

## BAB II TINJAUAN UMUM

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Perancangan tugas akhir ini akan berfokus pada gagasan dan literatur yang terkait dengan masalah penelitian. Beberapa sumber literatur dan data yang dapat menjadi sumber penelitian yang dibutuhkan sebagai berikut :

1. Burns R. (2003). “Mau jadi *Drummer* Profesional? Ini panduannya!”. Jakarta, Indonesia: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.

Buku ini berisi gagasan yang praktis, informatif dan topik-topik yang penting bagi semua *drummer* di semua kalangan tak peduli apa pun jenis musik yang dimainkan. Dalam buku ini, penulis mendefinisikan tata cara menjadi *drummer* profesional dengan cara otodidak. Dalam buku ini juga membahas tentang teknik dasar drum, buku ini dapat menjadi sumber yang sangat berguna untuk *drummer* pemula yang belajar secara otodidak.

2. Putra, R. W. (2020). “Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan”. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI.

Buku ini menguraikan konsep dan teori yang terdapat dalam ilmu desain komunikasi visual dan dapat digunakan sebagai panduan dalam eksplorasi lebih lanjut di bidang studi tersebut. Buku ini mengartikan desain komunikasi visual sebagai suatu proses kreatif yang menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan ide melalui berbagai media komunikasi. Buku ini juga berisi prinsip dan teori warna, *layout*, *gestalt*, tipografi, desain, bahkan perancangan identitas visual.

3. Pradesha, N. T (2015) “Empat Fondasi Bekal Aksi Penabuh Drum”. Jurnal CNN Indonesia.

Jurnal ini berisi wawancara pada salah seorang *drummer* otodidak yang bernama Handy Salim. Handy ini merupakan seorang *drummer* yang pernah berkolaborasi dengan Sammy Simorangkir dan Dian Pernama Putra. Dalam wawancara tersebut, Handy menyebutkan beberapa pengalaman dia dalam

bermain drum secara otodidak. Selain itu, ia juga memaparkan teknik yang biasa ia gunakan untuk berlatih drum.

4. Sinaga, W. & Putra, D. A. (2021) “Esensi Single Stroke Pada Awal Pembelajaran Drum”. Jurnal Sendratasik: Universtas Negeri Padang.

Jurnal ini menjelaskan tentang salah satu teknik dasar pada drum yang bernama *single stroke*. Jurnal ini menjelaskan tentang teknik dasar drum, *drumset*, *hardware* dan *rudiment*. Jurnal ini juga menjadi sumber yang relevan untuk topik yang diangkat, dalam jurnal ini juga dipaparkan hasil data observasi serta wawancara yang dilakukan kepada Komunitas Drum United Padang.

5. Wardhani, R (2014). “Modul Pelatihan Pembuatan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran”.

Buku ini menjelaskan tentang pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran. Buku ini juga berisi pembelajaran seperti konsep produksi media, *software*, *storyboard*, *shooting*, *editing video* dan finalisasi. Buku ini akan menjadi salah satu sumber yang berguna untuk penulis merancang media pembelajaran yang efektif.

6. Tobing, H. S. D (2016) “Teknik Pengambilan Gambar”.

Buku ini menjelaskan tentang panduan teknik pengambilan gambar foto maupun video. Dalam buku ini diterangkan materi terkait dasar dari pengambilan gambar seperti teknik-teknik dasar dalam pengambilan gambar, pengenalan kamera dan estetika gambar.

7. Samara, Timothy (2017). “Making and Breaking The Grid : a Graphic Design Layout Workshop”.

Buku ini membahas secara komprehensif prinsip-prinsip desain *grid* yang merupakan dasar dari tata letak grafis yang efektif. Menggali konsep-konsep seperti struktur *grid*, tata letak halaman, penggunaan tipografi yang tepat, dan kreativitas dalam mengubah *grid* tradisional untuk menciptakan desain yang unik dan dinamis. Buku ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana membangun kisi-kisi desain yang kokoh tetapi juga mengajak pembaca untuk memecahkan aturan-

aturan *grid* untuk mencapai kreativitas yang lebih tinggi dalam dunia desain grafis.

