Fragment
FILM AND ANIMATION NATIONAL CONFERENCE
ISBN 978-623-6088-51-7

Pendekatan Budaya Visual Dalam Melihat Gambar Bergerak

[1**]**Muhammad Iqbal Qeis**
Universitas Indraprasta PGRI
E-mail: qeis.mi@unindra.ac.id
**Corresponding Author

Abstrak

Kehidupan sehari-hari di dunia modern disajikan melalui layar dalam bentuk citra. Salah satu medium penyampaian citra ini adalah gambar bergerak. Pada tahun 2025, gambar bergerak mendominasi lalu lintas data di dunia degnan presentase mencapai 53,72%. Oleh karena itu, penting untuk dapat melihat lebih dalam apa yang sebenarnya tampak pada citra yang tersebar di kehidupan sehari-hari. Studi terhadap citra inilah yang akan terkait erat dengan terminologi budaya visual. Artikel ini akan membahas pengertian dan pendekatan budaya visual sebagai strategi dalam melihat gambar bergerak melalui review dan studi terhadap literatur dengan tema terkait. Hasil studi menunjukkan adanya keterkaitan gambar bergerak dengan budaya visual yang membentuk lingkaran proses yang terhubung dari ekspresi bentuk kehidupan sehari-hari melalui aspek budaya visible dan invisible. Studi ini memiliki implikasi keilmuan berupa tawaran sebaran pendekatan yang dapat digunakan dalam melihat gambar bergerak dalam perspektif budaya visual.

Kata Kunci: *Budaya Visual, Gambar Bergerak, Pendekatan, Strategi Melihat*

Abstract

Everyday life in the modern world is presented through screens in the form of images. One medium for conveying these images is moving images. In 2025, moving images dominate global data traffic, accounting for 53.72% data traffic. Therefore, it is important to be able to examine more deeply what is actually seen in the images scattered throughout everyday life. The study of these images will be closely related to the terminology of visual culture. This article will discuss the definition and approach of visual culture as a strategy for viewing moving images through a review and study of literature on related themes. The findings demonstrate a connection between moving images and visual culture, forming a connected cycle of processes that express everyday life through visible and invisible cultural aspects. This study has scientific implications in the form of offering a range of approaches that can be used to view moving images from a visual culture perspective.

Keywords: *Visual Culture, Moving Images, Approaches, Viewing Strategy*

ISBN 978-623-6088-51-7

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia modern identik dengan interaksi kesehariannya dengan citra. Hal ini karena manusia modern selalu dikelilingi oleh citra. Komunikasi dan interaksi kehidupan sehari-hari di dunia modern disajikan melalui layar yang diakses oleh mata audiens. Pesan dan informasi disampaikan melalui bentukan citra yang ditangkap dan dimaknai. Kemampuan "melihat" akhirnya dianggap sebagai kemampuan indrawi yang terpenting dalam menavigasi kehidupan sehari-hari di dunia modern.

Dalam riset yang dilakukan pada tahun 2019 di Inggris melalui survey terhadap 250 partisipan secara acak, ditemukan bahwa 220 partisipan (88%) mengatakan bahwa penglihatan adalah indra yang paling berharga (Enoch et al., 2019). Kemampuan melihat dianggap begitu berharga sehingga manusia menganggap bahwa hilangnya kemampuan melihat lebih fatal daripada terkena penyakit kronis seperti penyakit jantung.

Berger mengemukakan bahwa "*seeing comes before words*", melihat terjadi sebelum munculnya kata-kata (Manghani, 2013). Indra penglihatan dijadikan acuan awal dalam memproses apa yang terjadi di dunia. Anggapan pentingnya indera penglihatan ini pun terangkum dalam idiom di dunia seperti "melihat dengan mata kepala sendiri" atau "*seeing is believing*". Dalam idiom ini, melihat ditempatkan sebagai bentuk konfirmasi atas kebenaran.

Namun, dunia nyata berbeda dengan citra yang muncul di dalam layar. Merujuk pada pengertian di KBBI, kata citra memiliki arti rupa, gambar, gambaran, kesan mental, atau bayangan visual (KBBI Daring, 2016). Pengertian citra yang termaktub dalam KBBI mengandung frasa "kesan mental atau bayangan visual". Artinya, citra muncul sebagai wujud ideasi yang abstrak, dan bukan sebagai wujud kebendaan. Hal ini sejalan dengan Mitchell yang berargumen bahwa citra merupakan representasi akan sesuatu yang memiliki kualitas kemiripan, kesamaan, dan kerupaan (Bateman, 2014).

Berdasarkan penjabaran di atas, kita dapat memahami bahwa citra lebih daripada sekedar tampilan yang dapat dilihat. Citra mengandung seperangkat gagasan yang bekerja. Di balik tampilan yang terlihat, terdapat sebuah ideologi tertentu yang beroperasi. Jamieson (2007) berargumen bahwa audiens harus berhati-hati untuk membedakan antara citra di layar yang tampak di mata audiens dengan informasi yang dibawa citra tersebut pada tingkat gagasan. Hal ini dikarenakan penampakan dan informasi yang ada pada citra tidak selalu identik dengan tampilan yang terlihat di layar.

