

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terkait

Sebuah riset membutuhkan kehadiran studi literatur yang berperan sebagai instrumen komparasi antara pengkajian terdahulu terhadap observasi yang hendak dieksekusi. Berikut ini merupakan referensi akademis yang selaras terhadap pengkajian tersebut:

Penelitian yang berjudul **“Pemasaran Musik ‘Your Own Way’ Melalui Video Klip”** oleh Hadid Ismaila (2023)

Pertama, Pemasaran musik melalui video klip ini merupakan video yang berisikan tentang suatu realitas peristiwa yang sering kali terjadi pada usia remaja hingga dewasa. Saat ini ditemukan banyaknya individu yang memiliki ambisi dan semangat yang tinggi untuk mengejar cita-cita tanpa putus asa dan pantang menyerah. Pada video klip yang dibuat ini menceritakan bagaimana keresahan, rasa bosan dan kejenuhan seseorang bisa menjadi sebuah karya musik dan lagu. Maka dari itu, karya tersebut harus diberikan apresiasi. Lagu “Your Own Way” memiliki pesan sebagai lagu penyemangat kepada semua orang untuk mengejar cita-citanya tanpa memikirkan omongan orang lain yang bisa memperburuk dan menjatuhkan semangat seseorang. kelompok musik yang menempuh rute industri label mayor memperoleh ragam privilese, baik secara finansial maupun nonfinansial. Kondisi tersebut sejatinya

memfasilitasi popularitas sebuah entitas seni agar makin diakui sekaligus mudah diterima publik. Mayoritas grub beraliran bawah tanah biasanya mengandalkan naungan label. Namun, dari sekian banyak unit independen yang memilih haluan mandiri, Noersun merupakan salah satu representasinya. Mereka telah berhasil memproduksi sebuah karya rekaman utuh yang dikerjakan selama satu tahun. Dapat ditegaskan bahwa Noersun tergolong ansambel yang sangat produktif dalam merangkai karyanya. Makna yang tersirat pada lirik tembang Cahaya bertujuan memberikan masukan bagi audiens agar butiran kalbu serta rasio membimbing menuju keabadian.

Kedua, penelitian yang berjudul **“Perancangan Film Dokumenter Bertema Desa Budaya dan Desa Adat Sebagai Wadah Mempromosikan Pariwisata Desa Tuada di Kabupaten Halmahera Barat”** yang ditulis oleh Rustam Hasim (2022).

Dalam riset tersebut, kehadiran instrumen dinilai sangat penting bagi strategi kampanye destinasi pelancongan di kawasan Halmahera Barat. Fungsi publisitas wilayah juga dipandang esensial guna membantu pembangunan sekaligus pemasukan daerah terkait. Sarana yang diaplikasikan pada rancangan ini ialah platform audio visual. Format audiovisual merupakan medium edukatif mutakhir selaras perkembangan peradaban global yang mampu ditonton maupun disimak. Kampanye program beserta saluran penyiaran merupakan agenda demi merawat dan memikat atensi pemirsa. Melalui strategi publikasi siaran, terkhusus platform audio visual, dipastikan memancing

Audiens untuk menyaksikan serta menikmati layanan yang ditawarkan. Formulasi promosi mengenai perkampungan adat maupun desa budaya di area Halmahera Barat ini dikonsepskan guna mempopulerkan sekaligus menjaga kapasitas lokal beserta tradisi yang belum diketahui oleh publik.

Skema kampanye ini turut diorientasikan demi mewujudkan sebuah konstruksi Desain Komunikasi Visual yang efisien, objektif, serta komunikatif yang mumpuni menjaring minat sasaran audiens agar berpartisipasi menyokong dalam ikhtiar mengoptimalkan potensi pariwisata regional serta merawat aset alam yang dikuasai Halmahera Barat. Sinema dokumenter ditetapkan sebagai medium sentral karena sanggup menyuguhkan estetika optis spesifik pada destinasi wisata desa adat dan lingkungan kultural Halmahera Barat.

