

Komunikasi visual sudut pandang posisi badan aktor dalam adegan dialog pada program drama televisi.

Andreas Kurniawan S.Sn, M.Ds

¹ Binus University (New Media Program, Communication Visual Design) andreas.kurniawan@binus.ac.id

Abstract: Drama television program is one of most favourite digital media entertainment by Indonesian citizen, it was proven by so many titles of drama appeared at Indonesian local television everyday. Nevertheless, author assumed there was a mistake about visual communication nonverbal was made by actors especially on drama program, visual communication view point from actor's body in dialogue scene usually towards to audience, even communication it should be treated to other actors. In other to check this assume, author used quantitative method, there were 176 participants from students of visual communication in Jakarta tried to analyse 2 alternatives the position of view point from actor's body in dialogue scene. Every participant watched 2 simple videos that gave an example for dialogue scene of drama program, and all participants answered questionnaire about view point from actor's body in dialogue scene for 2, 3 and 4 people. A significantly result proved that the appropriate way to make a dialogue scene is total communication verbal and nonverbal towards to other actors especially in drama television program.

Abstrak: Program drama televisi di Indonesia telah menjadi salah satu sarana media hiburan yang sangat diminati oleh masyarakat, hal ini disinyalir dari banyaknya judul-judul sinetron menghiasi layar kaca setiap harinya di televisi lokal. Namun, peneliti berasumsi adanya komunikasi visual nonverbal yang kurang tepat dilakukan oleh aktor-aktor khususnya dalam program drama, komunikasi visual sudut pandang badan aktor dalam adegan dialog kerap kali menghadap ke arah penonton, sedangkan seharusnya komunikasi yang tepat dalam program drama diarahkan pada antar pemain. Untuk menguji asumsi, penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif, sebanyak 176 partisipan dari kalangan mahasiswa komunikasi visual di Jakarta untuk memperhatikan 2 alternatif posisi badan aktor pada adegan dialog. Setiap partisipan diminta untuk menonton 2 video singkat yang memberikan contoh penerapan dialog pada program drama, kemudian partisipan menjawab kuesioner tentang sudut pandang posisi badan aktor dalam adegan dialog 2, 3 dan 4 orang. Hasilnya secara signifikan bahwa adegan dialog yang paling tepat adalah komunikasi secara total yaitu verbal dan nonverbal ditujukan untuk antar pemain khususnya dalam program drama televisi.

Kata Kunci: komunikasi visual, aktor, drama, televisi

1. Pendahuluan

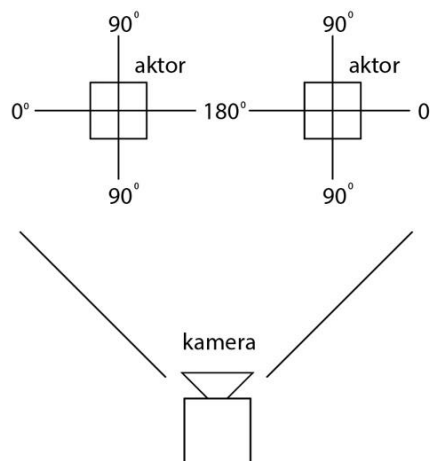
Program televisi dengan kategori drama di Indonesia kerap kali menjadi sorotan khusus bagi para peneliti, hal ini dapat dibuktikan pada banyaknya judul-judul penelitian yang menyangkut hal-hal berkaitan khususnya sinetron televisi. Komunikasi yang dilakukan secara visual dengan *gesture* dari aktor-aktor yang terlibat dalam program televisi drama tak luput dari perhatian peneliti maupun penikmat film. Akting dari tokoh-tokoh selebriti ternama sangat mempengaruhi komunikasi secara visual, berdasarkan penelitian dari Elberse,

dijelaskan bahwa peran aktor/artis dari kelas papan atas secara signifikan mempengaruhi kesuksesan daripada sebuah judul film (Elberse, 2008). Namun, bahasa visual dari aktor tersebut tentunya sedikit banyak dipengaruhi dari arahan sutradara. Penelitian sebelumnya yang menjelaskan tentang bahasa visual sinetron televisi memberikan hasil yang signifikan juga, penelitian dilakukan pada dua episode dari setiap judul sinetron yang tayang di semua stasiun TV swasta selama dua minggu antara tanggal 26 September 2016 sampai dengan 10 Oktober 2016. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwa penerapan bahasa visual dalam sinetron masih belum efektif. Bentuk ketidakefektifan ini antara lain masih lebih banyaknya penggunaan bahasa verbal baik dalam penyampaian pikiran tokoh maupun penguatan *action* yang seharusnya bisa lebih berbahasa visual (Setyowati, 2017).

