

2. STUDI LITERATUR

2.1. HSE & VIDEO HSE

Health, Safety, and environment (HSE) adalah sebuah pendekatan dalam manajemen yang memiliki fungsi untuk menjaga, mempromosikan, serta melindungi keselamatan dan kesehatan pekerja (Kurniasih, et al. 2024). HSE tidak hanya menjadi tanggung jawab individu pekerja tetapi adalah tanggung jawab dari perusahaan atau organisasi untuk menjaga keselamatan dan kesehatan pekerja (Smaz & Sahroni, 2021). Terdapat beberapa aspek yang menjadi tolak ukur dalam menciptakan kebijakan HSE seperti; identifikasi dan penilaian resiko, pengembangan kebijakan dan prosedur keselamatan, dan pemantauan lingkungan kerja (Kurniasih, et al. 2024). Selain untuk menjaga keselamatan dan kesehatan pekerja, HSE juga bertanggung jawab untuk menjaga keselamatan dan kesehatan pengunjung yang berada di area perusahaan.

Pemaparan HSE dapat dilakukan melalui berbagai metode, mulai dari penyampaian langsung hingga menggunakan media video sebagai alat bantu. Pemaparan HSE melalui media video dianggap lebih efektif dan menarik (Camilla & Suandi, 2023). Pemaparan melalui video menjadi lebih efektif karena tidak memerlukan pembicara dan mampu menggambarkan situasi-situasi darurat. HSE video yang baik adalah HSE video yang menciptakan budaya HSE yang kuat dan mendorong individu untuk bertanggung jawab terhadap keselamatan diri serta menjaga kelestarian lingkungan (Dirgantara, et al, 2024). Hal ini menjadi sangat penting karena keselamatan di ruang lingkup pekerjaan merupakan hal yang penting untuk meningkatkan reputasi perusahaan serta produktivitas kerja (Dirgantara, et al, 2024).

2.2. SUTRADARA & STAGING

Sutradara adalah pemimpin dari seluruh aspek kreatif di dalam film (Smit, 2024). Tugas sutradara sangat beragam di berbagai tahapan kerja. Pada masa *pre production* tugas sutradara adalah melakukan analisis pada *script*, melakukan *casting*, menciptakan *storyboard*, hingga mengadakan *rehearsal*. Pada masa *production* adalah melakukan *directing* kepada *talent*, mengatur pengambilan *video* bersama DOP, dan menjaga *continuity*. Pada masa *post production* tugas dari sutradara adalah melakukan supervisi terhadap *offline editing* hingga *online editing*.

Menurut Katz (2004) menciptakan desain *staging* adalah keahlian yang harus dimiliki oleh sutradara. *Staging* adalah penempatan dan pergerakan dari subjek dan objek yang ada di dalam *frame* (Lannom, 2025). Menurut Lannom (2025) *Staging* merupakan bagian kecil dari sinematografi. Tantangan dalam menciptakan *staging* adalah bagaimana menginterpretasikan ruang tiga dimensi ke dalam *frame* yang dua dimensi (Katz, 2004).

Menurut Katz (2004) dalam mendesain *staging* untuk *crowd* yang berjumlah empat karakter atau lebih, dapat menggunakan metode *staging A, I, dan L patterns*. Metode *staging* ini biasa digunakan dalam mendesain *staging* untuk tiga karakter. *A patterns* adalah metode *staging* yang memposisikan subjek hingga membentuk segitiga atau membentuk huruf a. *I patterns* adalah metode *staging* yang memposisikan subjek secara sejajar sehingga membentuk huruf i. *L patterns* adalah metode *staging* yang memposisikan subjek hingga membentuk huruf l. Pada *staging* yang berjumlah empat karakter atau lebih, subjek yang berdialog satu sama lain dapat kita tempatkan di tengah-tengah *crowd* (Katz, 2004). Dengan *staging* ini kita dapat memperkirakan untuk peletakan kamera.

2.3. VIDEOGRAFER & TATA KAMERA

Videografer adalah seseorang yang bertugas merekam video untuk berbagai jenis produksi. Tugas videografer sangat beragam di berbagai tahapan kerja (Smit, 2024). Tugas seorang videografer pada tahapan kerja *preproduction* adalah mendesain *shot*, membantu membuat *storyboard*, mempersiapkan peralatan, dan membuat

shooting schedule. Pada tahapan *production* tugas dari seorang videografer adalah merekam video, merekam audio, menata lampu, hingga membantu *directing* kepada *talent*. Pada tahapan *post production* tugas seorang videografer adalah melakukan *offline editing* dan *online editing* hingga video bisa ditayangkan.

