan, seperti gestur tangan, untuk tampak secara jelas dalam *frame*.

C. ***The Profile View***

- *Profile View* menampilkan subjek dari sisi samping. Sudut ini mampu membantu penonton mengidentifikasi karakter tertentu yang memiliki fitur-fitur fisik yang menonjol. Namun, karena penonton hanya dapat melihat separuh dari wajah subjek, maka ada potensi munculnya kesan ketidakpercayaan, kerahasiaan, serta dualitas dari subjek, mengingat penonton tidak dapat secara langsung membangun hubungan emosional yang umumnya terjadi melalui kontak mata dengan subjek.

D. ***The ¾ Back View***

- Sudut pengambilan gambar ini memposisikan kamera di belakang bahu subjek, memunculkan kesan seakan-akan penonton tengah "mengintip" dari sisi serong belakang karakter. Karena itu, *¾ Back View* umumnya berperan sebagai sudut pandang dari subjek yang

bersangkutan, di mana penonton dapat melihat apa yang dilihat oleh subjek, tanpa mengetahui apa yang dirasakan oleh subjek pada saat itu.

E. *The Full Back View*

- Sesuai dengan namanya, sudut pengambilan gambar ini menampilkan subjek sepenuhnya dari sisi belakang, sehingga penonton sama sekali tidak dapat mengetahui maksud ataupun perasaan dari subjek yang bersangkutan. Namun, *shot* yang disusun dari sudut ini juga dapat digunakan untuk menuntun penonton bersama dengan subjek kepada *setting* yang baru, atau memunculkan kesan tegang yang menyelimuti karakter.

F. *Neutral Angle Shot*

- Sudut pengambilan gambar ini menempatkan kamera di tinggi yang sama dengan subjek, terlepas dari posisi atau kondisi subjek itu sendiri. Dengan cara ini, penonton akan memandang subjek sebagai setara, sehingga tidak ada perbedaan kekuatan, dan situasi yang dimunculkan bersifat normal.

G. *High Angle Shot*

- *High Angle Shot* memandang subjek dari sudut pandang yang lebih tinggi, memunculkan kesan bahwa subjek tersebut berada dalam posisi yang rendah, lemah, dikecilkan, atau terancam. Kesan ini lalu

diperkuat dengan "menekan" subjek kepada lantai ataupun tanah yang mengambil posisi latar belakang saat dipandang dari sudut ini, menghasilkan situasi seakan-akan subjek terperangkap oleh lingkungan di sekitarnya.

H. *Low Angle Shot*

- Berkebalikan dari *High Angle Shot*, *Low Angle Shot* memandang subjek dari sudut pandang yang lebih rendah, menjadikan subjek tampak seakan-akan lebih besar, penting, kuat, atau berada dalam posisi yang lebih menguntungkan dalam konteks naratif.

2.3.1.3. *Depth of Field*/Kedalaman Gambar

Bordwell dan Thompson (2015) memaparkan bahwa *depth of field* merupakan istilah yang merujuk kepada jarak tertentu yang memungkinkan gambar yang ditangkap oleh kamera dapat tampil secara jelas, sementara objek lainnya yang berada di luar jarak tersebut akan terlihat kabur (hlm. 174). Komponen ini, menurut Thompson dan Bowen (2013, hlm. 101-102), memungkinkan pembuat film mengkomposisikan gambar sesuai dengan dimensi kedalaman dalam sebuah *frame*, melalui pengaturan jatuhnya fokus gambar terkait dengan bidang *foreground*, *middle ground*, dan juga *background* dari gambar, mengingat mata manusia hanya dapat berfokus kepada satu bidang kedalaman dalam satu saat; dari sini, dapat dikatakan bahwa penonton akan lebih tertarik kepada bagian gambar yang terlihat

dengan jelas dibandingkan dengan yang tampak kabur, sehingga *depth of field* memegang peranan penting dalam mengkomunikasikan kepada penonton bagian mana dari *shot* yang penting untuk disaksikan. Beberapa jenis pengaplikasian *depth of field* adalah sebagai berikut:

A. *Selective Focus*

- Pada *Selective Focus*, kamera hanya akan berfokus kepada objek yang berada di satu bidang kedalaman, sementara bidang kedalaman lainnya akan dibiarkan tampak kabur. *Selective Focus* umum diaplikasikan dengan meletakkan fokus pada aksi utama dari *shot*, yang biasanya melibatkan aktor-aktor di bidang *middle ground*, sementara lingkungan yang mengitarinya, baik pada *foreground* maupun *background*, berada di luar fokus. Karena hanya akan berfokus kepada satu bidang kedalaman, maka *depth of field* yang digunakan dalam *Selective Focus* umumnya bersifat pendek atau dangkal, dan memungkinkan penonton untuk secara langsung mengarahkan perhatian mereka kepada bagian tertentu dalam gambar yang terlihat secara jelas.

