

ANALISIS KOMPONEN DASAR VISUAL STORYTELLING DALAM VIDEO KAMPANYE SOSIAL TENTANG PELECEHAN SEKSUAL PELAJAR PADA FILM PENDEK 'LOCKER ROOM' KARYA GRETA NASH

Annisa Rizka Liliandari

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana

e-mail: arizkalianda@gmail.com

ABSTRAK

Pelecehan seksual adalah salah satu dari beberapa jenis kekerasan seksual yang saat ini sedang kita hadapi di Indonesia. Kasus pelecehan seksual di Indonesia semakin marak terjadi di lingkungan pendidikan dan dilakukan oleh kalangan pelajar dan mahasiswa. Kurangnya informasi yang membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang fenomena pelecehan seksual ini juga menjadi faktor utama terjadinya kasus-kasus tersebut. Berdasarkan Survei *Nasional Centre for Strategic and International Studies (CSIS)*, dinyatakan bahwa remaja, khususnya milenial di Indonesia lebih memilih menonton televisi atau media lain yang berupa video dalam proses menerima informasi dengan kurang lebih sebanyak 79,3% remaja menonton siaran televisi setiap harinya. Untuk itu penggunaan media Film dapat memberikan informasi lengkap melalui penyampaian gambar, teks dan suara yang berguna dalam menyampaikan pesan. Analisis film *Locker Room* dipilih atas dasar relevansi isu dan kualitas karya yang baik dan menerima berbagai penghargaan serta telah ditayangkan lebih dari empat juta penayangan di *platform digital YouTube*. Pada penelitian ini penulis menganalisa seputar teknik pengambilan gambar pada film.

Kata Kunci: Kampanye Sosial, *Visual Storytelling*, Film Pendek

PENDAHULUAN

Pelecehan seksual merupakan tindakan berkonotasi seksual yang dilakukan secara sepihak dan tidak dikehendaki korbannya (Winarsunu, 2008). Kasus pelecehan seksual di lingkungan pendidikan sudah menjadi urgensi yang tinggi yang harus diperhatikan dan dihentikan. Meskipun demikian, dalam waktu beberapa tahun ke belakang penanganan kasus ini masih terbilang kurang maksimal karena beberapa faktor seperti hukum tentang kekerasan dan pelecehan seksual yang bagi sebagian kelompok dinilai belum komprehensif memberikan solusi atas kasus-kasus tersebut, serta paradigma yang salah mengenai kasus pelecehan seksual yang tumbuh dalam masyarakat. Kurangnya informasi yang membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang fenomena pelecehan seksual ini juga menjadi faktor utama terjadinya kasus-kasus tersebut. Ditambah lagi dari sedikit informasi yang memberikan pengetahuan tentang masalah pelecehan seksual dan pencegahannya, Survei *Nasional Centre for Strategic and International*

Studies (CSIS) menyatakan bahwa remaja khususnya milenial di Indonesia lebih memilih menonton televisi atau media lain yang berupa video untuk mencari informasi. Sebanyak 79,3% remaja menonton siaran televisi setiap harinya. Google juga telah melakukan riset terhadap orang Indonesia dimana ditemukan bahwa ternyata 75% dari masyarakat Indonesia lebih suka menerima berita online melalui platform seperti YouTube dan platform video *online*. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak pesan yang diterima melalui media dengan gambar bergerak dengan dukungan latar suara seperti *audio visual* yang dapat berupa film, *motion graphic*, animasi dan sebagainya.

Dalam perkembangannya, media *audio visual* marak digunakan dalam proses mengkampanyekan suatu isu sosial yang banyak dijumpai pada platform media sosial saat ini. Penggunaan media *audio visual* dapat memberikan informasi yang lengkap dengan memanfaatkan gambar, video dan juga suara yang bisa menyampaikan pesan lebih banyak dan lebih mudah dicerna oleh manusia. Maka dari itu peran ilmu desain komunikasi visual sangat penting dalam membantu menyelesaikan persoalan tersebut dengan memperhatikan sisi sosialnya bahwa sudah saatnya para pelaku kreatif memberikan karya yang mampu menyampaikan pesan kepada khalayak ramai terkait informasi mengenai pelecehan seksual pada pelajar di lingkungan pendidikan. Media-media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan pada kampanye semacam ini pun beragam seperti fotografi, konten kreatif melalui media sosial, poster, hingga media *audio visual* dan film.