Hal ini juga menjadi sorotan peneliti bahwa komunikasi secara visual pada drama televisi khususnya di Indonesia belum diolah dengan baik bagi para pelaku pembuat program (dalam hal ini yaitu sutradara). Adegan dialog menjadi peranan penting dalam penyampaian alur cerita pada program televisi drama, selain menjadi penunjang komunikasi visual, dialog juga harus dapat membuat kesan khusus pada penonton. Sebelumnya sudah banyak sekali penelitian pembahasan mengenai korelasi komunikasi verbal dan nonverbal yang dapat memberikan konteks pemahaman penyampaian pesan yang tepat, komunikasi antarpribadi (KAP) yang dijelaskan oleh Dr.Yosal menyimpulkan bahwa peranan bahasa nonverbal akan menambah tingkat pemahaman interaksi antar personal (Iriantara, 2015).

Untuk menangkap pesan nonverbal tersebut, tentunya aktor harus melihat secara lengkap visual bahasa tubuh yang dilakukan penyampai pesan, dalam hal ini yaitu antar aktor itu sendiri. Pada jurnal dari Dublin City University tentang adegan dialog, memberikan contoh aksi konsep sudut 180° posisi badan dan muka saling berhadapan yang dimana artinya merupakan sudut termudah untuk berkomunikasi antar personal, baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam sebuah televisi/sinetron (Lehane, Connor, & Murphy, 2004).

Berikutnya, peneliti pandang berikut :



pada penjelasan dari menggunakan sudut

Gambar1. Tampak atas dari sudut pandang antara aktor dan kamera
Sumber: penulis

Peneliti juga melihat beberapa kasus pada serial kartun ataupun drama televisi kerap kali memberikan visual badan dari aktor cenderung menghadap ke arah kamera, bukan terhadap lawan bicara pada adegan tersebut. Pada adegan dialog serial kartun *SpongeBob SquarePants* ini terdapat 4 tokoh, 2 tokoh menghadap ke kiri dengan sudut 45^0 dan 2 tokoh lagi menghadap ke kanan dengan sudut 45^0 . Komunikasi yang dilakukan dari tokoh-tokoh kartun ini sebenarnya membagi arah komunikasi antar tokoh dan juga sekaligus kepada penonton. Arah bola mata ditujukan pada karakter lainnya, sedangkan posisi badan diarahkan pada sudut 45^0 , yaitu sudut miring dari karakter tokoh lain dalam adegan tersebut.



Gambar 2. *SpongeBob SquarePants*
Sumber: (Nickelodeon, 2017) diakses pada tanggal 21-02-2019

Berdasarkan penelitian tentang analisa tubuh karakter kartun melalui metode Orson Scott Card, karakter yang digemari oleh penonton yaitu penampilan fisik karakter harus di deskripsikan dengan jelas, mulai dari kelengkapan anggota tubuh (panca indera) sampai dengan bentuk tubuh karakter (Hayati, Suyanto, & Sukoco, 2016).



Gambar 3. Cinta Yang Hilang

Sumber: (RCTI - Layar Drama Indonesia, 2019) diakses pada tanggal 21-02-2019

Pada adegan dialog serial drama televisi ini terdapat beberapa aktor di dalamnya, sebagian besar dari aktor tersebut tetap mempertahankan posisi badan untuk menghadap ke kamera atau berupaya memperlihatkan komunikasi langsung kepada penonton, terkecuali aktor yang berperan sebagai satpam (tokoh yang berdiri paling kiri) menghadap dengan sudut 180° ke arah aktor lainnya. Aktor-aktor lain berdiri dengan sudut pandang 45° yang memenuhi prinsip fokus dan keseimbangan seperti pada penjelasan pembagian area panggung (Rokhmawan, 2018).

Peneliti berasumsi bahwa komunikasi yang dilakukan aktor pada program drama televisi seharusnya merupakan komunikasi antar aktor yang kemudian ditangkap oleh kamera, lalu disajikan untuk penonton. Berbeda dengan komunikasi program non drama atau program berita yang arah komunikasi memang ditujukan untuk penonton dimana pemirsa memang ingin mendengarkan hal-hal penting yang ingin disampaikan penyiar. Peneliti juga mengamati komunikasi visual seperti ini kerap kali terjadi di sinetron lokal Indonesia, namun peneliti hampir tidak menemui kasus serupa pada film-film layar lebar (bioskop). Maka dari itu, penelitian ini akan mencoba untuk mencari kesimpulan dari komunikasi visual sudut pandang badan aktor pada adegan dialog yang tepat dari adegan drama televisi khususnya sinetron.

