

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Penciptaan Karya

Musik pada awalnya identik sebagai media hiburan di dalam masyarakat. Seiring berkembangnya jaman, musik menjadi kebutuhan setiap orang dan dapat berpengaruh terhadap pelaku serta pendengar musik. Indonesia memiliki keberagaman budaya serta cara mengekspresikannya, namun masih sering dipandang rendah karena bagi masyarakat, musik tidak terlalu penting. Salah satu cara mengekspresikan keberagaman budaya adalah lewat musik. Contohnya dengan adanya lagu kebangsaan yang dibuat sedemikian agar bisa mengubah budaya dari suatu masyarakat tertentu. Musik menjadi salah satu alternatif bagi para pekerja seni untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari terciptanya atau cerita dibalik karyanya tersebut.

Menurut Sarah Whitfield dalam *Music: Its Expressive Power and Moral Significance (2010)*, musik adalah instrumen pendidikan yang paling berdaulat karena ritme dan harmoni menemukan jalan ke jiwa terdalam dan memegangnya dengan kuat. Di Indonesia, musik mulai berkembang di Indonesia pada saat kerajaan Hindu Buddha muncul di Indonesia sekitar 400 masehi. Jenis musik yang masuk di Indonesia antara lain seperti musik tradisional dan musik modern dengan genre yang beragam seperti ; *pop, rock, blues, jazz*, dan genre musik lokal seperti dangdut dan melayu (Whitfield, 2010).

Menurut data dari Statista pada Agustus 2023 yang telah melakukan survei genre musik di Amerika dengan jumlah responden 9.231 orang yang memiliki *range* umur 16 sampai dengan 64 tahun, 45 persen memilih genre *rock* dan *indie*. Ini menunjukkan suatu ketertarikan orang-orang Amerika terhadap musik *Indie*. Tidak dipungkiri bahwa media memiliki peran penting

dalam perkembangan *indie* di Indonesia. *Music Television* (MTV) merupakan salah satu media yang pada saat itu memiliki peran penting dalam perkembangan *indie* di Indonesia. Pada awalnya Indonesia belum mengenal kata *indie*, melainkan *underground* (Marshal, 2014).

Banyaknya genre musik di Indonesia membuat para musisi mulai mencari cara baru untuk memproduksi musik sendiri dari mulai pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan cara ini, para musisi bisa menghemat biaya produksi serta bisa membuat musik dengan selera sendiri dan tidak aturan baku yang mengatur. Jenis musik yang dibuat secara mandiri ini seringkali disebut musik tanpa label atau musik *indie*.

Menurut Hesmondhalgh (2012), musik *indie* adalah bentuk dari "*cultural production*" yang tidak terikat oleh industri musik besar. Ia menekankan bahwa *indie* lebih pada proses produksi dan distribusi musik yang dilakukan secara mandiri, di luar jalur-jalur komersial yang biasa. Ini memungkinkan musisi *indie* untuk mengekspresikan diri dengan lebih bebas dan original tanpa tekanan dari pihak-pihak yang memiliki kepentingan komersial (Hesmondhalgh, 2012).

Sedangkan menurut Wallach (2017), *indie* mempunyai dua makna yang berdampingan yaitu kata *indie* merupakan sebagai status musisi, band, atau minor label yang tidak dikuasai serta dikendalikan perusahaan kapital industri major label, dan *indie* sebagai bagian dari subkultur dan genre musik. Berarti musik yang diproduksi dengan cara *indie* memiliki ciri khas bebas dari segi genre dan lirik yang tidak terikat (Wallach, 2017).

Sejak akhir tahun 1980-an dan awal 1990-an. Istilah "*indie*" merujuk pada kata "*independent*," yang berarti bahwa musik ini diproduksi dan didistribusikan secara mandiri, di luar kendali label rekaman besar. Musik *indie* sendiri memiliki genre yang tak terbatas seperti *punk rock*, *rock*, *jazz*, *pop*, hingga *pop punk*. Pada akhir 1980-an, mulai muncul beberapa *band* dan musisi di Indonesia yang memilih untuk memproduksi dan mendistribusikan

musik mereka sendiri tanpa campur tangan label besar. Gerakan ini dipicu oleh keinginan untuk kebebasan berekspresi dan ketidakpuasan terhadap industri musik mainstream yang cenderung komersial.