Kampanye sosial pada ilmu Desain Komunikasi Sosial memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dimana bertujuan untuk dapat menyentuh emosional target audiens agar mempengaruhi *behavioral* atau perilaku dan pola pikir target audiens ketika menerima pesan atau informasi mengenai suatu permasalahan sehingga menjadikannya sebuah solusi. Dalam proses penyampaian pesan yang dikemas melalui *campaign*, media digital adalah medium yang memiliki peran cukup penting di era digital saat ini. Hal itu menjadi nafas utama pada penelitian ini, dimana penulis melakukan analisis mengenai komponen *visual storytelling* dalam video kampanye pada film pendek '*Locker Room*' karya Greta Nash tentang fenomena pelecehan seksual pada remaja yang disebarakan melalui platform digital YouTube.



Gambar 1. Poster Film Pendek 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017)

Film pendek '*Locker Room*' garapan Greta Nash yang dibuat pada tahun 2017

adalah film pendek yang menceritakan tentang pelecehan seksual yang dialami oleh teman perempuan di klubnya yang dilakukan oleh beberapa teman lakilakinya dari sekolah. Pemilihan film ini selain karena memiliki latar belakang yang sama terhadap isu sosial yang diangkat yaitu pelecehan seksual namun juga karena telah memiliki beragam penghargaan pada tahun 2018 hingga tahun 2019 serta respon positif dari penontonnya.

Film Pendek '*Locker Room*' merupakan film pendek dengan genre drama yang menceritakan tentang perjalanan seorang gadis remaja yang merupakan pelajar bernama Carla yang memiliki hubungan persahabatan dengan tiga orang pelajar laki-laki di sekolahnya dimana ia menemukan bahwa ketiga sahabatnya itu memiliki grup pesan rahasia bersama kelompok anggota sepak bola di sekolahnya yang di dalamnya terjadi sebuah kasus pelecehan seksual yang melibatkan Carla dan banyak gadis-gadis di sekolahnya. Greta Nash sukses mendapatkan berbagai penghargaan atas kemampuannya dalam mengolah cerita dari permasalahan utama dalam bentuk *visual storytelling*. Pada penelitian ini penulis melakukan analisis terhadap aspek rasio pada film dan bagaimana implementasi dari teknik pengambilan gambar dan komponen visual dasar yang digunakan dalam penciptaan film *Locker Room* karya Greta Nash seperti yang dinyatakan oleh Bruce A. Block yaitu ada beberapa komposisi pada penciptaan karya sinematografi.

KAJIAN TEORI

Kampanye

Tujuan utama kampanye adalah untuk menyampaikan pesan melalui media agar memberikan kesadaran dan mengubah sikap masyarakat tentang suatu itu sehingga dapat mendorong masyarakat untuk berpartisipasi terhadap isu tersebut (Rina, 2015).

Media

Menurut *Association Of Education Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan segala saluran yang dapat digunakan dalam proses menyalurkan pesan.

Audio Visual

Audio Visual memiliki pengertian yang sama halnya dengan film, dimana merupakan sebuah genre seni yang memanfaatkan media suara dan gambar (Suwanto, 2020).

Film

Di era digital ini, film sudah mengacu kepada bentuk karya seni *audio visual* yang dapat diartikan sebagai sebuah genre seni dimana dalam karya tersebut menggunakan kombinasi media audio dan visual (Suwanto, 2020). Dalam pembuatan film terdapat teknik pengambilan gambar yang dianalisis oleh penulis yang antara lain:

1. *Aspect Ratio*

Menurut Ed Sikov dalam bukunya, rasio aspek merupakan perbandingan antara besaran tinggi dan lebar dari sebuah frame dalam film. (Sikov, 2010)

2. *Camera Movement* (Pergerakan Kamera)

Camera movement adalah elemen sinematografis selain tinggi, sudut dan

jarak *shot* yang bisa memberikan efek pada makna yang terkandung dalam *shot* dan *scene*. Dengan adanya pergerakan pada pengambilan gambar memungkinkan penonton untuk dapat terlibat dengan sensasi psikologis dari karakter. (Pramaggiore & Wallis, 2005)

3. *Framing*

Framing adalah sebuah teknik yang mengacu pada penyusunan adegan dan objek yang ada di dalam *frame* atau bidikan kamera. (Kindem & Musburger, 2012)