2. Kajian Teori

2.1 Drama

Kata drama masuk ke dalam bahasa Indonesia berasal dan dibawa dari kebudayaan Barat. Kata drama berasal dari bangsa Yunani, drama muncul dari suatu ritual pemujaan terhadap para dewa. Kata "drama" berasal dari kata dran (bahasa Yunani) yang menyiratkan makna "perbuatan" atau "tindakan". Sementara itu, drama terus mengalami perkembangan. Pada awalnya drama dilakukan di tempat terbuka. Penonton duduk melingkar atau setengah lingkaran, dan pertunjukan atau upacara dilakukan di tengah lingkaran tersebut. Namun seiring berjalannya waktu, semakin lama jumlah lingkaran makin luas, pertunjukan juga semakin lebih besar, ini berarti membutuhkan tempat yang lebih luas. Tempat yang luas yang dijadikan semacam auditorium inilah yang di Yunani saat itu disebut theatron. Theatron yang diartikan sebagai *a place for seeing* atau tempat tontonan itu berbentuk bangku-bangku yang berputar setengah lingkaran dan mendaki ke arah lereng bukit yang berfungsi sebagai tempat duduk penonton ketika drama Yunani klasik berlangsung (B.Rahmanto, 2014).

Drama termasuk program format hiburan dalam media televisi populer atau disebut sinetron (sinema elektronik) atau teledrama, sandiwara televisi. Pedoman Komisi Penyiaran Televisi Indonesia menyebut program drama adalah program hiburan yang juga disebutkan program non faktual, yaitu program yang menghasilkan tayangan fiksi, yang berisi ekspresi seni dan budaya atau rekayasa individu atau kelompok. Maka dengan kata lain, program televisi drama merupakan siaran televisi yang menyajikan cerita mengenai kehidupan karakter seseorang atau kelompok yang diperankan oleh pemain (aktor) yang melibatkan konflik dan emosi dari proses imajinasi yang dituangkan dalam bentuk cerita. (Rusman, L., & Utud, 2015)

2.2 Komunikasi

Terdapat beberapa teori komunikasi, Hovland, Janis, dan Kelley pada tahun 1995 menjelaskan makna komunikasi yaitu suatu proses melalui seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Sedangkan Berelson dan Steiner pada tahun 1964 menjelaskan tentang dalam menyampaikan komunikasi adalah proses

penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lainnya melalui penggunaan simbol-simbol, seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain. (Sendjaja, 2014)

Selain itu, terdapat model komunikasi verbal yang dikembangkan Gerbner mencakup sepuluh (10) unsur sebagai berikut ; komunikator dan komunikan, persepsi, reaksi, situasi fisik/psikologi/sosial, saluran atau media, distribusi, bentuk, konteks, makna pesan dan akibat hasil. Model verbal dari Gerbner memberikan gambaran bahwa komunikasi antar personal ini sangat detail dan kompleks hubungan antara komunikator dan komunikan (Sendjaja, 2014). Komunikasi verbal berarti berkomunikasi dengan bahasa lisan maupun tulisan, sedangkan komunikasi nonverbal atau dikenal juga dengan bahasa isyarat mengandalkan gerakan dari anggota tubuh hingga jarak pada media dalam berkomunikasi. Komunikasi verbal dan nonverbal tidak dapat dipisahkan dalam keseharian berkomunikasi, *face to face communication*, serta suara dan sikap akan menjadi peranan penting (Jones & Lebaron, 2002).

Ekspresi wajah adalah salah satu cara, yang disebut komunikasi nonverbal, untuk mengungkapkan segala macam emosi baik yang negatif maupun yang positif. Biasanya orang akan mengenal dengan tepat apakah ekspresi wajah menunjukkan emosi marah, sedih, senang, dan takut (E.Prawitasari, 1995).

2.3 Sutradara dan Aktor

Peranan sutradara dalam sebuah produksi film merupakan pemimpin dalam proses produksi sebuah film di lapangan. Seorang sutradara harus mampu menterjemahkan dan menginterpretasikan jalan cerita dari skenario dalam bahasa gambar yang menarik dan menjadi lebih baik. Seorang sutradara mempunyai kewenangan untuk menentukan bagaimana seharusnya gambar itu tampil ke dalam media digital yang akan dilihat penonton. Sutradara sangat bertanggung jawab atas aspek kreatif, visualisasi gambar dan juga segi teknik. Selain menentukan aktor untuk berakting di depan kamera, sutradara juga menentukan posisi kamera dan tata suara, serta hal-hal lain yang menyangkut dalam pengambilan gambar yang tepat.