Salah satu musisi *indie* yang menjadi pelopor dalam gerakan ini adalah Swami dengan Iwan Fals sebagai salah satu anggotanya, yang menyuarakan kritik sosial melalui musik. Musik *indie* memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan musik di Indonesia, yang masuk pada awal tahun 1980-an. Memasuki tahun 2000-an, musik *indie* mulai mendapatkan tempat yang lebih besar di industri musik Indonesia. Kemajuan teknologi, khususnya internet, memudahkan distribusi musik *indie* melalui *platform* digital dan forum-forum *online*.

Endah n Rhesa, .Feast, The S.I.G.I.T, dan White Shoes & The Couples Company adalah beberapa musisi *indie* yang mencuri perhatian publik pada era ini. Label independen seperti Aksara Records dan FFWD Records memainkan peran penting dalam memproduksi dan mendistribusikan karya-karya musisi *indie*, serta menyelenggarakan berbagai acara musik yang mendukung gerakan ini.

Sehubungan dengan hal itu, banyak orang yang akhirnya mendalami konsep *indie*, hingga memiliki penggemar yang tergabung dalam sebuah kelompok atau biasa disebut “*SKENA*” (Azzam & Meiji, 2023). Berdasarkan artikel *Prambors FM*, *Skena* adalah singkatan dari tiga kata yaitu *Sua*, *cengKERama*, *kelaNA* (Rizki et al., 2024). Dapat diartikan bahwa *skena* merupakan suatu perkumpulan yang terbentuk dari suatu kesukaan dan memiliki kreativitas yang tinggi dari sebuah musik *indie*. Kedekatan antara *skena* dengan ruang lingkup penulis juga menjadi alasan untuk mengangkat tema ini. Topik yang akan kami angkat juga memiliki ketertarikan dengan anak muda yang rentang usianya 13 hingga 27 tahun, sehingga tidak sulit bagi penulis untuk merepresentasikan budaya *skena* yang lahir dari sebuah musik *indie*.

Anak muda lebih mudah terhubung dengan hal yang berhubungan dengan ekspresi diri, emosional, dan identitas. Penulis berperan sebagai penata visual sekaligus sutradara yang akan merangkai beberapa gambar menjadi satu kesatuan di dalam tayangan ini, dan juga memiliki tugas mengatur tata letak kamera serta mengatur latar tempat dan pencahayaan pada saat wawancara. Penataan visual meliputi tema, warna, tata letak tokoh, pencahayaan serta elemen visual yang dibutuhkan pada tayangan ini. Penata visual sangat dibutuhkan dalam video dokumenter, tidak hanya harus menguasai aspek artistik dan teknis, penata visual juga harus bisa menyampaikan pesan yang jelas kepada penonton.

1.2 Rumusan Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berupaya menggali pemahaman serta informasi tentang adanya fenomena musik *indie* yang bisa berdampak pada perubahan sosial yang ada di dalam masyarakat khususnya anak muda dengan rentan usia 13 tahun hingga 27 tahun, melalui video dokumenter. Video dokumenter ini dibuat untuk memberikan edukasi kepada masyarakat bahwa hal kecil seperti seni atau karya musik dapat memberikan dampak terhadap sosial dan bisa membuat budaya baru yang ada di masyarakat.