Ketiga penelitian yang berjudul “**Strategi Bauran Pemasaran Band Underground Di Mojokerto Studi Kasus**” yang ditulis oleh Faisal Ichsan Darmawan (2024) Studi tersebut menguraikan fakta bahwa di era digitalisasi, progres teknologi beserta arus informasi bertumbuh amat pesat. Situasi tersebut secara langsung dipicu eksistensi platform modern, yakni jejaring sosial. Kehadiran media sosial ini pada akhirnya sangat berdampak terhadap segala sektor, tak terkecuali pada industri seni, spesifiknya area komersialisasi musik jalur bawah tanah. Para musisi independen senantiasa mengoptimalkan kecanggihan platform ini demi mendistribusikan mahakarya mereka yang disinergikan melalui skema bauran pemasaran. Demi mendongkrak popularitas

ciptaan, mayoritas seniman mengimplementasikan taktik marketing mix yang diorientasikan khusus memperkenalkan kreasi musikalnya menuju jangkauan audiens masif. Pemasaran digital merupakan suatu aktivitas promosi dengan memanfaatkan perangkat elektronik yang terintegrasi koneksi internet. Terkait konteks ini, kelompok Rulls tidak sekadar memberdayakan Instagram selaku sarana kampanye, melainkan terdapat ragam saluran publikasi alternatif yang mereka aplikasikan guna memamerkan diskografi unggulan mereka, misalnya Twitter, YouTube, serta Spotify. Berbagai saluran daring tersebut termasuk Instagram dipandang amat efisien sekaligus ekonomis tanpa perlu menggelontorkan anggaran besar untuk publisitas. Di antara sekian kanal yang dinilai ampuh guna mendistribusikan karya oleh ansambel Rulls, fokus aktivitas komersialisasi mereka diintensifkan pada layanan platform streaming yang bernama Spotify [5].

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Music Video

Video musik ataupun video klip umumnya diproduksi selaras terhadap substansi lirik pada tembang maupun pergolakan batin seorang seniman. Kedalaman jiwa terbentuk lewat dinamika kehidupan beserta rekam jejak bersosialisasi antar manusia. Tiap kreator mempunyai strategi yang variatif dalam merancang video musik, ini bergantung pada keperluan serta cara-cara yang hendak diaplikasikan guna

merepresentasikan esensi lagu. Video musik adalah instrumen audio visual yang mengintegrasikan elemen optis serta suara, di mana visual berfungsi selaku penunjang dalam mengomunikasikan pesan beserta sentimen yang tersemat pada syair lagu. Karena memiliki unsur dan fungsi serupa, *music video* dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi massa [6].

2.2.2 Pengambilan gambar

Director of Photography merupakan figur yang menerjemahkan visi, misi beserta gagasan sutradara melalui komponen-komponen optis maupun sinematik sekaligus pimpinan videografer. *Director of Photography* merupakan sosok yang mengemban tanggung jawab atas titik mobilitas beserta instalasi kamera, ketajaman, proporsi maupun perspektif perekaman visual, serta sistem iluminasi sebuah adegan [7]. Terdapatnya jenis-jenis dalam pengambilan gambar yakni:

1. *Angle camera*

Sudut pengambilan gambar terkait yakni:

A. *Bird Eye View*

Visual yang diproduksi dari elevasi udara tertentu guna mengekspos lanskap secara komprehensif, sehingga entitas di bawahnya tampak berdimensi kerdil. Perekaman

sinematik ini umumnya selalu mengoperasikan instrumen penunjang teknis seperti drone ataupun helikopter.

B. *High Angle*

Pengambilan posisi gambar yang berada tepat di atas suatu objek, pengambilan gambar ini memiliki kesan yang dramatik, yaitu kerdil atau kecil.

C. *Low Angle*

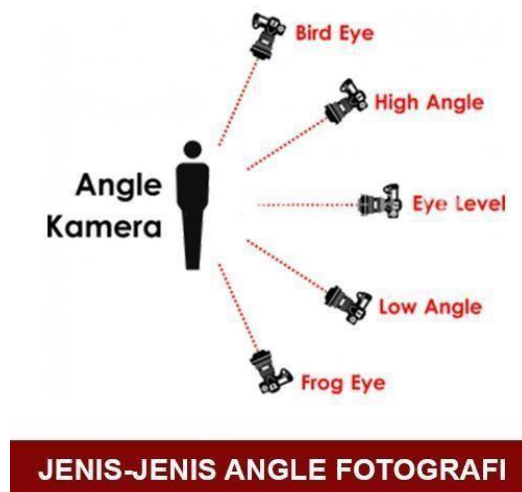
Penataan bingkai visual yang dieksekusi dari titik inferior subjek, dengan perspektif optis yang merupakan antitesis dari *high angle*.