4. *Camera Angles*

Sudut kamera adalah sebuah teknik sinematografi yang memberikan konten yang ekspresif terhadap suatu subjek yang difilmkan. (Sikov, 2010)

Visual Storytelling

Visual Storytelling atau narasi visual (*visual narrative*) adalah proses penceritaan sebuah kisah melalui media visual yang bisa diceritakan menggunakan fotografi diam, ilustrasi atau video serta dapat memanfaatkan penggunaan grafis, suara dan teks. (Caputo, 2003)

Komponen Dasar Visual

Dalam pembuatan karya sinematografi terdapat tujuh komposisi yakni *space*, *leading line*, *shape*, *tone*, *color*, *movement*, dan *rhythm* (Block, 2020). Dalam penelitian ini penulis menganalisa film dengan mengacu kepada beberapa komponen sebagai berikut:

1. *Line*

Garis merupakan visualisasi yang tergambar dari kontras warna atau bentuk yang terdapat pada gambar yang menciptakan kesan terpotong.

2. *Tone*

Tonal adalah komponen visual yang merujuk kepada pencahayaan pada suatu objek.

3. *Color*

Menurut Bruce, warna adalah elemen penting yang mudah disalahartikan. Warna memiliki subkomponen seperti pencahayaan dan sistem warna.



Gambar 2 Scene 18 Menit 11:10 Film “Locker Room” karya Greta Nash (2017)



Gambar 3 Scene 18 Menit 03:20 Film “American Honey” Produksi British Film Institute (2016)

METODOLOGI

Dalam proses penelitian, dibutuhkan metode agar penelitian bisa dilakukan secara sistematis dengan hasil penjelasan yang akurat dari permasalahan yang diteliti. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, Analisis dilakukan dengan mengamati elemen-elemen pembentuk film pendek *Locker Room* peneliti melakukan pendekatan dengan metode deskriptif kualitatif dengan memberikan suatu informasi dari hasil analisis dan pengamatan mendalam terhadap teknik pengambilan gambar pada Film *Locker Room* karya Greta Nash seperti struktur narasi, *scene*, komponen dasar visual pada film seperti *framing*, *line*, *camera movement*, *angles*, *color* dan *tone* serta mengamati pemilihan aspek rasio pada film. Peneliti juga mengumpulkan data-data dengan melakukan kajian atau studi pustaka pada jurnal yang memiliki relevansi konsekuensi studi, dan mengumpulkan data-data yang mendukung teori-teori yang dibutuhkan.

PEMBAHASAN

1. Aspect Ratio

Pemilihan aspek rasio yang digunakan pada film pendek *Locker Room* adalah 4:3 atau 1.33:1 dimana visualisasi yang dilihat dari film terkesan memiliki bentuk kotak, berbeda dengan aspek rasio film-film pendek pada umumnya yang biasa menggunakan aspek rasio 16:9. Aspek rasio 4:3 dalam beberapa dekade ke belakang merupakan standar rasio yang digunakan pada televisi sebelum memasuki era penggunaan *screen* yang lebih lebar. Namun saat ini penggunaan aspek rasio 4:3 atau 1.33:1 kini mulai kembali digunakan dalam film-film baik film pendek hingga film layar lebar, salah satunya seperti pada film *American Honey* yang dibuat oleh Andrea Arnold pada tahun 2016. Menurut Andrea Arnold, aspek rasio 4:3 adalah aspek rasio yang membuat karakter terkesan lebih penting dalam suatu adegan karena tidak teralihkan oleh visualisasi pemandangan yang mendominasi, ini membuat adegan menjadi jauh lebih intim. (Conaboy, 2020).

2. Camera Movement

Movement adalah teknik pembuatan film dimana terjadi perubahan *frame* dan perseptif melalui gerakan kamera. *Movement* memungkinkan penonton untuk mendapatkan pandangan yang berbeda dari suatu adegan tanpa adanya *cut*. (Deguzman, 2020) Jenis-jenis pergerakan kamera dapat mempengaruhi psikologis

dan emosional penonton sehingga membuat film lebih menarik dan imersif.

Pada film *Locker Room*, contoh penggunaan teknik *camera movement* dapat terlihat pada *scene 18* saat Carla menuruni tangga dan berjalan ke lapangan dan berdebat dengan ketiga temannya. Teknik yang digunakan adalah teknik *pan* dengan menggerakkan kamera ke kanan dan ke kiri.