B. *Deep Focus*

- Sesuai dengan namanya, *Deep Focus* merujuk kepada penerapan *depth of field* yang luas, di mana beberapa area dalam bidang kedalaman yang berbeda-beda dapat terlihat secara jelas dalam waktu yang bersamaan. Karena itu, perbedaan antara tiap bidang

kedalaman dan juga objek-objek yang ditampilkan dalam *shot* akan bersifat minimal, sehingga pengarahan perhatian penonton dalam sebuah *shot Deep Focus* dapat bergantung kepada komponen-komponen lain, seperti suara atau pencahayaan. Jenis *depth of field* yang meraih popularitas di antara tahun 1940 hingga 1950-an dan kerap dikaitkan dengan *genre film noir* ini umum diaplikasikan kepada *shot-shot* yang berdurasi lama, dan melibatkan *staging* yang sederhana. Dalam konteks naratif, Silver dan Usini (2006) menambahkan bahwa *Deep Focus* mampu mendatangkan kesan bahwa dunia yang ditampilkan dalam film bersifat tertutup, memerangkap, konstan, dan akan terus ada, terlepas dari apa yang dilakukan, atau terjadi kepada karakter-karakter yang terlibat (hlm. 67).

C. *Split-Field Diopter*

- *Split-Field Diopter* sesungguhnya merupakan jenis *shot* yang muncul sebagai salah satu cara untuk mencapai *Deep Focus*. Namanya, menurut Keating (2014, hlm. 96-97), merujuk kepada sebuah lensa khusus yang terbelah setengah dan dapat dipasangkan di atas lensa asal sebuah kamera fisik, memungkinkan kamera tersebut untuk memfokuskan pandangan kepada dua bidang kedalaman sekaligus, dan umum digunakan untuk menangkap adegan yang memiliki jarak yang cukup signifikan antara bidang *foreground* dengan *background* nya. Salah satu karakteristik yang

unik dari *Split-Field Diopter* adalah terciptanya sebuah area distorsi di antara dua bidang kedalaman yang difokuskan; umumnya, area ini disamarkan oleh pembuat-pembuat film dengan cara meletakkan objek vertikal, berwarna gelap, atau bidang yang secara merata kosong di bagian perpisahan antara kedua bidang kedalaman tersebut, tetapi tidak jarang juga area kabur ini justru disertakan sebagai keputusan artistik dalam rancangan *shot*. Ketika diterapkan secara sengaja, menurut Ramaeker dalam Keating (2014, hlm. 97), area distorsi yang dihasilkan oleh *Split-Field Diopter* ini mampu mendatangkan kualitas yang memunculkan sifat terpisah-pisah dan kaya akan interpretasi pada gambar, membandingkannya dengan teknik *split-screen* dalam film.

Gambar 2.1. Area distorsi dari *Split-Field Diopter* dalam film *Equilibrium* (2002), karya Kurt Wimmer

(http://s3.amazonaws.com/pbblogassets/uploads/2015/12/equilibrium.jpg)

Gambar 2.2. Area distorsi dari *Split-Field Diopter* disamarkan dengan bantuan objek pilar vertikal dalam film *All The President's Men (1976), karya Alan J. Pakula*

(http://s3.amazonaws.com/pbblogassets/uploads/2015/12/all-the-presidents-men-diopter-resized.jpg)

D. *Racking Focus*

- Umum juga dikenal sebagai *Pulling Focus*, *Racking Focus* merupakan sebutan dari teknik mengubah fokus gambar selama perekaman gambar masih berjalan. Teknik ini umumnya digunakan untuk memindahkan fokus dari satu bidang kedalaman ke bidang lainnya, misalnya dari *foreground* kepada *background*, sesuai dengan bagian dari *shot* yang perlu diperhatikan oleh penonton seiring dengan berjalannya adegan.