Tingkat kualitas proses pembuatan sebuah film tergantung dari kemampuan seorang sutradara. Karena sutradara yang berhak mengendalikan dalam proses pengambilan gambar,

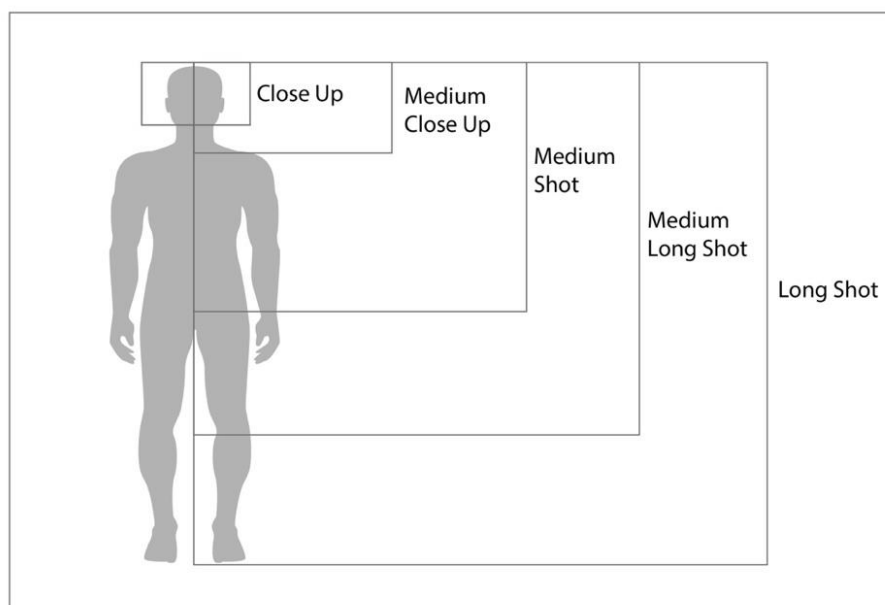
oleh karena itu, film akan dekat pada gaya pribadinya di masyarakat. Pekerjaan seorang sutradara biasanya erat hubungannya dengan fotografer atau penata kamera, seorang sutradara harus menguasai berbagai macam teknik kamera seperti *single camera* maupun *multi camera*. Seorang sutradara yang berkualifikasi tinggi, harus mempunyai kepekaan yang tinggi dalam menjalankan rumus (5-C), yakni *Close-up* (teknik pengambilan gambar jarak dekat), *Camera angle* (sudut pengambilan gambar), *Compotition* (komposisi gambar), *Cutting* (pergantian gambar) dan *Continuity* (persambungan gambar satu dengan yang lainnya). Sedangkan para pemeran atau biasa diartikan sebagai aktor, melakukan gerakan akting di depan kamera berdasarkan dialog di dalam skenario film, dan aktor bekerja sesuai arahan sutradara. Proses penokohan akan menuntun seseorang untuk menyajikan penampilan yang tepat dari segi emosi ekspresi, gerak serta gaya bicara yang mencerminkan karakter dari tuntutan skenario film. Seorang pemeran harus memiliki kecerdasan yang dapat menyesuaikan pada pemain lain dan jenis film yang sedang dikerjakan. Perwatakan tokoh atau menciptakan karakter pemeran yang akan mencerminkan tokoh tentunya harus dijalankan dengan baik (Imanto, 2007). Dalam sebuah film cerita terdapat beberapa pemain diantaranya pemeran utama pria, pemeran utama wanita, pemeran pembantu pria, pemeran pembantu wanita. Selain itu diperlukan juga pemeran pendukung lainnya yaitu pemeran figuran. Figuran jumlahnya tak terbatas, semua tergantung dari kebutuhan yang tertulis dalam skenario film. Seorang sutradara harus mampu menyatukan segala unsur-unsur yang terkait sehingga menghasilkan karya yang menarik. Maka dari itu, tampilan secara visual suatu film sebenarnya tidak luput dari peranan sutradara dan aktor, dimana pada hasil akhir keputusan ditentukan dari sutradara tersebut.

2.4 Tata kamera

Sebuah gambar memuat sebuah cerita, sebuah cerita memerlukan pemaparan. Gambar-gambar yang ada dalam film, merupakan gambar yang telah dipilih, dicari, dan diperhitungkan segala kemungkinan nilai estetik dan ruang seni yang diciptakannya. *Shot* merupakan satu bagian dari rangkaian gambar yang panjang, dan hanya direkam dengan satu pengambilan. *Shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar. Terdapat 3 faktor yang menentukan sudut pandang kamera yaitu: besar kecil subjek, sudut subjek dan ketinggian kamera terhadap subjek. Besar kecil subyek hasil tangkapan kamera merupakan jenis-jenis shot yang mengambil sosok tubuh manusia sebagai referensi. Sudut subjek

merupakan cara untuk mendapatkan efek dimensi kedalaman dalam pembuatan film (Natadajaja, Setyawan, & Limantara, 2005).

