

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada proses produksi *Revival Night* yang dilakukan pada 26 Februari dan juga 6 Maret 2025 dan membahas mengenai *shot type* kamera yang digunakan pada segmen bernyanyi atau penyembahan.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kegunaan *shot type* dalam menciptakan *mood* dan dinamika visual yang diinginkan pada tayangan *Revival Night* di Yayasan Nafiri Kemenangan.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SINEMATOGRAFI

Sinematografi memiliki peran penting dalam membentuk gaya dan efektivitas sebuah visual. Sinematografi merupakan gabungan dari penentuan kontras gambar, pencahayaan, pergerakan, perspektif, *framing* dan lainnya (Bordwell et al, 2023). Menurut Heiderich (2025), sinematografi dimulai dari menentukan hal apa saja yang dapat dilihat dan tidak dilihat oleh penonton. Sinematografi merupakan proses pembuatan visual yang indah dan berarti, yang saat dijadikan satu dengan baik akan menceritakan sebuah cerita (Scott, 2023).

Heiderich (2025), berpendapat bahwa jenis-jenis *shot type* dapat memberikan kesan maupun interaksi yang berbeda. Perubahan atau pergerakan *shot type* merupakan pertukaran antara informasi yang ingin disampaikan kepada emosi yang ingin diciptakan. Sinematografi memiliki peran untuk menciptakan emosi dan juga *mood* melalui pergerakan, sudut kamera, dan juga pencahayaan (Media Kreatif, 2024).

2.2. SHOT TYPE

Bordwell et al (2023), mengungkapkan bahwa terdapat beberapa *shot type* yang sering digunakan dalam teknik visual. *Shot type* dalam visual dibagi menjadi beberapa tipe yang umum digunakan yaitu *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up*, serta *extreme close up*. *Shot*

type yang dibentuk dan digunakan dalam teknik visual ini memiliki peran dan tujuan masing-masing dalam menyampaikan sebuah pesan, cerita, emosi, maupun dinamika visual.

2.2.1. EXTREME LONG SHOT

Extreme long shot digunakan untuk menunjukkan hal-hal dalam skala besar atau lebar. *Extreme long shot* berperan dalam memberikan perbandingan skala antara luasnya suatu tempat dengan objek. *Shot* ini sering digunakan dalam memberikan konteks lokasi, dan juga sebagai *shot* yang memberikan kesan bahwa subjek lebih rendah atau inferior dengan lingkungan di sekitarnya. Menurut Yuwandi (2018), *shot* ini memberikan Gambaran akan objek yang jauh maupun lingkungan yang luas.

2.2.2. LONG SHOT

Menurut Herwina, Daniar, & Wardani (2024), *long shot* sering digunakan untuk menunjukkan objek dengan keadaan sekitarnya. *Long shot* sering digunakan sebagai *establishing shot* yang berperan untuk menunjukkan kepada penonton, lokasi, subjek, serta objek yang ada (Scott, 2023).

2.2.3. MEDIUM LONG SHOT

Dalam *medium long shot*, pengambilan gambar biasa diambil dari lutut hingga kepala seseorang. *Medium long shot* memiliki keseimbangan yang pas secara visual antara objek dengan latar belakang, maka dari itu *shot type* ini sering digunakan dalam pengambilan visual (Bordwell et al, 2023). Menurut Heiderich (2025), *Medium long shot* merupakan *shot* yang tidak terlalu dekat dan juga tidak terlalu lebar, maka dari itu *shot* ini lebih bersifat menyampaikan informasi dibandingkan emosi.

2.2.4. MEDIUM SHOT

Medium shot mengambil gambar dari bagian pinggang seseorang hingga kepala. *Shot type* ini bertujuan untuk memberikan objek tempat bergerak yang lebih leluasa, sehingga dapat dilihat oleh penonton (Bordwell et al., 2023). Dalam *medium shot*, penonton lebih merasa terlibat dengan objek yang ditampilkan. *Shot* ini meniru

bagaimana mata kita biasa melihat seseorang saat berbicara dengan mereka secara langsung (Heiderich, 2025).

2.2.5. MEDIUM CLOSE UP

Medium close up digunakan untuk menunjukkan subjek dari bagian dada ke atas (Bordwell et al, 2023). *Shot type* ini sering digunakan untuk menunjukkan pergerakan, percakapan, dan juga reaksi subjek (Scott, 2023).

2.2.6. CLOSE UP

Close up merupakan *shot* yang digunakan untuk menunjukkan detail-detail kecil seperti tangan, kaki, kepala atau wajah, dan objek-objek kecil lainnya. *Close up* juga berguna dalam menunjukkan ekspresi muka seseorang dan menunjukkan emosi atau perasaan berdasarkan *mood* yang ingin disampaikan (Bordwell et al, 2023). Dalam perannya, *close up* membantu untuk menunjukkan *area of interest* tertentu yang menarik perhatian penonton (Hanmakyugh, T.T. 2022). *Close up shot* juga berperan untuk memberikan penekanan pada emosi dalam suatu visual (Satyadharma, Rinaldi, & Pertiwi, 2024)

2.2.7. EXTREME CLOSE UP

Extreme close up sering digunakan dalam momen yang membutuhkan kesan dramatis atau pengambilan detail secara dekat. *Shot type* ini berperan untuk memperkuat intensitas suatu emosi. *Extreme close up* menciptakan emosi yang dramatis melalui perubahan konteks yang sedikit menjadi *detail* yang besar (Heiderich, 2025).