## 2.2 Memainkan Drum

Drum adalah salah satu instrumen perkusi yang menjadi tulang punggung dalam bermusik. Drum memiliki peran yang dominan dalam membentuk ritme. Instrumen ini tidak hanya memainkan peran utama dalam menyediakan dasar ritme, tetapi juga memberikan tempo atau ketukan yang menjadi tolak ukur terbentuknya sebuah musik. Selain itu, drum juga didefinisikan sebagai alat musik pukul dengan pemukul/stik maupun tangan ini merupakan *instrument* perkusi yang terdiri dari satu sampai dua *head* atau membran kulit yang terbuat dari kulit Binatang seperti kulit kadal, ular dan ikan (Blades, 1984).

- Drum dapat dianggap sebagai bentuk musik non melodis karena merupakan hasil kombinasi beberapa instrumen perkusi seperti *snare drum*, *bass drum*, dan *cymbal* yang tidak menghasilkan nada-nada spesifik. Pada awalnya, *snare drum*, *bass drum*, dan *cymbal* dimainkan oleh dua orang atau lebih dalam format *marching band*. Namun, seiring berjalannya waktu para pemain mengambil inisiatif untuk mengoptimalkan tempat dan ruang sehingga menghasilkan konsep di mana *snare drum* dan *bass drum* dapat dimainkan oleh satu orang saja (AJD, 2018).

Pada dasarnya tidak ada satu pun guru yang mampu mengajarkan cara bermain kepada seseorang melainkan *drummer* harus bisa mempelajari lewat pengalaman dan jam terbang. *Rudiment* atau dasar-dasar permainan drum mengacu pada teknik *sticking* yaitu *single stroke*, *double stroke*, *paradiddle* dan *double paradiddle*. *Rudiment* merupakan salah satu rangkaian pola dasar atau teknik tangan yang membentuk dasar untuk teknik drum yang lebih kompleks. *Rudiment* adalah dasar dari berbagai gaya bermain drum yang digunakan sebagai fondasi untuk mengembangkan keahlian teknis *drummer* (Burns, 2003).

1. *Single stroke* adalah sebuah pola permainan *sticking* di mana tangan kanan dan tangan kiri memukul secara bergantian dan seimbang.

2. *double stroke* adalah jenis pola pukulan di mana hitungan pertama dan kedua menggunakan tangan kanan (R), hitungan ketiga dan keempat menggunakan tangan kiri (L).
3. *Paradiddle* merupakan penggabungan dari teknik *single stroke* dan *double stroke* dengan pukulan pertama R, pukulan kedua L, pukulan ketiga R dan pukulan keempat R lalu dibalik dan di ulang kembali.
4. *Double Paradiddle* merupakan pengembangan dari teknik *paradiddle* dengan pola ketukan pertama R, kedua L, ketiga R, keempat L, kelima R dan keenam R. Pola tersebut dibalik dan diulang kembali.

Tidak sedikit pemain yang melupakan atau memang tidak tertarik untuk mempelajari *rudiment* karena berfikir untuk mempertahankan gaya orisinal. Padahal orisinalitas adalah sesuatu yang segar serta tidak biasa dan orisinalitas itu bukan tiruan, melainkan kemampuan menghasilkan ide-ide baru secara kreatif dan inventif (Burns, 2003).

Handy Salim dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Nadi Trita Pradesha di situs web CNN Indonesia menyatakan bahwa *basic* atau *rudiment* yang paling penting dalam bermain drum karena jika sudah menguasainya, pemain akan lebih mudah untuk menguasai dan bahkan seorang *drummer* bisa belajar tanpa seorang guru. Handy juga adalah seorang *drummer* yang lebih banyak seorang diri. Handy juga memaparkan aspek pertama yaitu tempo, hal ini merupakan elemen krusial karena tugas bagi seorang penabuh drum yang harus mengenal tempo. Tempo sendiri merupakan ukuran kecepatan dalam sebuah birama lagu (Pradesha, 2015).