D. *Eye Angle*

Perekaman visual yang mengeksekusi penempatan sejajar terhadap mata, guna merepresentasikan perspektif penglihatan individu dalam postur tegak.

E. *Frog level*

Perspektif visual yang direkam sejajar pada landasan pijak subjek, guna memproyeksikan ilusi proporsi yang teramat masif.



Gambar 2. 1 Jenis *angle*

2. *Frame size*

Frame size ialah ukuran bingkai gambar, ukuran bingkai gambar tersusun atas:

A. *Extreme Close Up (ECU)*

Perekaman visual pada proksimitas teramat minim, eksklusif menyoroti fragmen spesifik tertentu dari sebuah anatomi subjek. Utilitasnya ialah sebagai aksentuasi kerincian entitas.

B. *Big Close Up (BCU)*

Perekaman dimensi visual terbatas dari kepala hingga rahang subjek. Berutilitas guna mengintensifkan eksposur mimik yang kelak diproyeksikan oleh aktor.

C. *Close Up (CU)*

Dimensi pemingkaian sekadar terbatas dari kepala hingga leher. Utilitasnya ialah guna mendeskripsikan visualisasi terperinci dari sebuah subjek.

D. *Medium Close Up (MCU)*

Pemingkaian visual yang direkam dari puncak kepala sampai area dada. Utilitasnya ialah mengaksentuasi representasi figur individu.

E. *Mid Shoot (MS)*

Perekaman pemingkaian visual dari puncak kepala hingga batas pinggang. Utilitasnya guna mendeskripsikan entitas secara lebih komprehensif.

F. *Knee Shoot (KS)*

Pengambilan bingkai gambar dari kepala sampai lutut. Fungsinya mirip dengan Mid Shoot.

G. *Full Shoot (FS)*

Pengambilan gambar secara penuh dari kepala sampai kaki. Fungsinya untuk menggambarkan objek beserta latar lingkungannya.

H. *Long Shoot (LS)*

Perekaman pemingkaian visual lebih ekstensif daripada full shot. Utilitasnya untuk mengekspos entitas beserta lanskap sekitarnya.

I. *Extreme Long Shoot (ELS)*

Perekaman pembingkai visual melampaui Long Shot, berutilitas mengekspos lanskap sekeliling entitas secara lebih masif. Utilitasnya memproyeksikan subjek tersebut tampak terintegrasi dalam panorama lingkungannya.

J. *1 Shoot*

Perekaman pembingkai visual satu entitas. Utilitasnya guna mengekspos figur ataupun objek tunggal dalam suatu komposisi.

K. *2 Shoot*

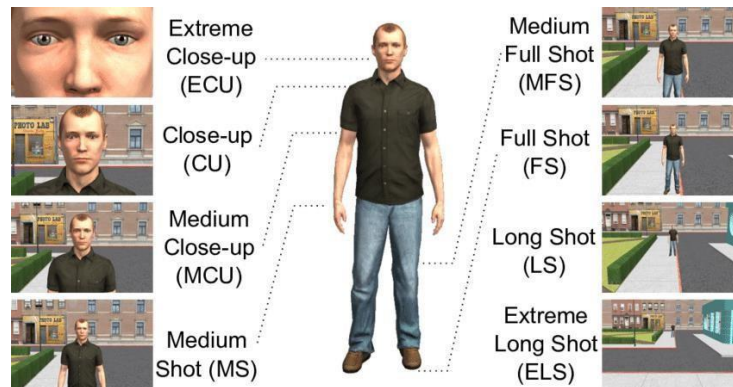
Perekaman visual dua entitas. Utilitasnya mendeskripsikan sekuens dua figur yang saling berinteraksi.

L. *3 Shoot*

Pengambilan bingkai gambar 3 objek. Fungsinya menunjukkan suatu adegan 3 orang yang sedang berkomunikasi.

M. *Group Shoot*

Perekaman visual sekumpulan entitas. Utilitasnya mengekspos sekuens sekelompok figur tatkala mengeksekusi suatu tindakan.



Gambar 2. 2 *Frame size*

3. *Moving camera*

Pergerakan kamera tersebut terdiri dari:

A. *Zooming (In/Out)*

Sebuah manuver fisik perangkat kamera guna menghampiri maupun mengimitasi jarak subjek.