Perangkat kamera digunakan untuk mengambil gambar bergerak dan menyimpannya di media tertentu, yang selanjutnya dilakukan proses pengolahan dari mode gambar analog menjadi gambar digital (Triyono, Hariwibowo & Putra, 2016). Terdapat 3 tipe pengambilan gambar yang paling dasar, yakni *Close-Up*, *Medium Shot* dan *Long Shot*. Namun, pada perkembangannya telah dibagi menjadi beberapa variasi dalam teknik pengambilan gambar, antara lain : *eXtreme Long Shot* (XLS) yaitu tampilan dimana aktor tidak tampak dalam sebuah pemandangan, *Long Shot* (LS) memperlihatkan keseluruhan dari tubuh aktor yang berada pada suatu lingkungan sekitar. *Medium Long Shot* (MLS) pengambilan gambar sudah tidak lagi memperlihatkan keseluruhan tubuh dari aktor, tetapi hanya sampai batas lutut. Namun, pada *Medium Shot* (MS) hanya bagian tubuh aktor dari pinggang ke atas hingga kepala yang diperlihatkan dan *gesture* tangan juga dapat terlihat jelas. *Medium Close Up* (MCU) memperlihatkan bagian kepala hingga bahu dari seorang aktor. Kemudian, *Close Up* (CU) menampilkan paras wajah yang detail dalam screen. *eXtreme Close Up* (XCU) hanya memperlihatkan beberapa bagian dari wajah (Cherif, Solachidis, & Pitas, 2007) (Junaedi, Hariadi, & Purnama, 2018).



Gambar 4. Proyeksi skala pada tipe shot
Sumber: Peneliti

Selain tipe shot yang menyesuaikan *frame*, pada artikel yang ditulis oleh Justin Dise, menjelaskan tentang *Over the Shoulder Shot* yaitu salah satu pengambilan gambar yang

populer melalui belakang bahu aktor lainnya, pengambilan ini diambil dari sudut *Medium* hingga *Close-Up*. Bahu, leher dan bagian belakang kepala hingga badan terlihat di kamera dalam sebuah adegan dialog (Justine Dise, 2017).



Gambar 5. Sudut pandang kamera *Over the Shoulder Shot*
Sumber: (Justine Dise, 2017)

3. Metode Penelitian

Untuk mencari jawaban dari asumsi peneliti, maka dipergunakan metode kuantitatif sehingga dapat memberikan jawaban dengan hasil objektif tanpa dipengaruhi subjektivitas dari para pelaku industri pertelevisian itu sendiri. Penelitian dilakukan di lingkungan universitas swasta Jakarta dengan sebagian besar dari profil partisipan yaitu mahasiswa yang telah mempelajari dan memahami arti dari komunikasi visual itu sendiri, peneliti juga mencari hasil dari orang-orang yang mengerti secara teknik pengambilan gambar secara visual, hal ini dikarenakan topik dari penelitian ini juga menyangkut hal-hal teknik detail yang tentunya tidak terlalu diperhatikan oleh orang awam. Terdapat 176 hasil dari partisipan yang membantu peneliti dengan mengisi lembaran kwesioner yang telah disusun oleh peneliti. Pengambilan sampel dilakukan beberapa hari dalam kurun waktu 1 minggu.

Dalam menghitung hasil dari para partisipan, peneliti mempergunakan rumus *mean* untuk mengukur tingkat perbandingan rata-rata dari suatu variabel.

$$\bar{x} = (\sum x_i) / n$$

or

$$\bar{x} = (x_1+x_2+\dots+x_n) / n$$

\bar{x} : nilai rata-rata

x : setiap jawaban dari partisipan

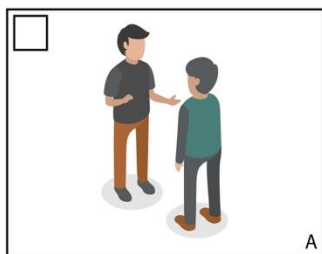
$\sum x$: jumlah jawaban dari partisipan

n : jumlah partisipan

Peneliti membuat gambaran perilaku adegan aktor sedang berdialog dalam satu *frame*, teknik yang dilakukan yaitu dengan *vector based*, hal ini dimaksudkan agar tokoh-tokoh pada gambar tidak dikenali oleh partisipan, peneliti mengantisipasi bila adanya partisipan yang cenderung memberikan hasil yang bias bila terdapat aktor favorit mereka dalam penelitian ini.