Gambar 4 Scene 18 Menit 11:43-11:51 Film “Locker Room” karya Greta Nash (2017)

3. Shot

Shot merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembuatan dan produksi film karena dari gabungan-gabungan *shot* akan menekankan sebuah pesan melalui emosi, gagasan atau suatu gerakan di masing-masing adegan. Biasanya masing-masing *shot* akan menciptakan kesannya tersendiri (Lannom, 2020). Pada film pendek *Locker Room*, terdapat delapan belas *scene* dimana Greta Nash menggunakan jenis *typeshot* seperti *medium shot*, *over the shoulder*, *full shot*, *two shot*, *weather shot*, *close-up* dan *very wide shot*.



Gambar 5. Scene 3 Menit 00:48 Film ‘Locker Room’ Karya Greta Nash (2017) menggunakan *very wide shot*



Gambar 6. Scene 18 Menit 12:27 Film ‘Locker Room’ Karya Greta Nash (2017) menggunakan *two shot*



Gambar 7. Scene 9 Menit 04:20 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017) menggunakan *over the shoulder*

4. Camera Angles

Perbedaan pengambilan sudut gambar pada film dapat memberikan kesan dan emosi yang berbeda dalam sebuah adegan (Lannom, Camera Angles Explained: The Different Types of Camera Shot Angles in Film, 2020).

Beberapa sudut pengambilan gambar dapat memberikan kesan yang intim, menegangkan, atau misterius. Ada beberapa *camera angles* yang digunakan pada pembuatan film *Lokcer Room* seperti *Eye level shot* dengan sudut yang mengimitasi cara pandang kita terhadap manusia lain dan *Knee Level Shot* dengan sudut pengambilan dimulai dari lutut karakter atau pemeran.



Gambar 8. Scene 1 Menit 00:08 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017) menggunakan *Eye Level shot*



Gambar 9. Scene 3 Menit 08:38 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017) menggunakan *Knee Level shot*

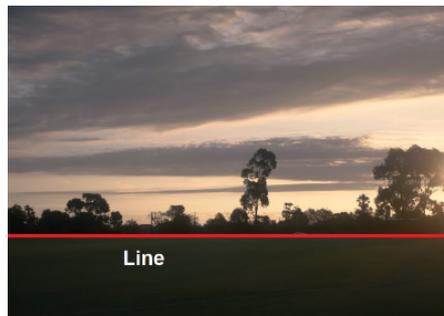
5. Line

Komponen *line* dapat kita lihat pada *Scene 3* dan *scene 17* dimana jika ditarik garis lurus akan membentuk suatu garis horizontal.

Komponen garis pada *scene 3* tergambar karena adanya kontras warna dari biru langit dan hijau lapangan yang menciptakan garis lurus yang memotong. *Scene* ini memperlihatkan keseluruhan pemandangan dengan pengambilan gambar *wide shot*. Penulis juga menemukan komponen garis yang sama pada *scene 17* yang merupakan *weather shot*.



Gambar 10. Scene 3 Menit 00:48 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017)



Gambar 11. Scene 17 Menit 10:47 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017)

6. Tone

Terdapat beberapa teknik untuk mengimplementasikan tonal pada film seperti *controlling the gray scale*, *coincidence and noncoincidence tone* dan *contrast and affinity* (Block, 2020). Beberapa implementasi tonal pada film *Locker Room* dapat dilihat pada *scene* berikut:



Gambar 12. Scene 8 Menit 04:14 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017) menggunakan *Noncoincidence of Tone*



Gambar 13. Scene 1 Menit 00:01 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017) menggunakan *Reflective Control*

Coincidence of tone memungkinkan mata penonton melihat secara jelas visual yang terlihat, sedangkan *noncoincidence of tone* memberikan kesan subjek yang kurang jelas akibat struktur tonal. *Reflective control* digunakan untuk memungkinkan visual tampak jelas dengan kesamaan pencahayaan.

7. Color

Komponen visual *color* atau warna adalah elemen penting pada film (Block, 2020). Pada film *Locker Room*, Greta Nash menggunakan warna-warna tenang dengan campuran warna *Warm* dan *cold*. Warna dapat memberikan kesan dan pesan pada cerita dalam film seperti warna biru pada *Scene 11* yang menampilkan video pelecehan dan *Scene 16* saat Carla berada di kamar mandi menandakan suasana hati yang melankolis dan kesan depresi. Atau warna hijau pada *scene 3* memberikan kesan masa muda dengan visualisasi siswa yang bermain sepak bola.