B. *Panning (Left/Right)*

Terminologi panning merupakan manuver kamera secara horizontal dari poros tengah ke samping. Mekanisme tripod head dioperasikan searah dengan orientasi visual yang dituju.

C. *Tilting (Up/Down)*

Manuver tilting merupakan rotasi vertikal ke bawah maupun ke atas. Tetap memanfaatkan penyangga tripod guna mengoptimalkan stabilitas visual yang dihasilkan.

D. *Dolly (In/Out)*

Manuver kamera yang dieksekusi secara progresif maupun regresif. Menyerupai teknik zoom, namun pada dolly

pengoperasiannya menggunakan penyangga beroda dengan cara mendorong perangkat tersebut mendekati ataupun menjauhi subjek secara fisik.

E. *Follow*

Perekaman pemingkaian visual yang dieksekusi melalui pembuntutan terhadap sebuah entitas yang berpindah linear.

F. *Framing (In/Out)*

Framing merupakan manuver yang diterapkan oleh sebuah entitas guna memasuki (In) maupun meninggalkan (Out) komposisi visual.

G. *Fading (In/Out)*

Termasuk transisi visual secara gradual. Jika citra mutakhir muncul menggantikan visualisasi terdahulu, diistilahkan sebagai fade in. Namun proses visual yang memudar perlahan lalu disubstitusi oleh entitas anyar, dikategorikan sebagai teknik fade out.

H. *Crane Shoot*

manuver kamera yang diaplikasikan pada perangkat mekanis beroda serta dioperasikan kolektif bersama penata kamera, baik guna menghampiri maupun mengimitasi jarak terhadap sebuah entitas secara fisik.

4. *Composition*/Komposisi Kamera

Komposisi merupakan sebuah metode dalam memosisikan entitas visual pada layar agar citra berkesan estetik, impresif serta mampu menunjang jalinan narasi sinematik. Secara fundamental komposisi bisa didefinisikan sebagai sebuah teknik guna menyusun suatu citra di lingkup pembingkaiannya supaya tampak memikat dan subjek utama tampil terlihat semakin dominan. Berdasarkan Bambang Samedhi, sebagaimana dipaparkan lewat literturnya, tesis mengenai komposisi mencakup atas tiga elemen, yakni:

1. Interesting of third (teori sepertiga layar)

Konsep tripartisi bidang merupakan upaya memosisikan fokus utama maupun aksentuasi visual (fokus atensi). Guna menetapkan pusat ketertarikan tersedia beragam metode, yakni:

- a. Bidang tayang terbagi atas tiga zona berarah mendatar serta tegak via konstruksi garis maya. Persilangan garis maya tersebut memuat titik atensi.
- b. Usahakan entitas yang hendak dijadikan pusat ketertarikan menempati dua noktah, malah menduduki tiga noktah guna perolehan output visual yang kian optimal.
- c. Hindari sekadar berpatokan terhadap tesis ini, sebab tersedia beragam alternatif doktrin fokus atensi demi mengaksentuasi representasi visual dari sebuah subjek..

2. *Golden mean area* (area utama titik perhatian)

Golden mean area (area utama pusat perhatian) merupakan sebuah teknik dalam menciptakan suatu tata letak yang apik, spesifik bagi dimensi bidikan close up. Intensinya ialah demi mengaksentuasi emosi maupun rincian subjek. Prosedur dalam mengonstruksi wilayah rasio emas ialah membagi bidang secara horizontal menjadi dua, lalu memisahkan kembali menjadi tiga zona pada bagian atas bingkai. Alhasil entitas bakal terposisikan melampaui separuh layar namun berada di bawah sepertiga bingkai.