Tempo juga menjadi aspek yang sulit untuk dipelajari seorang pemula. Menurut Handy, tempo dalam diri atau *body clock* itu bisa dilatih lalu ia berkata banyak pemain drum yang bingung bagaimana mengatur tempo dengan baik dan ia sendiri pun mengalami proses tersebut. Materi yang cukup relevan menurut Handy adalah menggunakan *metronome*, Handy juga menegaskan untuk bermain musik jangan banyak berpikir melainkan menikmati musiknya. *Metronome* itu sendiri merupakan alat yang digunakan agar permainan drum menjadi stabil dan tidak kehilangan tempo. Tempo atau ketukan itu sendiri memiliki tingkatan yang sering disebut *not*

*balok*. *Not balok* sendiri adalah sistem penulisan music dengan menggunakan *symbol* atau lambang *not* yang disusun pada jajaran garis nada (Pradesha, 2015).

1. Not 1/2 (2 ketuk)
2. Not 1/4 (1 ketuk)
3. Not 1/8 ( ½ ketuk)
4. Not 1/16 ( ¼ ketuk)
5. Not 1/32 (1/8 ketuk)

Dalam jurnal yang ditulis Wismar Sinaga & Agung Dwi Putra memaparkan tentang teknik *single stroke* yang di mana menjadi dasar atau awalan dari pembelajaran teknik dasar drum. *Hardware* dan *rudiment* juga menjadi salah satu pembahasan yang dipaparkan jurnal ini. Selain itu, jurnal ini juga menjelaskan tentang *drumset* atau seluruh bagian dari drum dan beberapa data observasi yang dilakukan pada Komunitas Drum United Padang. *Drumset* sendiri meliputi *snare drum*, *bass drum*, *tom-tom* dan *floor tom*. *Cymbal* juga merupakan bagian dari drum, bagian dari *cymbal* sendiri seperti *ride cymbal*, *hi-hat* dan *crash cymbal* (Sinaga & Putra, 2021).

1. *Snare drum* merupakan drum yang terdiri dari dua membran/*head* dan memiliki *snare* drum tunggal yang menempel pada membran bawah.
2. *Bass drum* merupakan bagian dari keluarga instrumen musik perkusi yang memiliki diameter besar, digunakan untuk menghasilkan suara dengan intonasi nada rendah.
3. *Tom-tom* merupakan bagian dari drum yang berfungsi untuk menciptakan ketukan yang beragam, yang juga dikenal dengan istilah "*fill*," "*fill in*," atau "*roffle*."
4. *Floor tom* merupakan *tom-tom* dengan diameter 14", 15", 16", dan 18".
5. *Cymbal* terbuat dari bahan dasar logam kuningan, ini memastikan kualitas kekuatan yang tinggi untuk menghasilkan suara yang optimal saat dimainkan.

6. *Ride cymbal* suara yang dihasilkan oleh *ride cymbal* tidak akan terlalu banyak sustain dan bergema. Secara umum, ukuran standar untuk *ride cymbal* adalah 20”.
7. *Hi-hat* memiliki bentuk yang mirip dengan *cymbal* yang saling berhadapan, ukuran standar untuk *hit-hat* adalah 14”.
8. *Crash cymbal* memiliki bentuk lingkaran dengan ukuran menengah. Umumnya, ukuran standar untuk *cymbal crash* adalah 16”. Fungsinya adalah memberikan aksent dengan menghasilkan efek suara yang kuat dan menggelegar.



Gambar 2. 1 Drumset

### 2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah metode atau strategi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan mempermudah proses belajar-mengajar. Media ini mencakup berbagai bentuk, mulai dari bahan cetak seperti buku dan modul hingga media elektronik seperti video, audio, dan aplikasi interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