2.3.1.4. Komposisi Gambar

Van Sijll (2005, hlm. 18) menyatakan bahwa perhatian serta reaksi emosional yang dilancarkan penonton terhadap karya audiovisual yang diciptakan dapat ditentukan oleh manipulasi elemen-elemen yang ada di

dalam *frame* yang disajikan. Elemen-elemen yang berperan tersebut, di antaranya adalah:

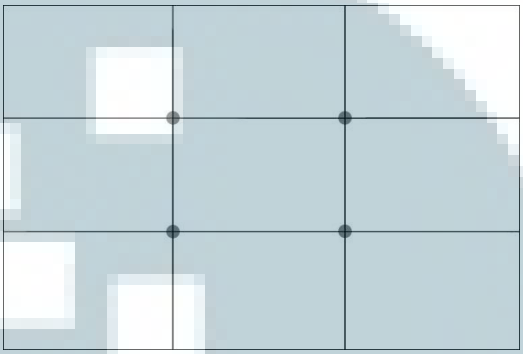
A. *Look Room*

- Istilah *Look Room* merujuk kepada ruang kosong atau negatif yang tercipta antara subjek dengan ujung *frame* yang berada di hadapannya. Menurut Thompson dan Bowen (2013, hlm. 40-41), ruang negatif ini idealnya ditempatkan pada sisi *frame* yang sesuai dengan arah pandang subjek, sehingga tercipta kekosongan yang justru dapat menyeimbangkan massa yang diisi oleh subjek di sisi lain *frame*. Sementara itu, jika ruang negatif yang disisakan berada di belakang atau berlawanan dengan arah pandang subjek, maka akan tercipta kesan tidak seimbang, di mana subjek seakan-akan terperangkap, atau terpojok ke arah batas *frame*, sementara ruang negatif yang tercipta pun menjadi lebih dominan, dan menciptakan kekosongan yang layaknya diisi oleh seseorang atau sesuatu.

B. *The Rule of Thirds*

- Thompson dan Bowen (2013, hlm. 42-43) menjabarkan *The Rule of Thirds* sebagai teknik komposisi gambar yang melibatkan pembagian *frame* yang tersedia menjadi tiga bagian, baik secara vertikal maupun horizontal. Dari sini, perpotongan garis-garis bantu

yang dibuat dapat digunakan untuk membantu penyusunan gambar, terutama dalam penempatan *point of interest*, atau elemen visual utama dalam *frame*.



Gambar 2.3. *Frame* yang telah dibagi mengikuti *The Rule of Thirds*

(http:// pocketlenses.com/wp-content/uploads/2014/07/rule-of-thirds-copy.jpg)

C. *Balance/Imbalance*

- Van Sijll (2005, hlm. 22-23) menjelaskan bahwa *Balance*, atau keseimbangan dalam *frame*, dapat ditentukan oleh keberadaan simetri di kedua belah *frame*, baik dari segi massa, bentuk, ukuran, dan sebagainya. Situasi yang seimbang ini dapat membantu penonton mengidentifikasi subjek-subjek tertentu, dengan mengasosiasikan masing-masing subjek tersebut pada satu sisi *frame* selama berjalannya runtutan cerita. Namun, saat satu komponen dihilangkan dari komposisi yang telah disusun secara simetris tersebut, maka akan tercipta ketidakseimbangan atau *imbalance*. Keadaan timpang ini dapat digunakan untuk mengilustrasikan suatu konflik yang nantinya akan terpecahkan saat

keseimbangan pada kedua belah *frame* berhasil dimunculkan kembali.

D. *Orientation/Dutch Angle*

- Mengenai orientasi dari *shot*, Van Sijll (2013, hlm. 26-27) memaparkan, "*When the basic rules of viewer orientation are broken, they draw attention to themselves. Consequently when they are used, they need to mean something—or they'll be rejected*." Pasalnya, penonton telah terbiasa dengan cara memandang subjek yang sesuai dengan ekspektasi mereka akan "dunia yang normal", sehingga saat orientasi ini diubah, seperti dengan menampilkan subjek dalam posisi miring atau bahkan terbalik, akan timbul kesan janggal dan membingungkan pada *shot* yang diciptakan. Secara praktik, hal ini dapat dicapai dengan menerapkan apa yang menurut Thompson dan Bowen (2013, hlm. 82) dikenal dengan istilah *Dutch Angle*, yaitu saat suatu komposisi dengan sengaja dibuat "menentang" garis horizon yang berperan sebagai penentu keseimbangan gambar di mata penonton, sehingga tercipta kesan gelisah atau membingungkan yang berakar dari kemiringan dari gambar yang dihasilkan. Keadaan ini umum diterapkan untuk mengkomunikasikan situasi atau atmosfir yang penuh dengan masalah dan keresahan, misalnya sebagai refleksi dari ketidaktenangan yang dirasakan oleh seorang karakter.