Penulis mengangkat isu ini karena banyaknya fenomena *pop culture* yang terjadi di masyarakat khususnya anak muda. Munculnya budaya baru serta kaitannya dengan musik *indie* membuat fenomena yang akan diangkat menjadi menarik. Seperti dijelaskan dalam *netralnews.com* dalam artikelnya yang berjudul “Peran Musik *Indie* Bagi Identitas Budaya Populer”, menjelaskan tentang pengaruh perkembangan musik *indie* terhadap lahirnya budaya *pop culture*. Melalui video dokumenter ini akan memberikan penjelasan dan alasan mengapa musik *indie* menjadi *masive* di Indonesia terkhusus Jakarta dalam era digital. Serta memberikan informasi dalam dunia

musik dan juga memberikan gambaran budaya *pop culture* di kalangan anak muda.

1.3 Tujuan Penciptaan Karya

Mengeksplorasi dan menerapkan teknik penataan visual yang mampu menggambarkan secara mendalam pengaruh dari musik *indie* yang bisa menciptakan serta mempengaruhi budaya anak muda. Oleh karena itu, penulis akan menciptakan karya audiovisual yang tidak hanya menampilkan estetika visual yang kuat, tetapi juga membawa pesan perubahan sosial yang diusung oleh musik independen, menghasilkan sebuah karya yang mampu mempengaruhi penonton untuk merenungkan serta terlibat dalam diskusi atau tindakan terkait perubahan sosial. Serta meningkatkan keterampilan penyutradaraan terkait pembuatan video dokumenter ini.

1.4 Manfaat Penciptaan Karya

Adapun manfaat dari karya ini terbagi tiga, yaitu.

1.4.1 Manfaat Akademis

Video dokumenter ini memungkinkan penulis untuk mengembangkan dan menerapkan keterampilan penyutradaraan dan penataan visual seperti pemilihan *angle* kamera, komposisi warna serta pencahayaan. Serta dapat mengedukasi masyarakat terutama para pelaku musik *indie* dan juga anak muda dalam menyikapi suatu budaya baru.

Pembuatan karya dokumenter ini menerapkan teori dan konsep yang dipelajari selama perkuliahan, seperti teori sinematografi, penyutradaraan, dan penataan visual. Penerapan ini memungkinkan terhubungnya pengetahuan teoritis dengan praktik yang nyata.

1.4.2 Manfaat Praktis

Video dokumenter ini berkontribusi dalam membantu para pembuat dokumenter memaksimalkan penggunaan elemen visual untuk memperkuat

alur cerita, sehingga pesan budaya yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, karya ini turut mendorong apresiasi terhadap musik *indie* sebagai bagian penting dalam membentuk identitas budaya generasi muda, sekaligus memberikan pedoman praktis untuk menciptakan visual yang menarik dan bermakna.

1.4.3 Manfaat Sosial

Menghubungkan anak muda dengan isu-isu sosial melalui media yang mereka kenal dan sukai, yaitu *pop culture* dan musik independen. Dengan pendekatan yang relevan dan dekat dengan kehidupan mereka, anak muda dapat lebih mudah tertarik dan terlibat dalam gerakan sosial yang positif. Video dokumenter ini juga dapat mempromosikan keberagaman ekspresi seni dengan menampilkan kolaborasi antara musik dan visual sebagai bentuk seni yang unik, mendorong masyarakat untuk lebih terbuka terhadap ragam budaya. Bagi anak muda, dokumenter ini berfungsi sebagai inspirasi untuk mengekspresikan diri secara kreatif, baik melalui musik, seni visual, maupun media lainnya.

1.5 Tinjauan Pustaka

Dalam pembuatan karya video dokumenter ini, penulis akan menggunakan landasan teori serta tinjauan pustaka untuk memfokuskan pada bagaimana elemen-elemen visual digunakan dengan baik selama proses pengambilan gambar. Pemilihan teori sinematografi dalam karya ini, bertujuan untuk bisa menyampaikan pesan atau makna serta keresahan masyarakat terhadap budaya baru. Penggunaan teori ini juga menjadi dasar dalam pengambilan gambar pada video dokumenter ini, serta memungkinkan penulis untuk menggunakan teknik penataan visual yang akan selaras dengan teori ini.