### 2.3.1 Buku Pembelajaran

Buku pembelajaran menjadi salah satu alat pendidikan yang dirancang untuk membantu pembaca memahami dan menguasai materi pelajaran. Beberapa elemen yang digunakan seperti sampul yang berfungsi untuk bagian luar buku yang melindungi isi buku dan sering kali mencakup judul, nama penulis, nama penerbit, serta ilustrasi atau gambar yang menarik. Bagian isi buku yang akan menggunakan konsep warna yang berbeda di setiap bab yang tentunya dalam setiap warna tersebut, materi yang disampaikan berbeda mulai dari perkenalan alat atau penjelasan, teori dasar, contoh materi serta berupa instruksi atau perintah serta beberapa contoh latihan. Ada juga pengantar bab yang akan mengangkat *drummer* terkenal guna menimbulkan ketertarikan pembaca. Ada juga halaman referensi atau bacaan tambahan yang berguna untuk memberikan buku, artikel, atau sumber lain yang direkomendasikan untuk dibaca guna memperdalam pemahaman. Buku menjadi salah satu benda yang dapat didefinisikan sebagai bandel kertas, lembar kertas yang berjilid, bandel kertas yang bertuliskan ilmu tertentu. Sedangkan Buku pembelajaran merupakan alat esensial dalam dunia pendidikan, dirancang khusus untuk menyampaikan informasi dan konsep-konsep yang relevan kepada pembaca dengan cara yang sistematis dan mendalam (Trisna Dw Kurnia Putri, 2019).

### 2.3.2 Video Pembelajaran

Pemahaman teori dasar pengambilan video menjadi salah satu aspek yang penting sebelum merancang media pembelajaran. Dalam hal ini, video pembelajaran menjadi salah satu media yang akan dikembangkan dengan beberapa tahapan. Tahapan tersebut yaitu:

1. Tahapan Persiapan (pra produksi).

Tahapan ini adalah salah satu langkah awal dengan mempersiapkan keperluan media video pembelajaran. Beberapa hal yang harus disiapkan adalah alat dan bahan, materi pembelajaran dan *storyboard*.

- a) Alat dan Bahan dipersiapkan sesuai kebutuhan untuk membuat video pembelajaran seperti kamera, tripod, *microphone* dan laptop untuk proses *editing*.



b) Materi pembelajaran dipersiapkan sesuai topik yang akan diangkat ke dalam media pembelajaran.

c) *Storyboard* merupakan persiapan gambar berupa sketsa dengan disusun sesuai naskah yang tersaji.

## 2. Tahapan Produksi (*shooting*)

Tahapan produksi ini merupakan proses pengambilan gambar yang berdasar pada tahapan awal.

## 3. Tahap Penyelesaian Akhir

Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahapan sebelumnya terpenuhi. Tahapan ini meliputi proses *editing* dan merupakan proses akhir.

## 2.4 Prinsip dan Elemen Desain dalam Buku Pembelajaran

Buku pembelajaran memiliki elemen dan prinsip-prinsip desain. Beberapa aspek yang mendukung penulis untuk membuat perancangan buku pembelajaran ini adalah *layout*, tipografi dan warna. Prinsip juga diperlukan seperti *unity*, *balance* dan *emphasis* (Putra, 2020).

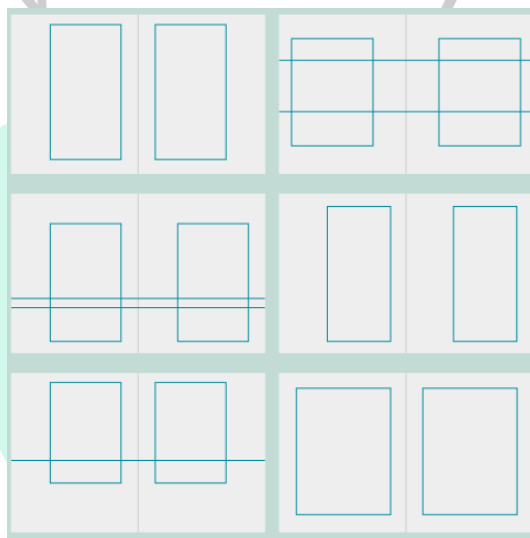
### 2.4.1 *Layout*

*Layout* merupakan penataan atau susunan pengorganisasian teks dan gambar, *layout* memiliki beberapa prinsip yaitu *unity* yang merupakan prinsip untuk menciptakan kesatuan *layout* secara keseluruhan, *balance* yang merupakan sebuah prinsip untuk mengatur keseimbangan *layout*, *emphasis* yang merupakan prinsip penekanan tertentu pada *layout*. Adapula beberapa jenis *grid* yang digunakan dalam pembuatan buku untuk memastikan tata letak halaman yang rapi, konsisten, dan mudah dibaca. *Grid* bisa dimanfaatkan dan memiliki beberapa jenis seperti *Manuscript Grid*, *Column Grid*, *Modular Grid*, *Baseline Grid* dan *Hierarchical Grid*. Beberapa jenis *grid* tersebut bisa dimanfaatkan sebagai acuan untuk membuat buku pembelajaran.