2.3. FRAMING

Menurut Bordwell et al (2023), *framing* merupakan salah satu teknik yang paling kuat dalam sinematografi. *Framing* dan juga komposisi berperan untuk membuat gambar atau visual yang lebih menarik. Penempatan objek dan juga subjek, cahaya, dan lainnya memberikan perubahan pada *mood* suatu visual (Leschinsky, 2025). Beberapa *framing* dan komposisi yang secara umum digunakan seperti *leading lines*, *rule of thirds*, *leading room* (Anjaya, Deli, 2020), serta komposisi yang menempatkan subjek secara seimbang yaitu, *center of frame* atau *center punch*

framing (Lavoie, 2024), dan *two shot* yang menempatkan 2 subjek yang saling berinteraksi dalam 1 *frame* yang sama (Brown, 2016). Komposisi-komposisi ini memiliki peran masing-masing yang membantu meningkatkan dinamika sebuah visual, dan juga membantu menata suasana.

2.3.1. LEADING LINE

Leading lines yang biasa digunakan pada komposisi visual, meletakkan suatu gambar di antara garis-garis imajiner agar mata penonton terbawa kepada objek tertentu. Garis yang dibuat pada komposisi *leading lines* dapat berbentuk lurus, miring, *zigzag*, dan juga melengkung (Anjaya et al, 2020).

2.3.2. CENTER OF FRAME

Center of frame berperan untuk menunjukkan dominasi atau pengaruh seseorang dalam suatu narasi. Menempatkan karakter pada *center of frame* menunjukkan kepentingan karakter tersebut dalam sebuah naratif, yang membuat penonton meletakkan fokus pada karakter tersebut (Lavoie, 2024).

2.3.3. RULE OF THIRDS

Pada komposisi *rule of thirds*, visual ditata berdasarkan gambar yang dibagi menjadi 3 banding 3 atau 2 garis *horizontal* dan *vertikal* (Anjaya et al, 2020). Dalam komposisi ini, umumnya sinematografer akan meletakkan subjek di salah satu titik untuk menciptakan gambar yang lebih dinamis dibanding komposisi simetris. Komposisi *rule of thirds* merupakan salah satu komposisi yang sangat umum digunakan dalam menciptakan visual bercerita. Komposisi ini juga berguna dalam menciptakan komposisi lain, seperti *leading/looking room*.

2.3.4. LEADING ROOM

Leading room merupakan tempat yang dilihat oleh subjek dalam *frame*. Dalam komposisi ini, *framing* kamera ditata untuk memposisikan subjek di kiri atau kanan *frame* agar terdapat ruang yang terbuka di depan subjek (Anjaya et al, 2020). *Leading room* ditata agar terdapat jarak antara subjek dengan ujung *frame* (Lilik.id, 2017). *Leading room* juga memberikan rasa kenyamanan atau kebebasan kepada penonton karena terdapat ruang terbuka di depan subjek (Hairo, 2024).

2.3.5. TWO SHOT

Framing two shot merupakan *framing* yang melibatkan 2 karakter. *Framing* ini biasa digunakan untuk menunjukkan interaksi antara 2 karakter (Brown, 2016). *Framing* ini juga digunakan untuk memperkuat hubungan karakter (Wulan Sari, 2024). Secara umum, *framing two shot* menunjukkan interaksi antara karakter yang ditunjukkan.

2.4. VIDEO MUSIK

Video musik pada dasarnya didefinisikan sebagai media yang mencampurkan visual dengan musik yang sudah dihasilkan oleh musisi (Kniaz-Hunek, 2024). Dalam sebuah video musik, terdapat beberapa aspek yang mendukung konsep yang dibuat seperti, visual, properti, *setting*, dan lainnya. Video musik juga berperan untuk mempromosikan hasil karya musik dari seorang musisi melalui visual yang disajikan (Damayanti, Sila, Suartini, 2024). Video musik memvisualkan lyric yang ada di dalam lagu yang dibuat ke dalam bentuk visual untuk meningkatkan dampak emosi atau *mood* yang ingin dibuat.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Revival Night merupakan sebuah konten rohani beragama Kristen Protestan yang bertujuan mengajak orang untuk mengambil waktu dan melakukan renungan agar dapat masuk ke hadirat Tuhan. Dalam proses produksi konten *Revival Night*, penulis membantu menata cahaya dan juga bertugas sebagai kamera operator. Konten *Revival Night* memiliki durasi 25 hingga 35 menit dan juga memiliki resolusi 1080p 25 *Frames per Second* (FPS).

Dalam pembuatan konten *Revival Night*, tim pra-produksi menentukan pembicara yang dapat membawakan khotbah. Konten *Revival Night* dibagi menjadi dua segmen, yaitu segmen bernyanyi dan juga segmen khotbah. Pembuka dari konten ini dirancang agar pembicara atau penyanyi menyapa penonton. Segmen bernyanyi memiliki durasi sekitar 15 hingga 20 menit, sedangkan segmen khotbah memiliki durasi sekitar 10 hingga 15 menit.