

ANALISIS PERBANDINGAN CAMERAWORK PADA VIDEO PERFORMANCE STUDI KASUS: AESPA – "NEXT LEVEL TEACHER'S CHOREOGRAPHY" DAN GIRLS' GENERATION – "GEE"

Shafira Chika Alyza¹, Dianing Ratri², Fathima Assilmia³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
E-mail: shafirachikaa@students.itb.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi mempengaruhi industri hiburan K-POP, salah satunya yaitu pada video *performance* grup musik Korea. Pengaruh yang terlihat pada video *performance* seperti teknik penguasaan kamera atau *camerawork* yang digunakan. Terdapat perkembangan dalam penggunaan *camerawork* dalam beberapa tahun terakhir, baik dari segi komposisi, sudut kamera, dan ukuran pengambilan video. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk membandingkan teknik kamera pada dua video *performance* yang dirilis pada tahun yang berbeda dan keduanya mendapatkan penghargaan *Seoul Music Awards Bonsang* pada masanya masing-masing, yaitu video *performance* Aespa – "Next Level Teacher's Choreography" yang dirilis tahun 2021 dan *Girls' Generation* – "Gee" yang dirilis pada tahun 2009. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif analisis komparatif berdasarkan pada teori *The Five C's of Cinematography* oleh Joseph V. Mascheli. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi secara langsung dengan menonton dan menelaah lalu menguraikan unsur-unsur sesuai dengan teori. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara kedua video. Penggunaan teknik lama masih digunakan seperti komposisi *rule of third, balance*, pengambilan video dengan teknik *long shot*, serta sudut kamera dengan *level angle*. Namun, pada video *performance* Aespa – "Next Level" terdapat banyak perkembangan seperti penggunaan ukuran *shot* dan sudut kamera yang lebih bervariasi, hal ini menimbulkan perbedaan antara kedua video. *Camerawork* pada video *performance* Aespa – "Next Level" bersifat lebih dinamis dibandingkan video *performance* *Girls' Generation* – "Gee" yang cenderung bersifat statis.

Kata kunci: *video performance, camerawork, sinematografi*

Abstract

Technological developments affect the K-POP entertainment industry, one of is is video performance of Korean music groups. The visible influence on video performance is the technique of mastering the camera or the camerawork used. There have been developments in the use of camerawork in recent years, both in terms of composition, camera angles, and video capture sizes. The purpose of this study is to compare camera techniques in two video performances released in different years and both of which received the Seoul Music Awards Bonsang in their respective times, namely the video performance of Aespa – "Next Level Teacher's Choreography" released in 2021 and Girls ' Generation – "Gee" which was released in 2009. The research method used is a qualitative comparative analysis based on the theory of The Five C's of Cinematography by Joseph V. Mascheli. Data collection is done by direct observation by watching and studying and then describing the elements according to the theory. Based on the observations that have been made, there are several similarities and differences between the two videos. The use of old techniques is still used such as the composition of the rule of thirds, balance, video capture with the long shot technique, and camera angles with level angles. However, in the video performance of Aespa – "Next Level" there are many developments such as the use of shot sizes and camera angles that are more varied, this causes differences between the two videos.



Camerawork on the video performance of Aespa – “Next Level” is more dynamic than the video performance of Girls' Generation – “Gee” which tends to be static.

Keywords: performance video, camerawork, cinematography

Diterima tanggal 18 Mei 2022	Direvisi tanggal 25 April 2023	Disetujui tanggal 2 Mei 2023
------------------------------	--------------------------------	------------------------------

PENDAHULUAN

Korea Selatan merupakan negara yang sukses dalam industri hiburan, salah satu fenomena yang terkenal ialah fenomena musik korea atau yang lebih populer disebut K-POP atau *Korean Pop*. K-POP menarik banyak perhatian dari seluruh dunia, bukan semata-mata genre musik yang dinyanyikan namun juga visual, tarian, *set up*, properti, dan juga kualitas video musik yang dihasilkan. Menurut Moller [1], video klip memiliki fungsi sebagai media pemasaran untuk mempromosikan album rekaman.