1.5.1 Sinematografi

Sinematografi, sebagai ilmu praktis, fokus pada teknik pengambilan gambar dan penyatuan tangkapan gambar menjadi narasi yang kohesif dan bermakna. Ini melibatkan penerapan berbagai teknik untuk merekam serangkaian gambar yang membentuk film. Biasanya, sinematografi digunakan dalam karya visual seperti film (Pratista, 2008).

Dalam Sinematografi ada beberapa aspek pendukung, Blain Brown Dalam *Cinematography: Theory and Practice* (2011), menyebutkan aspek penting berikut (Brown, 2011):

1. *Lighting* (Pencahayaannya)

Mengontrol suasana dan mood adegan melalui intensitas, arah, dan warna cahaya.

2. *Camera Movement* (Gerakan Kamera)

Gerakan seperti tracking, dolly, dan crane untuk menambahkan dinamika visual.

3. *Shot Design* (Desain Shot)

Memilih ukuran shot (close-up, medium shot, wide shot) untuk menyampaikan informasi dan emosi.

4. *Lens Choice* (Pemilihan Lensa)

Menggunakan lensa untuk menciptakan perspektif dan kedalaman ruang.

Sedangkan menurut Joseph V. Mascelli Dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* (1965), Mascelli menjelaskan lima elemen kunci dalam sinematografi yang mendukung narasi visual (Mascelli, 1965):

1. *Camera Angles* (Sudut Kamera): Penggunaan sudut kamera untuk menciptakan perspektif yang sesuai dengan cerita.
2. *Continuity* (Kontinuitas): Transisi mulus antara adegan untuk menjaga kesinambungan visual.
3. *Cutting* (Penyuntingan): Pemilihan gambar untuk mendukung ritme dan logika visual.
4. *Close-Ups* (Pengambilan Gambar Dekat): Fokus pada detail penting untuk meningkatkan intensitas emosi.
5. *Composition* (Komposisi): Tata letak elemen visual dalam bingkai untuk keseimbangan dan estetika.

Dengan menggunakan beberapa aspek dan elemen yang tepat, maka sinematografi dapat menghasilkan hasil yang maksimal dan bisa dinikmati oleh khalayak ramai.

1.5.2 Dokumenter

Film dokumenter adalah media untuk merekam, mengungkapkan, atau melestarikan kenyataan, membujuk atau mempromosikan perspektif tertentu, serta menganalisis atau mempertanyakan aspek-aspek dari kenyataan tersebut (Renov, 1993).

Bill Nichols dalam bukunya "*Introduction to Documentary*," Nichols menjelaskan bahwa dokumenter sering kali berfungsi sebagai alat untuk mengeksplorasi, mengkritik, atau merayakan aspek-aspek tertentu dari dunia nyata. Ia mengklasifikasikan dokumenter ke dalam beberapa mode, termasuk ekspositori, observasional, partisipatori, refleksif, dan performatif, yang masing-masing menawarkan pendekatan berbeda dalam menyampaikan realitas (Nichols, 2017).

1.5.3 Peran Sutradara

Peran sutradara dalam video dokumenter ini mencakup dari mulai pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Sutradara juga bertanggung jawab atas keputusan visual dalam video dokumenter ini, dari mulai teknik pengambilan gambar, komposisi cahaya, elemen visual lainnya agar video tersebut menjadi lebih menarik untuk dilihat. Dalam karya video dokumenter sutradara juga dituntut untuk mengkonversi ide cerita menjadi visual serta menyesuaikan konsep video dengan kebutuhan visual yang akan dibuat. Peran sutradara juga meliputi mengkoordinir para kru dan juga bisa menjalankan visi dan misi dari video dokumenter ini. Dapat diartikan bahwa sutradara memiliki peran sebagai pengarah, pembuat, serta pengambil keputusan penentu pada aspek audio dan visual untuk karya ini. Berikut adalah pengertian peran sutradara menurut para ahli:

Dancyger (2014) menyatakan bahwa seorang sutradara harus bertanggung jawab untuk menerjemahkan naskah (skenario) menjadi sebuah gambar yang kemudian akan digabungkan oleh editor untuk menghasilkan sebuah film utuh. Dancyger memfokuskan sutradara sebagai orang yang bisa menghasilkan visual yang menarik hanya dari sebuah tulisan dan referensi gambar (Dancyger, 2014).