Berikut ini merupakan contoh dari bentuk kwesioner yang dipergunakan peneliti dalam membantu untuk mengumpulkan data dari partisipan.

Berikan tanda (V) pada kotak yang menurut anda adegan ketika dialog yang benar dan tepat !



Dialog 2 orang dengan badan berhadapan sudut 180°



Dialog 2 orang dengan badan dan muka berhadapan sudut 45°

- Pilihan A dan B sudah sesuai
 Pilihan A dan B tidak ada yang sesuai



Dialog 3 orang dengan badan berpusat pada titik tengah

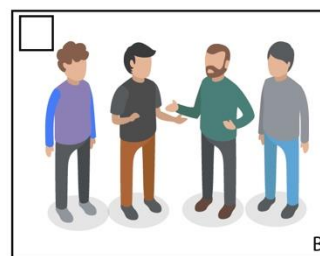


Dialog 3 orang dengan badan dan muka berhadapan sudut 45°

- Pilihan A dan B sudah sesuai
 Pilihan A dan B tidak ada yang sesuai



Dialog 4 orang dengan badan berpusat pada titik tengah



Dialog 4 orang dengan badan dan muka berhadapan sudut 45°

- Pilihan A dan B sudah sesuai
 Pilihan A dan B tidak ada yang sesuai

Gambar6. Kwesioner tentang adegan dialog dari aktor
 Sumber: Peneliti

Peneliti tidak melakukan intervensi terhadap pandangan partisipan, setiap partisipan hanya diperbolehkan mengisi satu kotak untuk setiap kolom. Setelah melakukan pembagian lembar pengisian kwesioner, peneliti menginstruksikan untuk tidak langsung mengisi kotak tersebut, kemudian tanpa petunjuk dan arahan khusus kepada partisipan, peneliti memperlihatkan 2 video singkat yang dimana salah satu *frame*-nya merupakan hasil dari Gambar 2 (Kartun SpongeBob SquarePants, durasi 2 menit 21 detik) dan Gambar 3 (Sinetron Cinta Yang Hilang, durasi 3 menit 33 detik), hal ini bertujuan agar partisipan mengetahui maksud jelas dari gambar yang tampak pada kwesioner tersebut.

Pada pilihan A, merupakan situasi dimana adegan dialog dilakukan secara sudut lurus 180° dan pada kotak selanjutnya dari kiri ke kanan merupakan jumlah aktor yang sedang melakukan adegan dialog, terhitung 2 orang - 3 orang - 4 orang.

Pada pilihan B, merupakan situasi dimana adegan dialog dilakukan secara sudut miring 45⁰ seperti yang peneliti temukan pada contoh kasus Gambar 2 dan Gambar 3 pada penelitian ini.

Dalam bertujuan untuk tidak bermaksud memaksakan kehendak peneliti pada partisipan, peneliti juga mempersiapkan alternatif pilihan untuk memilih kedua gambar tersebut, ataupun tidak memilih dari kedua gambar tersebut.

4. Hasil dan Pembahasan

Setelah proses penelitian dilakukan pada 176 partisipan, peneliti mengeliminasi 2 lembar kwesioner dikarenakan terdapat partisipan yang mengisi lebih dari 1 kotak untuk setiap kolom (urutan kolom 1-3 dihitung dari kiri ke kanan). Sehingga total dari sampel penelitian ini merupakan 174 partisipan.

Tabel 1. Jumlah jawaban dari 174 partisipan

Pilihan jawaban	Kotak A	Kotak B	A dan B sudah sesuai	A dan B tidak sesuai
Kolom 1	132	37	4	1
Kolom 2	135	31	6	2
Kolom 3	156	15	3	0

Sumber : Peneliti

Dari hasil Tabel 1. Kolom 1 merupakan posisi badan yang tepat untuk dialog 2 orang sehingga dapat ditarik data bahwa terdapat 132 partisipan setuju pada Kotak A, sedangkan hanya 37 partisipan setuju pada Kotak B, dan 4 partisipan setuju untuk kedua Kotak A dan B sudah sesuai, dan 1 orang yang tidak setuju pada kedua pilihan tersebut. Kolom 2 merupakan posisi badan yang tepat untuk dialog 3 orang sehingga dapat ditarik data bahwa terdapat 135 partisipan setuju pada Kotak A (hasil yang tidak terlalu jauh dengan Kolom 1), dilanjutkan hanya 31 partisipan setuju pada Kotak B, dan 6 partisipan setuju untuk kedua Kotak A dan B sudah sesuai, dan terdapat 2 orang yang tidak setuju pada kedua pilihan tersebut. Kolom 3 merupakan posisi badan yang tepat untuk dialog 4 orang dan dapat ditarik data bahwa terdapat 156 partisipan setuju pada Kotak A, dilanjutkan 15 partisipan setuju pada Kotak B, dan tersisa 3 orang yang setuju pada kedua pilihan tersebut. Tidak ada satupun partisipan memilih untuk tidak setuju pada kedua kotak pada Kolom 3 ini.