Video klip dalam musik terbagi menjadi dua, yaitu *performance clip* dan *conceptual clip*. *Performance clip* ialah ketika pengambilan gambar lebih banyak menampilkan aksi penyanyi, sedangkan *conceptual clip* lebih banyak menampilkan selain penyanyi, hal ini menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke [2, hlm. 132]. Seiring berkembang pesatnya teknologi, hal ini mempengaruhi pada kualitas video performance grup K-POP, bukan hanya resolusi pada kamera dan penataan tempat namun juga teknik atau *camerawork* yang digunakan dalam pengambilan video *performance*.

Unsur penting dalam *camerawork* suatu video *performance* ialah sinematografi. Sinematografi dalam video *performance* mencakup *composition*, *camera angle*, *shot size*, *cutting*, dan *continuity*, hal ini didasarkan teori Joseph V Mascelli mengenai unsur- unsur sinematografi. Beberapa tahun terakhir terdapat perkembangan dalam *camerawork* pada video *performance* K-POP, bukan hanya mementingkan aksi dari penyanyi atau grup, tetapi video *performance* masa sekarang sudah mengalami banyak perubahan salah satunya yaitu teknik pengambilan video dengan perspektif kamera dari berbagai sudut.

Grup K-POP Aespa, merupakan grup K-POP yang baru debut pada tahun 2020, grup ini memiliki keunikan pada setiap video performancenya salah satunya yaitu teknik kamera atau *camerawork* yang digunakan selaras dengan gerakan anggota penyanyi. Contohnya pada video *performance* “Next Level” yang cukup populer pada tahun 2021 hingga 2022, pada video *performance* ini menampilkan banyak teknik kamera yang digunakan, mulai dari perspektif kamera yang diambil dari berbagai sudut, jenis *shot*, dan juga pergerakan kamera yang selalu berubah- ubah. Walaupun banyak mengambil sudut pandang dan pergerakan kamera yang selalu berubah, video *performance* ini tetap terlihat dinamis dan nyaman untuk ditonton sehingga menghasilkan ciri khas sendiri untuk karya video *performance* ini.

Dibandingkan dengan video *performance* pada tahun 2009 oleh grup K-POP dengan lagu yang terkenal yaitu Gee oleh *Girls' Generation*, umumnya video *performance* pada masa itu hanya mengambil dari satu sudut pandang yaitu *eye level angle* atau sejajar dengan mata penonton dan *longshot*, selain itu juga kamera bersifat *still* atau tidak bergerak

dan berpindah- pindah tempat. Perbedaan kedua teknik sinematografi ini menandakan bahwa adanya perkembangan *camerawork* dalam video *performance* musik K-POP.

Penggunaan teknik sinematografi yang baik akan mendukung ketersampaiannya pesan dan juga kesan dalam suatu video *performance*, maka dari itu penulis ingin menganalisis *camerawork* pada video *performance* dua grup K-POP yang dirilis pada tahun yang berbeda dan keduanya mendapatkan penghargaan *Seoul Music Awards Bonsang* pada masanya masing- masing, yaitu Aespa – Next Level Teacher’s Choreography yang dirilis tahun 2021 dan Girls’ Generation – Gee yang dirilis pada tahun 2009.

Tujuan dari analisis ini ialah untuk membandingkan *camerawork* pada kedua video *performance* serta menganalisis persamaan dan perkembangan apa saja yang muncul. Manfaat dari analisis ini yaitu memberikan tambahan literatur mengenai *camerawork* pada video *performance* khususnya dalam K-POP dan juga mengetahui teknik sinematografi yang digunakan dalam suatu video *performance*.

KAJIAN TEORI

Konsep dasar video klip musik terbagi menjadi dua, yaitu *performance clip* dan *conceptual clip*, hal ini dikemukakan oleh Colin Stewart dan Adam Kowaltzke [2]. Dalam kajian ini akan menganalisis 2 video musik tipe *performance clip*, khususnya analisis pada *camera work* atau teknik kamera yang digunakan. Teknik kamera dalam video *performance clip* memiliki kaitan dengan sinematografi. Dalam buku karya Joseph V Mascelli [3], yang berjudul “*The Five C’s of Cinematography Motion Picture Filming Techniques*” memuat lima unsur dalam teknik sinematografi, yaitu:

1. *Camera Angles*

Camera angles atau sudut kamera dalam suatu video yang beragam dapat menunjukkan peristiwa yang berbeda- beda, contohnya memposisikan penonton untuk lebih dekat dengan aksi yang ditampilkan dan memperlihatkan *setting* tempat, sehingga dapat dikatakan dapat menginterpretasikan sudut pandang penonton dan juga memberikan kesan visual yang *dramatic*. Terdapat 3 macam tipe sudut kamera, yaitu *objective*, *subjective*, dan *point-of-view*. *Objective camera angles* yaitu merekam dari sudut pandang sampingan dimana penonton melihat peristiwa melalui mata pengamat yang tidak terlihat atau disebut juga sudut pandang tersembunyi. Selanjutnya, *subjective camera angles* yaitu dimana penonton berpartisipasi dalam peristiwa sebagai *personal experience*, penonton ditempatkan dalam gambar baik sebagai peserta aktif maupun bertukar tempat dengan orang yang ada dalam gambar dan melihat peristiwa melalui matanya. Tipe terakhir yaitu *point-of-view* atau yang biasa disebut p.o.v, adegan direkam dari sudut pandang pemeran tertentu, *point-of-view* dapat digunakan ketika ingin melibatkan penonton lebih dengan dengan peristiwa.

Terdapat 3 faktor yang menentukan sudut kamera, yaitu:

1. *Subject Size*

Ukuran gambar pada video ditentukan oleh jarak kamera dengan subjek dan *focal length* lensa yang digunakan, semakin dekat kamera maka ukuran gambar subjek semakin besar. Berikut beberapa tipe ukuran shot dalam sinematografi:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

Jarak antara kamera dan objek yang direkam jauh, sehingga dapat memperlihatkan setting sekitar objek. Objek yang direkam juga terlihat kecil dan tidak jelas.

b. *Long Shot (LS)*

Shot ini menunjukkan bagian kaki hingga kepala atau badan manusia secara utuh, biasanya digunakan ketika ada adegan bergerak namun detail gerakan masih belum dapat terlihat jelas

c. *Medium Shot (MS atau MED)*

Shot menunjukkan pinggul hingga ke atas kepala, digunakan untuk merekam gestur dan ekspresi pemain dapat terlihat lebih jelas daripada *Long Shot*

d. *Close-Up (CU)*

Ukuran shot ini lebih dekat daripada *medium shot*, contohnya yaitu menampilkan wajah, bibir, hidung, dan lainnya secara lebih dekat.

2. *Subject Angle*

Suatu objek pasti memiliki tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Terdapat beberapa cara untuk memperlihatkan dimensi dalam rekaman, yaitu pencahayaan, kamera, pergerakan atau aksi pemain, subjek yang tumpang tindih atau *overlapping*, dan masih banyak lagi. Namun, metode paling efektif untuk memperlihatkan dimensi yaitu dengan menentukan sudut untuk menghasilkan ilusi kedalaman.

3. *Camera Height*

Ketinggian kamera dapat menentukan sisi dramatis, artistik, dan juga psikologis suatu video sinematik, selain itu dapat memudahkan tersampainya cerita dalam sinematografi. Terdapat beberapa jenis dalam ketinggian kamera, yaitu:

a. *Level Angle*

Sudut ini memposisikan objek sejajar dengan mata memandang kedepan, kesan yang ditimbulkan yaitu objektif netral

b. *High Angle*

Teknik ini memposisikan kamera atau sudut lebih tinggi daripada objek sehingga objek ditangkap dengan arah kamera kebawah, kesan yang ditimbulkan yaitu lamban atas pergerakan dari objek.

c. *Low Angle*

Teknik ini berkebalikan dengan *high angle*, kamera diposisikan lebih rendah dari objek yang direkam, sehingga arah kamera keatas objek, sudut ini memberikan kesan dramatis karena objek terlihat lebih besar dan terdapat distorsi.

2. *Continuity*

Continuity yaitu ruang dan waktu dalam video sinematik, perpindahan antara satu *shot* ke *shot* yang lain harus memiliki kontinuitas untuk membangun kesinambungan, video dapat dipercepat atau diperlambat. Kesinambungan yang *smooth* dan lancar akan memudahkan ketersampaiannya pesan. Berdasarkan arah layarnya, *continuity* dibagi menjadi dua, yaitu:

a) *Dynamic Screen Direction*

Pergerakan dinamis misalnya yaitu dari kiri ke kanan, kanan ke kiri, menuju atau menjauh dari kamera. Layar menggambarkan pergerakan subjek dalam satu arah.

b) *Static Screen Direction*

Pergerakan statis berkaitan dengan cara pemain menghadap kamera atau layar. Arah layar harus tetap dan dipertahankan bahkan ketika subjek tidak bergerak di dalam *scene*.