#### 1. *Manuscript Grid*



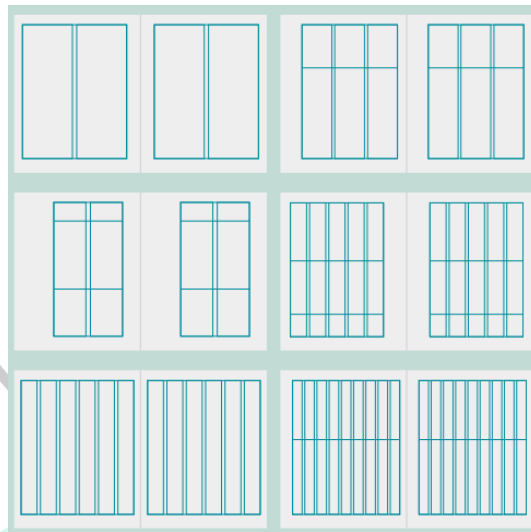
*Manuscript Grid* adalah jenis grid struktural yang paling sederhana, terdiri dari satu blok teks besar di setiap halaman. *Grid* ini dibuat untuk menampung teks berkelanjutan yang panjang, seperti buku atau esai panjang. Gambar kadang-kadang dapat ditempatkan di area teks jika perlu dan margin yang cukup bisa digunakan untuk catatan, ilustrasi, atau fitur editorial lain yang tidak rutin muncul sehingga tidak memerlukan kolom tambahan.



Gambar 2. 2 Manuscript Grid

## 2. Column Grid

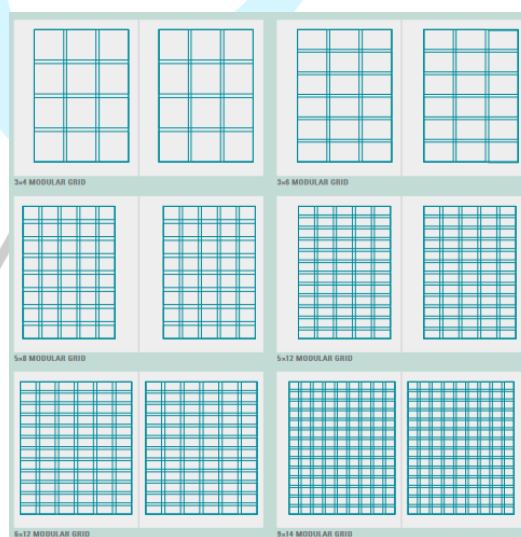
*Column Grid* digunakan untuk mengatur informasi yang terputus-putus dengan banyak kolom. Kolom-kolom ini bisa saling mendukung untuk menjalankan teks, untuk blok teks kecil atau digabungkan untuk membuat kolom yang lebih lebar. Fleksibilitas penggunaan *grid* ini memungkinkan pemisahan berbagai jenis informasi. Misalnya, beberapa kolom bisa digunakan untuk teks dan gambar besar, sementara keterangan ditempatkan di kolom yang bersebelahan. Lebar kolom harus konsisten dengan satu atau lebih kolom dari tepi ke tepi, namun kedalaman gambar atau teks bisa bervariasi dan bebas ditempatkan dalam margin dari atas ke bawah halaman.