Tabel 2. Nilai rata-rata jawaban dari 174 partisipan

Pilihan jawaban	Kotak A	Kotak B	A dan B sudah sesuai	A dan B tidak sesuai
Kolom 1	75,86	21,26	2,29	0,59
Kolom 2	77,58	17,81	3,44	1,17
Kolom 3	89,65	8,62	1,73	0

Sumber : Peneliti

Maka, hasil dari nilai rata-rata tabel 2 tersebut, dapat disimpulkan bahwa pilihan kotak A mendominasi secara signifikan dibandingkan kotak B ataupun pilihan lainnya. Pilihan kotak A yaitu kondisi adegan dialog berhadapan secara garis lurus 180⁰ untuk dialog 2 orang, atau dialog dengan titik tengah dengan jumlah aktor lebih dari 2 orang. Hasil yang sangat tinggi dicapai pada Kolom 3 yaitu 89,65% partisipan beranggapan bahwa berkomunikasi 4 orang perlu berpusat pada satu titik tengah.

Hasil ini telah signifikan mendukung asumsi peneliti bahwa tampilan visual untuk adegan dialog khususnya dalam program drama televisi itu merupakan interaksi antar aktor. Selain itu, peneliti juga memperhatikan dalam keseharian pada kehidupan nyata, umumnya orang bila sedang berbicara selalu saling berhadap-hadapan.

Peneliti juga merangkum beberapa tanggapan dari partisipan dari rangkaian penelitian ini, beberapa partisipan baru menyadari kejanggalan yang dilakukan pada praktisi pembuat program televisi drama atau sinetron ini, beberapa partisipan juga memberikan pendapat bahwa sebenarnya dalam drama sinetron haruslah dapat diterima logis dalam kehidupan nyata, akting dalam drama sinetron tidak terkecuali pada adegan dialog sudah seharusnya dilakukan seperti dalam kehidupan nyata juga.

5. Kesimpulan

Peneliti berkesimpulan pengambilan gambar dengan teknik *Over the Shoulder Shot* akan memberikan hasil maksimal secara tampilan visual bila ingin memberikan tayangan yang sesuai kehidupan sehari-hari. Namun, pengambilan gambar dengan teknik ini akan cukup menyita waktu lebih lama, dikarenakan pengambilan gambar adegan dialog tentunya tidak dapat dilakukan hanya dalam satu kali saja, kamera harus berpindah posisi untuk setiap aktor yang sedang berbicara atau bilamana menggunakan 2 kamera secara bersamaan, tentunya

kamera lainnya yang sedang berada di belakang aktor tersebut akan masuk ke dalam *frame* aktif yang bisa dilihat penonton.

Medium Shot yang dilakukan pada adegan dialog memberikan tampilan visual badan miring 45^0 akan membuat aktor tidak merasa nyaman dalam melakukan akting, karena aktor tersebut sebenarnya tidak dapat menangkap komunikasi nonverbal dari lawan bicara secara optimal, padahal seharusnya aktor harus mendalami peran dan bisa membaca pergerakan aktor lainnya secara total bila sedang beradu akting.



Gambar7. Alkisah - Drama Televisi
Sumber: (Alkisah NET, 2018)

Peneliti juga menyadari bahwa ada hasil penelitian yang akan berbeda bila dihadapkan pada program televisi drama yang sifatnya memiliki panggung dan penonton yang juga terdapat di dalam studio pada saat proses pengambilan gambar berlangsung, pada drama jenis ini, para aktor tidak hanya berkomunikasi antar aktor lainnya, tetapi kerap kali juga berkomunikasi langsung pada penonton. Selain itu, kamera juga tidak leluasa untuk masuk ke dalam panggung.

Kemudian peneliti juga mendapat tanggapan menarik dari partisipan untuk bahasa visual pada film kartun, perlakuan visual unik sudut 45^0 mungkin tetap bisa dilakukan sepanjang kartun itu berjenis 2 dimensi.