Alan Rosenthal, dalam bukunya *Writing, Directing, and Producing Documentary Films and Videos* (2002), menekankan bahwa dalam mengarahkan tim produksi, sutradara memiliki tanggung jawab untuk mengkoordinasikan kameramen dan kru teknis lainnya. Tujuannya adalah memastikan bahwa visi visual dapat direalisasikan dengan baik. Rosenthal menyoroti bahwa peran sutradara sangat penting dalam memastikan bahwa setiap adegan dalam dokumenter terlihat dan didengar sesuai dengan visi keseluruhan produksi (Rosenthal, 2002).

1.5.4 Penataan Visual

Penataan visual menurut Rudolf Arnheim dalam bukunya *Art and Visual Perception* (1974) merujuk pada proses pengaturan elemen-elemen visual seperti bentuk, garis, warna, ruang, dan kontras dalam sebuah komposisi untuk menciptakan kesan yang harmonis dan bermakna. Arnheim menekankan bahwa penataan visual bukan sekadar soal estetika, tetapi juga melibatkan aspek psikologi persepsi. Menurutnya, cara kita memandang dan merasakan visual sangat dipengaruhi oleh bagaimana elemen-elemen tersebut disusun dalam ruang (Arnheim, 1974).

Sedangkan menurut Dondis (1973), penataan visual adalah cara mengatur elemen-elemen dasar dalam sebuah komposisi sehingga menghasilkan harmoni, keseimbangan, dan fokus, tidak hanya dalam aspek estetika tetapi juga fungsi komunikasi (Dondis, 1973).

Arnheim berpendapat bahwa setiap elemen visual memiliki "berat" atau daya tarik tertentu, dan komposisi yang efektif tercapai ketika elemen-elemen tersebut diatur secara seimbang. Penempatan elemen-elemen visual dalam ruang memberikan dampak pada bagaimana kita memahami bentuk, kedalaman, dan gerakan, sekaligus menambahkan makna yang lebih mendalam pada karya visual (Arnheim, 1974).

Prinsip Penataan Visual Menurut Arnheim (Arnheim, 1974)

1. Keseimbangan (*Balance*):

Keseimbangan visual berkaitan dengan distribusi elemen-elemen dalam ruang untuk menghindari kesan berat sebelah. Hal ini dapat dicapai melalui simetri (penempatan elemen yang identik di kedua sisi) atau asimetri (pengaturan elemen yang berbeda namun tetap menciptakan keselarasan visual). Keseimbangan membantu menciptakan stabilitas visual yang memuaskan bagi pemirsa.

2. Kontras (*Contrast*):

Kontras terjadi ketika ada perbedaan mencolok antara elemen-elemen, seperti terang-gelap, besar-kecil, atau warna. Perbedaan ini mampu menarik perhatian dan memberikan penekanan pada elemen tertentu dalam komposisi.

3. Kesatuan dan Variasi (*Unity and Variety*):

Kesatuan menggambarkan keterkaitan antar elemen yang menciptakan rasa kohesi dalam sebuah karya, sedangkan variasi memastikan elemen-elemen tersebut tidak tampak monoton. Penataan visual yang baik menggabungkan kesatuan dan variasi untuk menciptakan harmoni.

4. Gerakan (*Movement*):

Gerakan dalam visual mengacu pada aliran yang mengarahkan mata pemirsa dari satu elemen ke elemen lain. Gerakan ini bisa terlihat nyata (misalnya, objek yang bergerak) atau hanya ilusi (misalnya, penggunaan garis pemandu atau pola yang berulang).