Gambar 2. 3 Column Grid

● 3. *Modular Grid*

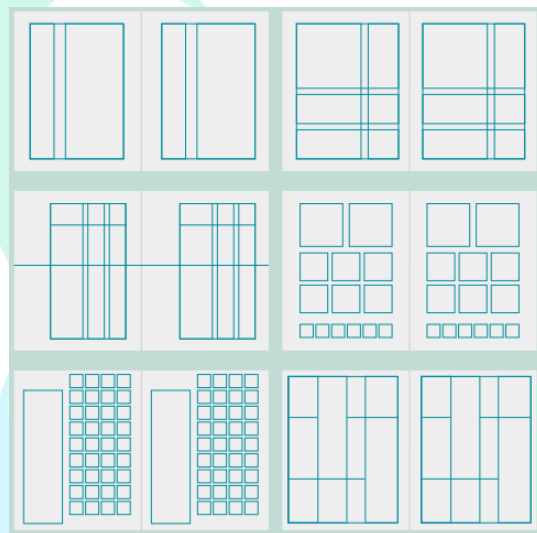
*Modular Grid* adalah *grid* kolom dengan banyak garis aliran horizontal yang membagi kolom menjadi baris, menciptakan matriks sel yang disebut modul. Setiap modul mendefinisikan sebagian kecil ruang informasi. Tingkat kontrol dalam *grid* bergantung pada ukuran modul, modul yang lebih kecil memberikan fleksibilitas dan presisi yang lebih besar tetapi terlalu banyak subdivisi dapat menjadi rumit atau berlebihan.



Gambar 2. 4 Modular Grid

#### 4. *Hierarchical Grid*

*Hierarchical Grid* adalah jenis tata letak yang fleksibel dan tidak terikat pada struktur *grid* reguler yang teratur. *Grid* ini disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang tersusun, dengan penempatan intuitif yang mengikuti proporsi elemen yang bervariasi daripada pola interval yang tetap. Lebar dan jarak antar kolom *dalam grid* ini disesuaikan sesuai dengan konteks dan kebutuhan spesifiknya, mungkin dengan menggunakan beberapa baris yang dikelompokkan dalam satu format atau dengan membagi ruang dengan pedoman sederhana.



Gambar 2. 5 Hierarchical Grid

#### 2.4.2 **Tipografi**

Tipografi merupakan cabang ilmu yang berfokus pada desain huruf dan simbol. selain itu tipografi memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan sesuai dengan tujuan. Selain itu, terdapat aspek-aspek penting yang berada didalam tipografi seperti tata letak, bentuk huruf, dan ukuran teks. Tipografi juga memiliki beberapa jenis huruf seperti *serif*, *sans serif*, *slab serif* dan *script*. Jenis-jenis huruf tersebut digunakan sesuai kebutuhan desain yang dirancang. Penggunaan tipografi juga dapat digunakan sebagai *headline*, *subheadline* dan teks lainnya. *Headline* biasanya menggunakan jenis huruf yang tebal dan mencolok

dengan ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan menandai awal dari bagian utama atau bab. *Subheadline* menggunakan ukuran yang sedikit lebih kecil dan berat huruf yang lebih ringan untuk menciptakan perbedaan visual dari *headline*, namun tetap cukup menonjol untuk menarik perhatian. *Body text* menggunakan jenis huruf yang lebih sederhana dan mudah dibaca dengan ukuran standar.

### **2.4.3 Warna**

Warna merupakan aspek penting untuk perancangan buku pembelajaran ini, warna memiliki beberapa bagian berupa warna primer yang sering disebut dengan warna pokok. Jenis warna tersebut tidak bisa tercipta dari warna lainnya. Warna sekunder adalah hasil dari mencampur dua warna primer. Jingga, ungu, dan hijau termasuk dalam kategori warna sekunder. Enam warna standar terdiri dari tiga warna primer dan tiga warna sekunder. Penggunaan warna dalam buku pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan daya tarik visual, memfasilitasi pemahaman, dan mempertahankan perhatian pembaca. Desain yang menarik dengan penggunaan warna yang berbeda untuk setiap babnya. Bab 1 menggunakan warna ungu, yang menjelaskan tentang pengenalan alat musik drum itu sendiri, Bab 2 dengan warna merah, menjelaskan tentang notasi dan ritme. Warna hijau dalam bab 3 membahas tentang tempo atau ketukan. Terakhir, bab 4 menggunakan warna biru menjelaskan tentang materi-materi latihan atau praktik.