Peneliti menyarankan untuk peneliti di masa yang akan datang dapat membahas lebih lanjut mengenai perlakuan sudut pandang badan aktor terhadap kamera di jenis drama panggung dan drama kartun 2 dimensi.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih penulis ucapkan untuk semua partisipan yang telah membantu jalannya penelitian ini, selain itu juga pada kreator kartun SpongeBob SquarePants dari Nickelodeon dan juga Sinetron Cinta Yang Hilang dari Program sinetron drama RCTI sebagai bahan penelitian yang dapat bermanfaat bagi para pelaku pembuat film di masa yang akan datang.

Selain itu juga penelitian ini dapat diselesaikan karena dukungan penuh dari rekan-rekan dosen Akademi Televisi Indonesia (ATVI) yang membantu penulis dalam berbagai hal dan telah menceritakan pengalaman khususnya dalam industri pertelevisian di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Alkisah NET. (2018). Perjuangan Terakhir Demi Sang Putri - YouTube. Retrieved February 23, 2019, from https://www.youtube.com/watch?v=Swk_oadnaf0
- B.Rahmanto. (2014). Konsep Dasar. *Konsep Dasar Drama. Universitas Terbuka, Jakarta, Pp. 1-48. ISBN 9796898519, 20, 20.* Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4779>
- Cherif, I., Solachidis, V., & Pitas, I. (2007). Shot type identification of movie content. *2007 9th International Symposium on Signal Processing and Its Applications, ISSPA 2007, Proceedings*, (June). <https://doi.org/10.1109/ISSPA.2007.4555491>
- E.Prawitasari, J. (1995). Buletin psikologi. *Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal. Buletin Psikologi, 3(1), 27-43.* Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/7371/5738>
- Elberse, A. (2008). The Power of Stars: Do Star Actors Drive the Success of Movies? *Journal of Marketing, 71(4), 102–120.* <https://doi.org/10.1509/jmkg.71.4.102>
- Hayati, R. S., Suyanto, & Sukoco. (2016). Analisis Perbandingan Karakter Doraemon dan Karakter. *Ekplora Informatika, 9–21.*
- Imanto, T. (2007). Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar. *Jurnal Komunikologi, Vol. 4 No.(1).* Retrieved from <http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4561-TeguhImanto.pdf>
- Iriantara, Y. (2015). Komunikasi Antarpribadi dalam Kehidupan Manusia. *Modul 1, 1–45.*
- Jones, B. S. E., & Lebaron, C. D. (2002). Research on the Relationship Between Verbal and Nonverbal Communication:, 499–521. Retrieved from [http://talkbank.org/media/pdf/joc-pdf/1-jones %26 lebaron.pdf](http://talkbank.org/media/pdf/joc-pdf/1-jones%26lebaron.pdf)
- Junaedi, H., Hariadi, M., & Purnama, I. K. E. (2018). Penerapan Sinematografi Dalam Penempatan Posisi Kamera Dengan Menggunakan Logika Fuzzy. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika, 55.* <https://doi.org/10.23917/khif.v4i2.7028>
- Justine Dise. (2017). Filmmaking 101: Camera Shot Types | B&H Explora. Retrieved February 23, 2019, from <https://www.bhphotovideo.com/explora/video/tips-and-solutions/filmmaking-101-camera-shot-types>
- Lehane, B., Connor, N. O., & Murphy, N. (2004). Dialogue Scene Detection in Movies Using Low and Mid-Level Visual Features. *Syntax.*

- Natadjaja, L., Setyawan, D., & Limantara, H. (2005). ANALISIS SUDUT PANDANG KAMERA (Studi kasus: Film Jelangkung dan Film The Ring 1). *Nirmana*, 7(2), 152–160. Retrieved from <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>
- Nickelodeon. (2017). SpongeBob SquarePants | MermaidPants | Nickelodeon UK - YouTube. Retrieved February 21, 2019, from https://www.youtube.com/watch?v=jLTAm0U_1OU
- RCTI - Layar Drama Indonesia. (2019). CINTA YANG HILANG - Tari Masih Tak Percaya Pada Mira - YouTube. Retrieved February 21, 2019, from <https://www.youtube.com/watch?v=7eSjTyIXkyM>
- Rokhmawan, T. (2018). *MODUL GERAK DAN ORATORI. Bloking*. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/NXPEK>
- Rusman, L., & Utud, Y. (2015). *Kreatif Siaran Televisi (First)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sendjaja. (2014). Komunikasi: Signifikansi, Konsep, dan Sejarah, (3), 1–41.
- Setyowati, L. R. (2017). Bahasa Visual dalam Sinetron Indonesia. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.24821/jousa.v4i1.1491>
- Triyono, Hariwibowo, M. A., & Putra, B. P. (2016). Analisis Sudut Pandang Kamera Dan Jenis Kamera. *E-Journal Raharja*, 2(2), 216–232.