3. *Cutting*

Memotong, memilih, dan mengatur shot untuk menjadi suatu scene atau cerita yang utuh merupakan proses *cutting*. Terdapat beberapa dua tipe *cutting* dalam *editing*, yaitu:

a) *Continuity Cutting*

Terdiri dari pemotongan shot atau adegan- adegan yang saling memiliki hubungan dan cocok, sehingga menimbulkan keberlanjutan dari adegan ke adegan lainnya. Urutan serangkaian potongan yang cocok, terdiri dari berbagai jenis *shot* dari sudut yang berbeda- beda, namun peristiwa yang muncul harus serangkaian yang berkelanjutan, setiap aksi berlanjut, gerakan pemain atau aksi dan posisi harus cocok ketika disatukan. *Cutting* akan tidak selaras apabila terdapat perubahan posisi tubuh atau perubahan arah pandangan.

b) *Compilation Cutting*

Cerita yang disampaikan bergantung pada narasi, adegan atau *scene* hanya sebagai penggambaran apa yang sedang terjadi. Biasanya tipe editing ini terdapat dalam berita dan film dokumenter yang umumnya menggunakan potongan- potongan video kompilasi. Suara menyatukan narasi dan *scene* yang ditunjukkan.

4. *Close-Ups*

Close-ups digunakan untuk menggambarkan *shot* secara detail dalam layar penuh, membantu untuk menyajikan ekspresi pemain secara detail sehingga dapat terlihat emosi yang dimunculkan seperti sedih, senang, marah, kecewa, dan lain-lain. *Close-ups* harus dipertimbangkan dari sudut pandang dan editorial. Penggunaan *close-ups* dapat diletakkan pada beberapa titik cerita. *Close-ups* juga menambah poin dramatisir dan juga kejelasan visual dalam suatu video sinematik sehingga pesan yang disampaikan akan mudah mempengaruhi perhatian penonton. Namun, apabila penggunaan *close-ups* tidak secara tepat, maka akan membingungkan penonton. *Close-ups* dirancang sesuai dengan ukuran gambar, area yang difilmkan sangat bervariasi dan perlakuan *close-ups* terhadap object, manusia, dan hewan juga berbeda. Terdapat beberapa ukuran dalam *close-ups*, yaitu:

a) *Medium Close-Up*

Dari sekitar pertengahan antara pinggang dan bahu ke atas kepala

b) *Head and Shoulder Close-Up*

Dari bawah bahu ke atas kepala

c) *Head Close-Up*

Hanya kepala

d) *Choker Close-Up*

Dari bawah bibir hingga atas mata

e) *Extreme Close-Up*

Objek atau area kecil, atau bagian kecil dari objek atau area besar, dapat difilmkan dalam jarak sangat dekat sehingga tampak sangat diperbesar di layar. Pada kepala manusia seperti, telinga, hidung, bibir atau mata.

5. *Composition*

Komposisi ialah penataan elemen- elemen gambar menjadi satu kesatuan yang harmoni dan tidak monoton. Juru kamera membuat komposisi setiap kali memosisikan seorang pemain, perabot, atau furnitur. Penempatan dan pergerakan pemain dalam *setting* harus direncanakan untuk menghasilkan reaksi penonton yang diinginkan, karena pengalaman menonton film adalah pengalaman emosional, cara adegan disusun, dipentaskan, diberi pencahayaan, difoto, dan diedit harus memicu reaksi penonton sesuai dengan tujuan naskah cerita. Perhatian penonton harus fokus pada pemain, objek, atau tindakan dalam cerita.

Ada saat- saat ketika komposisi sengaja dibuat buruk untuk membantu penceritaan. Contohnya film tentang dengan *setting* kawasan kumuh, adegan- adegan dibuat kacau dan tidak tersusun dengan baik. Berikut beberapa teknik komposisi sinematografi:

a) *Rule of Thirds*

Teknik ini membagi *frame* menjadi 3x3 bagian. Point of interest utama terletak pada salah satu dari empat persimpangan garis interior.

b) *Headroom*

Teknik ini merupakan salah satu konsep estetika pada posisi vertikal subjek dalam *frame*, mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subjek dan bagian atas fram.