Gerakan dalam visual memiliki beberapa jenis, antara lain:

a. *Tilting*

Pergerakan kamera naik dan turun tanpa menggerakkan kamera secara horizontal. Pergerakan kamera ini biasanya untuk menunjukkan efek kemegahan dan kekaguman

b. *Panning*

Pergerakan kamera dari kiri ke kanan atau sebaliknya tanpa menggerakkan kamera secara vertikal. Pergerakan kamera ini biasanya untuk menunjukkan kontinuitas scene dan juga situasi yang ada

c. Zooming

Pergerakan kamera yang memperbesar atau memperkecil objek tanpa menggerakkan arah kamera tersebut. Pergerakan kamera ini biasanya untuk menunjukkan efek detail dan menunjukkan perasaan subjek

d. Following

Pergerakan kamera yang mengikuti objek atau subjek yang bergerak. Pergerakan kamera ini biasanya untuk menunjukkan efek interaksi dan kecepatan

5. Proporsi (*Proportion*):

Proporsi mengacu pada ukuran relatif dari elemen-elemen dalam sebuah komposisi. Pengaturan ukuran yang tepat menghasilkan keseimbangan dan harmoni. Sebagai contoh, dalam fotografi, subjek utama biasanya diberikan proporsi yang lebih besar daripada elemen lainnya untuk menarik perhatian.

6. Ruang Positif dan Negatif (*Positive and Negative Space*):

Ruang positif mencakup area yang terisi oleh objek, sementara ruang negatif adalah area kosong di sekitar atau di antara objek tersebut. Penataan ruang negatif yang tepat memberikan "napas" pada komposisi sehingga tidak terasa terlalu padat.

7. Kedalaman dan Perspektif (*Depth and Perspective*):

Arnheim menyoroti pentingnya penggunaan perspektif untuk menciptakan ilusi kedalaman. Pengaturan elemen di berbagai tingkat ruang (depan, tengah, belakang) dan penggunaan garis perspektif yang menuju ke titik hilang memberikan kesan tiga dimensi pada karya dua dimensi.

Contoh perspektif dalam pengambilan gambar bisa dilakukan dengan menentukan *shotsize* agar memberikan gambaran pada hasil yang diinginkan, berikut jenis *shotsize*:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

Subjek dalam *shotsize* ini terlihat kecil yang bertujuan untuk menunjukkan situasi lokasi dan penyampaian informasi terhadap suatu tempat. *Extreme Long Shot* juga digunakan untuk menunjukkan interaksi atau keadaan yang sedang terjadi di lokasi pengambilan gambar

b. *Long Shot (LS)*

Subjek dalam *shotsize* ini diperlihatkan dari ujung kepala sampai ujung kaki yang bertujuan untuk menampilkan interaksi subjek dengan orang lain dan juga menampilkan subjek sedang dalam adegan aksi

c. *Full Shot (FS)*

Subjek dalam *shotsize* ini lebih besar dibandingkan *long shot*, namun masih terlihat jelas dari ujung kepala hingga kaki yang bertujuan untuk menunjukkan detail aktivitas yang dilakukan oleh subjek

d. *Medium Shot (MS)*

Subjek dalam *shotsize* ini hanya terlihat dari pinggang hingga kepala, biasanya *shotsize* ini dipakai untuk menunjukkan subjek sedang berinteraksi atau menampilkan detail aktivitas bagian tubuh dari pinggang hingga kepala

e. *Medium Close Up (MCU)*

Shotsize ini memperlihatkan objek dari dada hingga kepala dengan tujuan menunjukkan detail ekspresi wajah untuk menyampaikan berbagai pesan seperti emosional, amarah serta perasaan subjek

f. Close Up (CU)

Shotsize ini hanya memperlihatkan bagian wajah subjek yang bertujuan untuk lebih menunjukkan detail raut wajah subjek dengan sangat jelas, digunakan untuk lebih menekankan emosi atau perasaan subjek

g. Extreme Close Up (ECU)