Dalam mendesain tata kamera terdapat beberapa elemen untuk merekam *staging* yang sudah kita ciptakan, elemen tersebut adalah *angle*, *level*, *height*, dan *distance of framing* (Bordwell, 2024). *Angle* adalah penempatan tinggi rendahnya kamera terhadap subjek. Secara general terdapat tiga *angle* yang dapat digunakan; *straight on angle*, *high angle*, *low angle*. *Level* adalah kemiringan kamera. *Height* adalah penempatan tinggi rendahnya kamera. *Distance of framing* adalah jarak kamera terhadap subjek.

Menurut Mascelli (2005) film adalah serangkaian gambar yang berkelanjutan yang menggambarkan suatu kejadian melalui berbagai sudut pandang. Dalam penggambaran kejadian tersebut *angle*, *level*, *height*, dan *distance of framing* dapat menjadi alat untuk menciptakan berbagai sudut pandang. Menurut Mascelli (2005) dengan memanfaatkan *angle* yang tepat kita dapat memanipulasi kedalaman dari *scene* dalam film. Dengan menggunakan *high angle* kita dapat melihat *scenery* dengan lebih jelas (Mascelli, 2005). Dengan menggunakan *angle*, *level*, dan *height* yang tepat kita juga dapat memperlihatkan keadaan psikologis dari *subject* kita. Menurut Mascelli (2005) dengan menggunakan *angle* yang rendah kita dapat memperlihatkan sisi superior dari *subject*. Sedangkan, dengan menggunakan *angle* yang tinggi kita dapat memperlihatkan sisi inferior dari *subject* (Mascelli, 2005).

2.4. PROSES EVAKUASI & CROWD

Crowd adalah kerumunan orang yang berada di area yang sama. Menurut Sharbini dan Bade (2009) situasi tertentu dapat memicu reaksi kolektif di dalam sebuah *crowd*. Contohnya pada situasi gawat darurat, orang-orang akan cenderung bersikap agresif seperti berlari atau mendorong dengan tujuan menyelamatkan diri (Sharbini & Bade 2009). Menurut Cram dan Sime (2014) realisme dalam media penyampaian

HSE menjadi sangat penting untuk menyampaikan ilmu tentang keselamatan diri. Karena hal tersebut *scene* evakuasi dengan *crowd* dalam HSE Video UMN menjadi sangat penting untuk meningkatkan realisme.

Penempatan *crowd* dalam film sangatlah terinspirasi dari kerumunan *crowd* di situasi nyata. Menurut Katz (2004) dalam kerumunan yang besar, orang-orang biasanya akan berkumpul dalam kerumunan yang lebih kecil. Hal ini dikarenakan sangat sulit untuk berinteraksi dengan jumlah orang yang lebih dari lima orang (Katz, 2004). Dalam film apabila subjek berada di tengah kerumunan *crowds* yang ramai, maka subjek tersebut akan ditaruh di dalam kerumunan yang lebih kecil. Selain itu, penggunaan *shot* yang lebih sempit seperti *close up* atau *medium close up* dapat menjadi solusi karena dapat memudahkan untuk memfokuskan penonton pada subjek yang berbicara. Selain itu penggunaan *offscreen* juga bisa dimanfaatkan untuk mempersempit ruangan dalam *frame* (Bordwell, 2024). Dengan menggunakan *offscreen* kita bisa membuat *framing* lebih padat.

Menurut Katz (2004) terdapat dua pendekatan yang paling umum untuk penempatan kamera dalam *staging crowd*. Penempatan pertama adalah kamera diletakan di tengah *crowd* dan mengarah ke area di luar *crowd*. Penempatan kedua adalah kamera diletakan di luar *crowd* dan mengarah ke kerumunan *crowd*. Pendekatan ini sangat dipengaruhi oleh *focal length* (Katz, 2004). Pada kamera yang menggunakan lensa tele, *framing* akan terlihat sangat padat. *Area foreground*, *midground*, dan *background* akan terlihat berdekatan sehingga lensa tele menjadi pilihan untuk merekam *crowd* yang tidak terlalu banyak orang agar terlihat lebih ramai. Pada kamera yang menggunakan *wide lens*, *framing* akan terlihat lebih lebar. Lensa ini cocok digunakan untuk merekam *crowd* secara keseluruhan dan untuk memperlihatkan *crowd* yang ramai *establish shot*. Sedangkan, lensa medium dapat digunakan untuk menghasilkan gambar yang mendekati dengan penglihatan manusia.