c) *Noseroom atau Lookroom*

Konsep pada komposisi ini cenderung menempatkan pemain ditengah- tengah *frame*, sehingga terdapat ruang antara pemain dan tepi layar.

d) *Leadroom atau Lead Space*

Konsepnya yaitu apabila pemain melihat *frame* sebelah kiri maka pemain harus ditempatkan disebelah kanan begitu juga sebaliknya.

e) *Leading Lines*

Terdapat garis imajiner yang membentang dari objek satu ke objek lainnya, hal ini untuk fokus dari objek utama ke objek sekunder.

f) *Diagonals*

Dalam sinematografi teknik ini menciptakan kinsesis, konsepnya sama seperti *leading line*.

g) *Figure to Ground*

Konsepnya terdapat kontras antara subjek dan latar belakang sehingga menciptakan kedalaman.

h) *Pattern and Repetition*

Konsepnya menggunakan pola dan terdapat pengulangan.

i) *Balance*

Elemen- elemen visual memiliki bobot visual yang berbeda, konsep pada *balance* yaitu menempatkan elemen- elemen supaya seimbang maupun tidak seimbang. Bobot visual ditentukan oleh ukuran objek, warna, pergerakan, dan posisi.

j) *Frame within a Frame*

Frame within a frame yaitu menggunakan elemen framing, digunakan ketika komposisi dibuat frame berbeda dengan rasio film.

k) *Framing*

Layar terdapat *frame* baik frame statis maupun *frame* yang terbentuk dari *setting* atau adegan yang diambil.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada kajian ini adalah penelitian kualitatif analisis komparatif atau perbandingan yang mengacu pada teori *The Five C's of Cinematography* oleh Mascelli [3]. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian yaitu video Aespa – *Next Level Teacher's Choreography* yang dirilis tahun 2021 dan *Girls' Generation – Gee* yang dirilis pada tahun 2009.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi secara langsung dengan menonton dan menelaah lalu menguraikan unsur- unsur sesuai dengan teori yang digunakan yaitu, *camera angle, composition, cutting, close-ups*, dan *continuity* [4]. Sumber data sekunder akan didapatkan dari beberapa literatur seperti jurnal dan website yang berkaitan dengan objek penelitian. Hasil pengumpulan data akan dicatat kemudian dianalisis perbandingannya dengan teori yang ditentukan.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

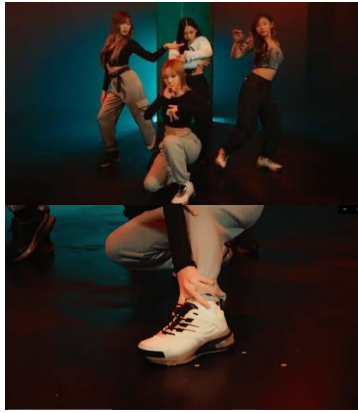
Penelitian ini menganalisis *camerawork* atau teknik kamera yang digunakan pada dua video *performance* yaitu Aespa – *Next Level Teacher's Choreography* yang rilis pada tahun 2021 dan *Girls' Generation – Gee* yang rilis pada tahun 2009, kedua video *performance* ini diproduksi oleh perusahaan hiburan Korea Selatan yang sama yaitu SM *Entertainment*. Dengan berdasarkan teori *The Five C's of Cinematography*, berikut adalah analisis perbandingan *camerawork* kedua video *performance*:

1. Camera Angles

Terdapat 3 hal yang harus diperhatikan dalam menentukan sudut kamera, yaitu:

a) Subject Size/ Ukuran Subjek

Pada pembukaan video *performance* Aespa – “Next Level” seperti pada gambar 1 menggunakan teknik *medium shot*, dimana teknik ini menyorot beberapa anggota mulai dari bagian kepala hingga pinggul, lalu kamera berubah menjadi *long shot* yang dapat memperlihatkan semua anggota grup mulai dari bagian kaki hingga kepala, kemudian kamera bergerak dan berubah ukurannya menjadi *close-up* pada bagian kaki salah satu anggota grup, ketiga teknik ini yaitu *medium shot, long shot, dan close-up* terjadi 10 detik pertama dalam video. Penggunaan teknik lainnya seperti *extreme long shot* juga dimunculkan, contohnya yaitu pada 00:18, shot ini menampilkan semua anggota grup dan juga setting yang digunakan. Pada video *performance* Aespa – “Next Level”, ukuran *shot* digunakan secara variatif dalam waktu yang singkat seperti pada pembukaan video, contoh lainnya yaitu pada 01:40 – 01:43 menampilkan teknik *extreme long shot* lalu secara dinamis kamera *zoom in* menjadi *long shot* dan *close-up* pada salah satu wajah anggota grup sehingga dapat terlihat jelas ekspresi wajah.