Shotsize ini bisa menunjukkan detail aktivitas dan beberapa detail yang berkaitan dengan subjek untuk kebutuhan gambar dari narasi. Shot size ini juga digunakan untuk menunjukkan emosi dan ketakutan dari mata subjek

Rudolf Arnheim tidak hanya membahas seni visual secara umum, tetapi juga menjadi dasar penting bagi perkembangan fotografi dan seni grafis modern. Dalam konteks pengambilan gambar, teori-teorinya tentang penataan visual diterapkan secara praktis oleh para fotografer untuk menciptakan komposisi yang menarik dan bermakna melalui pendekatan psikologis (Arnheim, 1974).

1. Framing dan Komposisi

Dalam fotografi, framing digunakan untuk mengatur elemen-elemen dalam bingkai gambar. Prinsip-prinsip seperti *rule of thirds*, simetri, dan asimetri merupakan penerapan dari gagasan keseimbangan visual yang dijelaskan oleh Arnheim.

2. Pencahayaan

Penggunaan teknik pencahayaan dalam fotografi, seperti memanfaatkan bayangan dan cahaya untuk menonjolkan kontras, mencerminkan konsep Arnheim tentang terang-gelap dalam elemen visual. Teknik ini membantu menciptakan dimensi dan menarik perhatian pada elemen tertentu.

3. Pemilihan Sudut Pandang (*Angle*)

Pemilihan sudut pandang yang berbeda memberikan kesan visual yang unik. Dengan demikian, sudut pandang dapat menciptakan rasa gerakan atau kedalaman visual, sejalan dengan teori Arnheim tentang proporsi dan perspektif.

Terdapat banyak sudut pandang kamera, berikut contoh sudut pandang kamera (*angle*):

- a. *High Angle*, pengambilan gambar yang lebih tinggi dari subjek yang mengarah ke bawah biasanya digunakan untuk memperlihatkan suatu konflik serta keadaan yang dialami oleh subjek
- b. *Low Angle*, pengambilan gambar dari bawah subjek yang mengarah ke atas, digunakan untuk menunjukkan kemegahan serta kekuasaan subjek dalam cerita tersebut
- c. *Eye level*, pengambilan gambar yang setara mata subjek, digunakan untuk menunjukkan percakapan dan kesetaraan subjek dengan lawan bicara di kehidupan sehari-hari
- d. *Birds Eye View*, pengambilan gambar dari atas mengikuti penglihatan burung yang sedang terbang, biasanya digunakan untuk menunjukkan lokasi seperti gedung-gedung dan juga pemandangan jalan

- e. *Worms Eye View*, pengambilan gambar dari bawah dan menghadap atas biasanya sejajar dengan permukaan tanah, mirip dengan *low angle* namun di *worms eye view* lebih menunjukkan kesan dramatis tentang subjek
- f. *Tilted Angle*, pengambilan gambar ini memerlukan kemampuan yang tinggi, karna kamera dibuat miring dengan sudut tertentu untuk menunjukkan efek situasi mencekam, ketidakstabilan serta ketegangan yang dialami oleh subjek
- g. *Over The Shoulder*, pengambilan gambar ini dilakukan dari bahu belakang lawan bicara subjek atau sebaliknya, dengan tujuan memberikan detail dan perspektif dari sebuah percakapan

4. Penggunaan Ruang Positif dan Negatif

Penempatan ruang kosong (negatif) di sekitar objek utama (positif) adalah strategi untuk mencapai keseimbangan visual. Pengaturan ini tidak hanya mendukung kesatuan dalam komposisi tetapi juga menambahkan variasi yang membuat gambar lebih dinamis dan menarik.