2.2.3 Video Editor

Penyunting video merupakan individu yang memikul kewajiban guna mengintegrasikan rekaman mentah agar menjadi sebuah karya film. Mayoritas aktivitas penyuntingan tersebut dilaksanakan pada pascaproduksi. Kendati begitu beberapa editor turut mengeksekusi tugasnya tatkala produksi tengah berlangsung. Kewajiban pokok penata video ialah mereduksi, menyinkronkan, sekaligus mengoordinasi potongan video secara akurat, serta manajemen sekuens, durasi, maupun transisi lintas potongan klip. Personel pun mampu menyisipkan efek visual, tata suara, musik latar, teks, beserta ornamen grafis lain demi memperkuat mutu maupun pesona dari video yang tengah diproses pengeditan. Maburri, Praktik

editing ialah fase pemrosesan materi video lewat seleksi, pemangkasan, dan rekonstruksi footage agar menciptakan jalinan narasi yang sistematis serta gampang dimengerti oleh khalayak pemirsa [8] . Asrul Sani menyebutkan dalam buku terjemahannya yaitu *Cara Menilai Sebuah Film* bahwa terdapat beberapa fungsi editing yang harus dipahami oleh seorang editor, yaitu [9] :

1. Selektivitas (pemilihan)

Utilitas penyuntingan yang paling fundamental ialah menyeleksi bidikan yang paling unggul dari beragam perekaman visual yang dikerjakan oleh sutradara, menentukan fragmen yang mempunyai impresi optik serta audio yang sangat tajam atau berdaya, serta mengeliminasi materi yang tidak esensial.

2. Keterpaduan (coherence) dan Kesenambungan (continuity)

Editor wajib mengalkulasi secara mendalam dampak estetik, dramatik serta psikofisik dari pengintegrasian visual satu ke visual berikutnya, juga dari audio satu ke audio lainnya. Hal itu dilaksanakan supaya fragmen-fragmen dalam karya tersebut bertransformasi menjadi sebuah entitas yang koheren sekaligus memiliki kesatuan yang utuh.

3. Transisi

Transisi bermanfaat demi meraih kontinuitas yang mulus serta distingsi antar fragmen karya yang krusial, contohnya

pada pergeseran lintas dua sekuens yang terjadi di dalam dimensi ruang dan periode waktu berbeda.

4. Irama-irama

Editor wajib mampu mengonstruksi pola ritme yang transparan tanpa menginterupsi sinkronisasi visual maupun kelancaran audio, namun sebaliknya memberikan sebuah distingsi pada estetika irama yang dihasilkan.

5. Pemekaran Waktu

Editor yang kompeten pun mampu melakukan multiplikasi durasi melalui penyisipan beragam rincian yang saling bertautan lintas sekuens. Fragmen-fragmen yang diintegrasikan demi menunjang sebuah adegan via pemaparan close up pada entitas maupun bidikan establis yang tetap mempunyai koherensi terhadap narasi.

6. Pemerasan Waktu

Editor mampu mereduksi durasi peristiwa yang terjadi selama satu jam menjadi sekian menit. Intensinya ialah guna memaparkan kronologi secara ringkas tanpa mengeliminasi esensi dari peristiwa itu, jika kejadian berlangsung selama satu jam kontinu serta disajikan seutuhnya, maka akan tampak monoton bagi khalayak penonton.

7. Penjajaran Kreatif

Editor turut berinteraksi secara inovatif bersama sutradara tatkala proses pembuatan film. Penata video lewat kurasi visual serta audio, kerap kali mempresentasikan interpretasi terhadap materi rekaman yang telah tersedia secara faktual.

Tatkala fase penyuntingan, editor merupakan figur dengan akuntabilitas tertinggi terhadap mutu suatu video. Penata video wajib memiliki kompetensi dalam menginterpretasikan sekaligus merepresentasikan visi sutradara. Di bawah ini bakal dipaparkan terkait kewajiban fundamental dari seorang penyunting video, yakni:

A. Menyunting Video

Mengonstruksi serta menghimpun rekaman yang telah diproduksi atau diambil adalah langkah awal bagi setiap penata video. Materi-materi tersebut merupakan output para kameramen yang bersifat mentah, alias masih murni sesuai format originalnya. Seluruh klip yang relevan terhadap naskah maupun skenario wajib disatukan pada unit penyimpanan sentral guna memperlancar efisiensi kerja kedepannya.

B. Menyusun Ulang

Pasca seluruh materi yang terambil selama durasi produksi terhimpun, penata video wajib mengonstruksi sekuens rekaman tersebut selaras dengan kronologi sebagaimana tertera pada

skenario. Demi memperlancar restrukturisasi materi tersebut, umumnya seorang editor bakal merujuk terhadap clapperboard (papan informasi) yang lazimnya terekam pada awal adegan. Lewat papan tersebut tersedia deskripsi terkait digit urutan fragmen, scene, beserta metadata lainnya mengenai perekaman. Dalam aktivitas menata kembali rekaman, seorang penyunting harus mengeliminasi visualisasi non-esensial yang tidak tertera ke dalam naskah.