Gambar 1. Opening video *performance* Aespa – “Next Level”
[Sumber : *Screenshot* Video Aespa – “Next Level Teacher’s Choreography”]

Sedangkan, pada video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” teknik *extreme long shot* sudah diperlihatkan pada pembukaan video yang dapat menunjukkan seluruh anggota grup dan juga setting yang digunakan, seperti yang diperlihatkan pada gambar 2. Variasi *shot* yang digunakan lainnya yaitu *long shot*, contohnya pada pembukaan video hingga 00:42, menggunakan *extreme long shot* lalu kamera *zoom in* menjadi *long shot*. Kedua teknik ini yaitu *extreme long shot* dan *long shot* konsisten digunakan, sehingga dapat memperlihatkan gerak tubuh keseluruhan anggota grup dan juga *setting* yang digunakan.



Gambar 2. Opening video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee”
[Sumber : *Screenshot* Video *Girls’ Generation* – “Gee”]

Terdapat perbedaan yang jelas pada kedua video *performance*, penggunaan teknik *shot* pada video *performansce* Aespa – “Next Level” mencakup seluruh unsur *shot* seperti *extreme long shot*, *long shot*, *medium shot*, dan *close-up* sehingga pengambilan gambar lebih variatif, dapat memperlihatkan ekspresi subjek, dan gerakan subjek. Sedangkan pada video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” hanya mencakup dua jenis *shot* yaitu *extreme long shot* dan *long shot*, tidak ditemukan penggunaan *medium shot* dan *close-up*.

b) *Subject Angle*

Salah satu cara yang dapat memperlihatkan dimensi subjek yaitu dengan pergerakan atau aksi pemain dan pergerakan kamera, pada video *performance*

Aespa – “Next level” ditunjukkan pada detik 00:59, terdapat teknik *panning* yang memperlihatkan bagian samping kiri tubuh anggota grup lalu bergerak memperlihatkan bagian depan dan bagian samping kanan. Selain itu juga ditunjukkan pada 03:24 yang terdapat di gambar 3, terdapat tumpang tindih antar subjek, video semula menggunakan teknik *close-up* lalu berubah menjadi *long shot*, namun dalam perubahannya menampilkan bahwa teknik *close-up* tersebut diambil dari celah tangan salah satu anggota grup.

Pada video *performance Girls’ Generation – “Gee”*, dimensi dihasilkan dari posisi berdiri antar anggota grup, salah satu anggota berdiri menjadi pusat di tengah *frame*, sedangkan anggota lainnya berbaris dibelakang, contohnya yaitu pada menit ke 01:01 yang ditunjukkan pada gambar 4. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dimensi pada video *performance Aespa – “Next level”* diciptakan dari pergerakan aksi anggota grup dan juga pergerakan kamera sedangkan pada video *performance Girls’ Generation – “Gee”*, dimensi diciptakan hanya dari pergerakan aksi anggota grup.



Gambar 3. Video *performance Aespa – “Next Level”*
[Sumber : Screenshot Video Aespa – “Next Level Teacher’s Choreography”]



Gambar 4. Video *performance Girls’ Generation – “Gee”*
[Sumber : Screenshot Video Girls’ Generation – “Gee”]

c) *Camera Height*

Video *performance Aespa – “Next level”* mencakup seluruh jenis *camera height*, contohnya pada bagian awal video menggunakan *level angle*, sudut ini banyak digunakan dalam video memberikan kesan bahwa mata penonton sejajar

dengan subjek, kemudian jenis sudut lainnya yang digunakan ialah sudut *high angle* dan *low angle*, pada video *performance* Aespa – “Next Level” cukup banyak digunakan seperti pada gambar 5, hal menjadi poin utama pada bagian *chorus*, contohnya yaitu pada detik 00:50 menunjukkan camera height dengan *high angle* kemudian didetik berikutnya berubah ketinggian menjadi *low angle*. Perubahan ketinggian kamera terjadi dalam waktu yang cukup singkat.