### **2.4.4 Margin**

Margin merupakan ruang kosong yang terletak di sekitar tepi halaman yang tidak mengandung teks atau gambar utama. Fungsi utama margin adalah memberikan ruang bagi pembaca untuk memegang buku tanpa menghalangi teks, serta memberikan ruang untuk penomoran halaman, catatan kaki, atau catatan pembaca. Margin juga berperan penting dalam estetika dan tata letak buku, membantu menciptakan keseimbangan visual yang nyaman bagi mata. Selain itu, margin dapat berfungsi sebagai area tambahan untuk elemen desain seperti *header*, *footer*, atau ilustrasi yang memperkaya konten buku tanpa mengganggu aliran utama teks. Ada beberapa jenis margin yang digunakan dalam desain buku untuk

memastikan tata letak yang rapi dan fungsional seperti margin standar yang memberikan ruang seimbang di sekitar teks, *mirroring* margin yang mencerminkan margin dalam dan luar pada halaman ganjil dan genap untuk buku cetak dua sisi. Margin asimetris berbeda ukuran di setiap sisi halaman untuk tampilan dinamis, sementara margin *gutter* menyediakan ruang ekstra dekat penjilidan agar teks tidak terpotong biasanya penting untuk buku yang tebal. Margin atas dan bawah sering digunakan untuk *header* serta *footer* dan margin *colophon* menyediakan ruang di halaman akhir untuk informasi tambahan seperti perincian penerbitan dan *copyright*.

#### **2.4.5 Jilid**

Pada proses produksi buku pembelajaran akan menggunakan teknik yang bernama jilid. Jilid pada buku adalah proses penyatuan halaman-halaman buku menjadi satu kesatuan yang rapi dan kokoh, biasanya dengan menggunakan lem, benang atau bahan pengikat lainnya. Proses jilid ini sangat penting untuk menjaga keawetan dan keteraturan buku, memastikan halaman-halaman tetap tersusun dengan baik meskipun sering dibuka dan ditutup. Ada beberapa jenis teknik jilid yang umum digunakan, seperti jilid lem panas (*perfect binding*), jilid jahit benang (*sewn binding*), jilid steples dan jilid spiral (*spiral binding*), Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Selain fungsi praktisnya, jilid juga memberikan kontribusi estetika pada buku, memberikan tampilan yang profesional dan menarik, serta memberikan kenyamanan bagi pembaca dalam mengakses konten buku.

#### **2.5 Penggunaan Margin dan Jilid**

Penggunaan jilid dan margin akan sangat berguna dalam buku pembelajaran. Buku pembelajaran yang menggunakan *mirroring margin* dengan ukuran margin 1 cm di setiap sisinya, menawarkan pengaturan tata letak yang simetris dan estetis. Perpaduan antara *mirroring margin* dan jilid staples akan mempermudah keterbacaan dalam buku pembelajaran. Perpaduan ini akan memberikan kemudahan dalam membuka dan menutup buku secara ringkas, cocok untuk buku-buku dengan jumlah halaman yang sedang kisaran 45 sampai 50 halaman. Sementara itu, penggunaan *mirroring margin* juga menciptakan kesan simetris

yang estetik, memungkinkan elemen-elemen dalam desain untuk terlihat seimbang dan terorganisir dengan baik di setiap halaman.

## 2.6 Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar menjadi salah satu hal yang tidak kalah penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk video. Dalam hal ini, ada beberapa materi yang bisa membantu penulis mengembangkan media pembelajaran berbentuk video. Beberapa materi dasar yang relevan seperti pemahaman *angle* kamera *low angle* dan *high angle*. Pada umumnya *angle* kamera adalah *angle* pada level ketinggian yang kurang lebih sama seperti ketinggian seseorang obyek gambar (Tobing, 2016).

### 1. *High Angle*

Teknik *high angle* adalah teknik penggunaan kamera yang diletakan lebih tinggi dari obyek yang disebut juga *high angle shot*. Teknik ini juga bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan seperti rasa kerendahan hati. Sebaliknya, jika pengambilan gambar berlebihan atau terlalu tinggi akan menciptakan kesan seseorang yang sedang ter intimidasi dan menampilkan kesan seseorang yang lemah.



Gambar 2. 6 *High Angle*

## 2. *Low Angle*

Teknik *low angle* adalah teknik penggunaan kamera yang diletakan lebih rendah dari suatu obyek yang disebut juga *low angle shot*. Teknik ini juga bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan seperti seseorang yang tampak berkuasa. Sebaliknya, jika pengambilan gambar terlalu rendah maka akan menciptakan kesan intimidasi.



Gambar 2. 7 *Low Angle*



## 2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 8 Kerangka Berfikir