1.5.5 Referensi Karya Terdahulu

No	Jenis Karya	Judul Karya	Analisis Teknis	Analisis Non Teknis	Yang Dijadikan Acuan	Sumber
1	Dokumenter	Terekam – Dokumenter Musik Independen Indonesia Pijaru - 2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan narasumber yang sangat dalam 2. Transisi nyaman dilihat 3. Teknik pengambilan gambar tidak membosankan 4. <i>Footage</i> lama yang dimodifikasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema yang menarik 2. Maksud dan tujuan video dokumenter jelas 3. Penataan alur yang jelas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tokoh informatif 2. Teknik pengambilan gambar tidak monoton 3. Visual yang menarik serta memasukkan beberapa gambar lawas 	https://www.youtube.com/watch?v=i6vR7_jH6TU&t=80s&ab_channel=Pijaru

2	Dokumenter	Ekstrim <i>Indie</i> Label Jakarta Tri Andoko - 2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Backsound</i> video yang cocok dengan penggambaran <i>footage</i> 2. Visual yang lawas namun menarik 3. Alur video yang maju mundur namun tetap enak dilihat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema yang diangkat menjadi viral di era digital 2. Video yang tidak terlalu panjang 3. Berisi orang-orang dibalik layar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audio yang jelas 2. Berisi subtitle beberapa bahasa sehari-hari 3. Berisi visual detail yang dapat menggambarkan narasi 	https://www.youtube.com/watch?v=q1ytTqoerc&t=220s&ab_channel=TriAndoko
3	Dokumenter	<i>The Deaf Village</i> Skripsi Karya Angkatan 20	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pengambilan gambar bervariasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pesan yang disampaikan jelas 2. Berisi kegiatan sehari-hari warga desa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Voice over yang jelas 2. Visual yang bagus 	https://www.youtube.com/watch?v=cK5WeWdgz5I&t=26s&ab_channel=TriAndoko

	I Made Gita Pratama, Nathasya Regina Sihombing, Sasha Alma Morella - 2024	<p>2. Membahas isu yang menarik</p> <p>3. Teknik <i>editing</i> yang membuat video menarik</p> <p>4. <i>Color grading</i> yang membuat visual video menjadi cocok dengan tema</p>	3. Berisi informasi secara detail	3. Teknik pengambilan gambar yang bervariasi	nel=WatchdocDocumentary
--	---	---	-----------------------------------	--	---

Tabel 1.1 Referensi Karya Terdahulu

Pada referensi karya 1 pada tabel 1.1, penulis mengambil referensi berupa grafis yang bisa menjadi alternatif pengganti *footage* yang digunakan dalam dokumenter ini. Lalu pengambilan gambar pada tayangan dokumenter ini terinspirasi dari referensi karya 1. Perbedaan pada tayangan dokumenter ini merupakan warna, alur, serta tatanan grafis yang dimasukkan kedalam tayangan dokumenter ini. Pada referensi karya 2, kami mengambil referensi set wawancara, alur, dan konsep wawancara yang *indie*. Perbedaan dari referensi karya 2, kami memilih menggunakan pencahayaan yang memadai, berbeda dengan referensi karya 2. Pada referensi karya 3, kami mengambil referensi berupa teknik editing dan juga warna video. Perbedaan dari karya kami ialah, teknik editing yang berubah menjadi lebih efisien dan juga warna video yang berada di tengah antara *warm* dan *cool*.

Pada karya ini, penulis juga berupaya membuat tayangan tanpa menggunakan referensi secara utuh, dengan artian karya ini dibuat dengan konsep dari pemikiran para anggota kelompok kami. Dari mulai menentukan narasumber, menentukan set wawancara, konsep pengambilan gambar, tahapan produksi dan pascaproduksi semua kami lakukan dengan mandiri, dan kami berusaha tidak mengikuti referensi dari karya terdahulu yang sudah pernah dipublish sebelumnya. Karya kami memiliki kebaruan berupa set wawancara yang *indie* dan grafis yang digunakan dalam video ini menjadi tujuan utama dalam menyampaikan suatu informasi. Kebaruan ini kami lakukan agar tayangan dokumenter ini bisa menjadi referensi bagi para pembuat dokumenter baik dalam negeri maupun luar negeri untuk membuat dokumenter dengan tema musik *indie*.