Gambar 5. Video *performance* Aespa – “Next Level”
[Sumber : Screenshot Video Aespa – “Next Level Teacher’s Choreography”]

Penggunaan ketinggian kamera pada video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” lebih stabil dengan menggunakan satu jenis yaitu *level angle* seperti yang ditunjukkan pada gambar 6, tidak ada perubahan ketinggian lain dalam video sehingga ketinggian keseluruhan video menampilkan sejajar dengan mata penonton. Sama halnya dengan *subject size*, penggunaan *camera height* pada video *performance* Aespa – “Next level” lebih bervariasi dibandingkan dengan video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee”, dan juga perubahan- perubahan ketinggian dalam video *performance* Aespa – “Next level” terjadi dalam waktu yang cenderung cepat.



Gambar 6. Video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee”
[Sumber : Screenshot Video *Girls’ Generation* – “Gee”]

2. *Continuity*

Berdasarkan arah perpindahan antara satu *shot* ke *shot* yang lain, video *performance* Aespa – “Next level” termasuk dalam *Dynamic Screen Direction*, hal ini karena pergerakan kamera pada video Aespa cenderung bervariasi contohnya yang

ikonis yaitu pada bagian *chorus* terdapat perpaduan *long shot* dengan *level angle* lalu pergerakan kamera mendekat menuju anggota grup atau pemain hingga *medium shot* dan *high angle*, kemudian *shot* berubah sudut menjadi *low angle*, perubahan-perubahan ukuran dan sudut *shot* ini membuat video video *performance* Aespa – “Next level” menjadi dinamis dan terkesan lebih dramatis sesuai dengan konsep lagu yang dibawakan. Contoh lainnya yaitu terdapat teknik *panning* pada 00:59, *shot* menyoroti anggota grup dari kanan ke kiri, dengan adanya teknik ini memberikan kesan diperlambat dan juga memberikan kesinambungan dengan musik dan visual yang disajikan.

Sedangkan pada video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” dikategorikan dalam *Static Screen Direction*, hal ini karena anggota grup atau pemain hanya menghadap ke arah kamera dan penempatan kamera hanya berada di satu tempat. Berbeda dengan video Aespa, pergerakan kamera pada video *Girls’ Generation* hanya mencakup *zoom in* dari *extreme long shot* menuju *long shot*, tidak terdapat teknik pergerakan kamera seperti *panning* dan perubahan sudut. Tidak adanya perubahan arah layar pada video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” sehingga dapat dikatakan kamera bersifat *still*.

3. *Cutting*

Berdasarkan dua tipe *cutting* dalam *editing*, kedua video *performance* baik Aespa – “Next Level” maupun *Girls’ Generation* – “Gee” termasuk dalam *continuity cutting*, karena video *performance* memiliki hubungan atau kecocokan pada setiap *cutting* atau dapat dikatakan merupakan serangkaian peristiwa yang berkelanjutan. Selain itu, kedua video *performance* ini tidak bergantung pada narasi untuk menggambarkan kejadian oleh sebab itu kedua video ini termasuk dalam *continuity cutting*.

4. *Close-Up*

Pada video *performance* Aespa – “Next level” penggunaan *close-up* cukup bervariasi, pada video ini mencakup tiga macam *close-up* yaitu, *medium close-up* yang menunjukkan pinggang hingga keatas kepala anggota grup, *head and shoulder close-up* menunjukkan dari bawah bahu ke atas kepala, dan *head close-up* seperti pada gambar 7. Adapun bagian *close up* yang menarik pada video *performance* Aespa – “Next level” seperti pada gambar 7, *close up* menunjukkan *head close-up* sekaligus *medium close-up* pada anggota grup yang dibelakangnya. Sedangkan pada video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” tidak ditemukannya teknik *close-up*.



Gambar 7. Video performance Aespa – “Next Level”
[Sumber : Screenshot Video Aespa – “Next Level Teacher’s Choreography”]

5. Composition

Seperti yang ditampilkan pada gambar 8, komposisi *balance* dimunculkan pertama kali pada *intro* video performance Aespa – “Next level” dan komposisi lain yang digunakan ialah *rule of third*, posisi dua anggota berada ditengah sedangkan dua anggota lainnya berada di sisi kanan dan kiri sesuai dengan titik perpotongan garis imajiner, sehingga menciptakan komposisi yang seimbang antara layar bagian kanan dan kiri. Lalu, pada bagian *intro* setelah munculnya komposisi *balance* para anggota grup dan kamera bergerak berubah posisi menjadi *leading lines*, semua anggota berbaris dan menciptakan kedalaman antara anggota yang berada paling depan dan belakang.