C. Memfilter Video

Menyaring video berarti menyeleksi citra-citra krusial saja serta menyisipkan efek maupun manipulasi grafis lainnya guna mengoptimalkan presentasi visual supaya kian estetik, juga supaya terproteksi dari visualisasi yang menginterupsi dinamika cerita. Selain itu, dalam fase filtrasi ini seorang penyunting pun wajib mengelola transisi atau pergeseran lintas adegan agar kian lembut. Filtrasi video turut berelasi terhadap gradasi luminansi pada rekaman-rekaman yang telah terhimpun. Dalam tahapan ini, editor wajib memilah serta menentukan mutu video paling unggul dan paling sempurna selaras naskah, lantaran sebuah sekuens lazimnya perlu melewati repetisi pengambilan gambar.

D. Olah Suara

Pasca memfiltrasi rekaman, kewajiban berikutnya bagi penata video ialah mengolah audio, baik suara original yang terekam tatkala fase produksi maupun bunyi artifisial yang mesti disisipkan guna mempertegas atmosferik video, contohnya efek suara atau musik. Terkait hal tersebut, penyunting wajib berkolaborasi bersama penata audio serta komposer musik demi menciptakan luaran auditori yang selaras terhadap konsep.

E. *Finishing*

Pasca serangkaian prosedur tersebut rampung dilaksanakan, penata video wajib mengeksekusi tugas pamungkasnya, yakni fase finalisasi. Pada tahapan penyempurnaan, seluruh personel inti produksi karya tersebut, mulai dari Sutradara, pengelola audio, penata artistik, beserta kru lainnya mesti melakukan eksaminasi kolektif terhadap hasil suntingan guna meyakinkan bahwa produk audiovisual tersebut telah terangkai secara koheren.

2.2.4 Media Pengenalan

Secara harfiah, media berarti penghubung atau perantara, yaitu sesuatu yang menghubungkan sumber pesan dengan penerima pesan. Media, dengan kata lain, adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada audiens. Dalam penjualan barang atau jasa, promosi sangat diperlukan. Media

pengenalan berfungsi sebagai sarana untuk mendukung kegiatan memperkenalkan produk atau jasa kepada masyarakat.

2.2.5 *Lighting*

Cahaya dibutuhkan untuk menghasilkan gambar, dan dengan pengaturan pada kamera akan didapatkan paparan atau exposure yang tepat. Dalam bidang visual, cahaya berperan sebagai elemen utama yang memungkinkan objek dapat terlihat jelas oleh kamera, sekaligus menentukan suasana dan karakter gambar yang dihasilkan.. Pada bidang fisika, cahaya adalah radiasi elektromagnetik, baik dengan panjang gelombang kasat mata maupun tidak [10]. Ada banya skenario atau pola pencahayaan yang digunakan dalam fotografi, diantaranya sebagai berikut:

1. Key Light/ Main Light

Key Light atau Main Light adalah pencahayaan yang berperan sebagai tokoh utama pada sebuah pemotretan. Pada genre produk, key light umumnya ditempatkan pada samping, belakan atau atas untuk membantu memperkuat tampilan tekstur dari objek.

2. Fill-In Light/ Fill Light

Fill Light berperan sebagai cahaya pendukung yang mengisi bagian gelap atau bayangan, dan umumnya diletakkan pada sisi lawan yang tidak diterangi key light dan sering kali intensitas fill light lebih rendah dari key light.

3. Rim Light

Rim Light adalah pencahayaan yang berfungsi untuk memberikan separasi terhadap background, dengan menonjolkan sisi tepi dari subjek. Rim Light umumnya berupa back light, side light atau top light dengan intensitas yang cukup tinggi sehingga muncul high light, tetapi tanpa mengganggu key light.

4. Background Light

Background light berperan memberikan penerangan pada latar belakang pemotretan. Pada prakteknya, peran pencahayaan background bisa diatur dengan menggunakan light modifier. Pengaturan arah, warna, bentuk, dan intensitas cahaya yang jatuh pada background dapat menambah daya tarik sebuah foto