Gambar 14. Scene 11 Menit 05:53 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017)



Gambar 15. Scene 16 Menit 10:07 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017)



Gambar 16. Scene 3 Menit 01:03 Film 'Locker Room' Karya Greta Nash (2017)

Pemanfaatan media film sebagai medium untuk mengangkat suatu kampanye sosial banyak dilakukan oleh sineas dan juga pelaku-pelaku kreatif di era ini. Tidak hanya menunjukkan estetika visual saja, pencipta karya film dapat mengimplementasikan komponen-komponen dasar visual yang akan memberikan nilai lebih pada kualitas film sehingga pada kasus di lingkup kampanye sosial, juga akan mempengaruhi behavioral dan emosional penonton dari setiap adegan dan komposisi pada film. Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari data tentang kebutuhan-kebutuhan pada pembuatan film *Locker Room* dan menganalisa bagaimana komponen visual dasar pada film pendek dapat mempengaruhi kualitas pada film sehingga dapat memenangkan beberapa penghargaan dan memberikan hasil kampanye yang efektif. Hasil dari analisis yang dilakukan pada film pendek *Locker Room* karya Greta Nash menjabarkan temuan bahwa film pendek tersebut terbangun dari komponen visual dasar yang tidak hanya terbentuk dari tangkapan gambar biasa namun juga terstruktur dengan penggabungan elemen-elemen visual dan komposisi pengambilan gambar sehingga membentuk cerita yang mengembangkan karakter dan menciptakan emosi yang bisa mempengaruhi behavioral penonton. Penggunaan komposisi pengambilan gambar dan komponen visual dasar pada sinematografi akan membuat penonton memiliki koneksi dari awal hingga akhir adegan. Kekurangan yang dirasa terdapat pada penelitian ini adalah keterbatasan penulisan sehingga tidak bisa memuat keseluruhan analisa pada film pendek tersebut. Penulis mengharapkan adanya penelitian sejenis yang dapat memecahkan ilmu dan pembahasan mendalam lainnya seputar film pendek *Locker Room* karya Greta Nash.

DAFTAR PUSTAKA

Block, Bruce. (2020). *The Visual Story: Creating The Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. New York: Routledge

Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. Watson-Guption Publications

Conaboy, Kelly. (2020, September 11). *The Rise, Fall, and Return of the 4:3 Aspect Ratio*. From A24films website: <https://a24films.com/notes/2020/09/>

Wardhani, H., L. (2017, November 3). *Survei CSIS: Media Online dan TV Jadi Sumber Informasi* Deguzman, K. (2020, October 4). *Types of Camera Movements in Film Explained: Definitive Guide*. From studiobinder.com: <https://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/>

Kindem, G. A., & Musburger, R. B. (2012). *Introduction to Media Production: The Path to Digital Media Production*. Burlington: Taylor and Francis.

Lannom, S. (2020, June 28). *Camera Angles Explained: The Different Types of Camera Shot Angles in Film*. Retrieved from Studiobinder.com: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/>

Lannom, S. (2020, May 24). *Camera Framing Techniques: Frame Shots Like a Master Filmmaker*. Retrieved from studiobinder.com: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/>

Milenial. From detiknews website: <https://news.detik.com/berita/d-3712484/survei-csis-media-online-dan-tv-jadi-sumber-informasi-milenial>

Nash, Greta. (t.t). *Locker Room*. From Greta Nash Website: <http://www.gretanash.com/locker-room>

Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2005). *Film: A Critical Introduction*. London: Laurence King Publishing .

Sikov, E. (2010). *Film Studies: An Introduction*. New York: Columbia University Press.

Suwanto, M,A. (2020). *Sinematografi Pelajar*. Eduaksi.

Winarni, W, R., & Wardani, W, G. (2015). *Produksi Film Animasi Sebagai Media Kampanye Anti Kejahatan dan Perdagangan Manusia*. *Jurnal Desain*, vol. 3, no. 1. From: https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/590

Winarsunu, Tulus. (2008). *Psikologi Keselamatan Kerja*. Yogyakarta : UMM Press