Gambar 8. Video performance Aespa – “Next Level”
[Sumber : Screenshot Video Aespa – “Next Level Teacher’s Choreography”]

Penggunaan kombinasi dua komposisi lainnya yaitu seperti pada gambar 9, komposisi yang digunakan ialah *rule of third* dan *leading lines*. Komposisi *framing* juga dimunculkan seperti pada gambar 9, gerakan tangan dan kepala anggota grup yang berada di depan seolah-olah membentuk *framing* pada anggota grup yang berada dibelakangnya.



Gambar 9. Opening video *performance* Aespa – “Next Level”
[Sumber : Screenshot Video Aespa – “Next Level Teacher’s Choreography”]

Sama halnya seperti *intro* video *performance* Aespa – “Next level”, pada *intro* video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” komposisi yang digunakan pertama kali ialah *balance* dan *rule of third*. Posisi anggota grup tersebar pada bagian tengah, kanan, dan kiri layar lalu terlihat jelas pertemuan lantai dan dinding belakang berada pada garis imajiner bagian bawah. Selain itu, penggunaan komposisi lainnya ialah *leading lines*. Anggota berbaris secara diagonal pada bagian kanan dan kiri layar sedangkan salah satu anggota berada di posisi tengah, posisi anggota grup membentuk *leading lines* dan menunjukkan kedalaman dari posisi berdiri anggota grup.



Gambar 10. Video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee”
[Sumber : Screenshot Video *Girls’ Generation* – “Gee”]

Dapat disimpulkan, penggunaan komposisi seperti *rule of third*, *balance*, dan *leading lines* masih sering digunakan dari masa ke masa, seperti pada video *performance* Aespa – “Next level” dan video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” yang terpaut 12 tahun dari rilisnya kedua video. Pada video video *performance* Aespa – “Next level” terdapat perkembangan komposisi, seperti komposisi *framing*.

SIMPULAN

Perkembangan dalam teknik kamera atau camerawork pada video musik *Korean Pop* terus berkembang khususnya pada video *performance*. Beberapa teknik *camerawork* lama masih digunakan hingga saat ini seperti pada video *performance* Aespa – “Next level” yang rilis pada tahun 2021, beberapa teknik *camerawork* pada video *performance* *Girls’ Generation* – “Gee” yang rilis pada tahun 2009 masih digunakan, walaupun kedua video tersebut terpaut usia 12 tahun.

Unsur- unsur yang menjadi acuan perbandingan *camerawork* kedua video ialah berdasarkan teori *The Five C's of Cinematography* oleh Joseph V Mascelli [3], yang mencakup *composition, camera angle, close up, cutting, dan continuity*. Beberapa persamaan penggunaan teknik kamera yaitu seperti penggunaan komposisi *rule of third* masih banyak digunakan pada masa sekarang, ukuran *shot* dengan jenis *long shot*, serta kamera dengan sudut *level angle* masih digunakan pada *camerawork* video musik *performance* masa sekarang.

Perubahan dan perkembangan yang terjadi yaitu terdapat pada kontinuitas, pada video *performance Girls' Generation – "Gee"* cenderung lebih statis, hal ini karena pergerakan kamera tidak begitu banyak dan penempatan kamera hanya pada satu tempat, dapat dikatakan kamera bersifat *still*. Sedangkan, pada video *performance Aespa – "Next level"* cenderung lebih dinamis, hal ini karena penggunaan ukuran *shot* dan sudut kamera lebih bervariasi, serta bukan hanya anggota grup yang bergerak tetapi juga kamera bergerak dinamis sehingga kamera tidak hanya berdiam di satu tempat. Kontinuitas yang bersifat dinamis juga dipengaruhi oleh teknologi serta peralatan yang mendukung pada masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Moller, *Redefining music video*. California: Major Written Assesment, 2011.
- [2] C. Stewart dan A. Kowaltzke, *Media: New ways and meanings*. Australia: John Wiley & Sons, 2007.
- [3] J. V. Mascelli, *The five C's of cinematography: Motion Picture Filming Techniques*, vol. 1. Los Angeles: Silman-James Press, 1998.
- [4] B. Brown, *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. CRC Press, 2012.