Memahami citra menjadi penting karena derasnya terpaan citra dalam kehidupan sehari-

ISBN 978-623-6088-51-7

hari. Berdasarkan statistik lalu lintas data di internet pada tahun 2025, terdapat ratusan terabyte data yang disebarkan dalam satu hari, di mana 53,72% dari data tersebut adalah gambar bergerak (Duarte, 2025). Selain itu, jumlah waktu yang dihabiskan untuk menonton gambar bergerak ini mencapai 1,4 milyar jam per hari (Lu, 2025). Data ini memperlihatkan angka yang masif dan memberikan gambaran bagaimana citra menggempur keseharian hidup manusia di dunia modern. Oleh karena itu, penting untuk dapat memahami dan melihat lebih dalam apa yang sebenarnya dicoba disampaikan melalui citra yang terlihat. Studi terhadap citra inilah yang akan terkait erat dengan terminologi budaya visual atau *visual culture.*

Terkait penjabaran di atas, artikel ini memunculkan pertanyaan penelitian berupa: Bagaimana strategi melihat citra, terutama dalam gambar bergerak, berdasarkan perspektif budaya visual? Pertanyaan penelitian ini kemudian dibagi menjadi empat bahasan utama yaitu pembahasan mengenai definisi budaya visual, relasi budaya visual dan gambar bergerak, strategi melihat menggunakan metodologi visual, serta contoh penerapannya.

Pembahasan teoretik mengenai budaya visual sebagai strategi masih minim ditemukan. Berdasarkan studi terhadap penelitian terdahulu, ditemukan dua artikel yang membahas budaya visual sebagai strategi melihat. Artikel pertama ditulis oleh Mie Buhl (2005) dengan judul "*Visual culture as a strategic approach to art production in education*" yang membahas bagaimana pemahaman akan budaya visual dapat membantu dalam perancangan karya sebagai strategi pendekatan dalam lingkup ruang edukasi. Buhl menawarkan model model pengajaran produksi seni berbasis pendekatan budaya visual.

Artikel kedua ditulis oleh Adde Oriza Rio (2017) dengan judul "Kajian budaya visual dalam ilmu komunikasi: Posisi dan metode penelitian" yang mencoba membahas posisi studi budaya visual dalam ilmu komunikasi dan metode penelitian yang dapat digunakan dalam ilmu komunikasi untuk mengkaji citra visual, budaya, dan khalayak. Rio membahas studi literatur tentang budaya visual dan menyimpulkan bahwa kajian budaya visual dapat membantu ilmu komunikasi memahami fenomena-fenomena komunikasi visual.

Kedua artikel di atas membahas budaya visual sebagai strategi melihat pada bidang ilmu komunikasi dan penciptaan seni, sementara artikel ini akan membahas budaya visual sebagai strategi melihat gambar bergerak serta penerapannya. Pembahasan pada artikel ini akan dilakukan melalui tinjauan pustaka terhadap buku dengan tema yang relevan terhadap budaya visual dan menyimpulkan berbagai pemikiran terkait budaya visual. Artikel ini juga akan merekomendasikan sebaran teori dan pendekatan serta contoh penerapannya dalam melihat

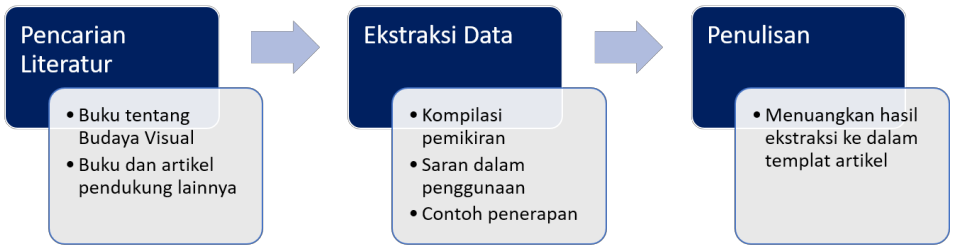
ISBN 978-623-6088-51-7

gambar bergerak.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berdasarkan tinjauan pustaka terhadap buku dan artikel yang terkait dengan tema budaya visual. Menurut Paré dan Kitsiou (2017), penelitian berdasarkan tinjauan pustaka penting untuk mengidentifikasi apa yang telah ditulis mengenai suatu topik untuk menciptakan titik awal dan sebagai dasar pemikiran pada suatu bidang atau topik tertentu. Penelitian berdasarkan tinjauan pustaka dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya sebagai dasar panduan pengambilan keputusan dalam melekukan penelitian.

Sebagai suatu metodologi, penelitian berbasis tinjauan pustaka diharuskan memiliki langkah kerja yang tepat berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan. Dalam memahami budaya visual sebagai strategi melihat, artikel ini memakai pendekatan tinjauan pustaka dalam bentuk *narrative review*. Menurut Snyder (2019), pendekatan jenis *narrative review* dalam tinjauan pustaka berfungsi untuk mendeteksi tema, menemukan perspektif teoritis, atau membahas isu umum dalam disiplin atau metodologi penelitian tertentu. Hal ini sejalan dengan pertanyaan penelitian dan sub bahasan yang akan dikemukakan.



Gambar 1. Alur Penelitian
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Alur penelitian seperti terlihat pada Gambar 1 mengikuti alur penelitian pada pendekatan *narrative review* yang dikemukakan Levy dan Ellis (2006), mencakup: (a) Pencarian dan penyaringan literatur; (b) Ekstraksi data, dan; (c) Penulisan. Dalam pendekatan *narrative review,* pemilihan literatur sebagai data utama bersifat subjektif. Pada penelitian ini, data literatur pada tahapan pencarian dan penyaringan literatur diambil dari buku budaya visual yang banyak dijadikan acuan dalam penelitian budaya visual. Buku-buku ini juga digunakan pada

ISBN 978-623-6088-51-7

artikel yang disebutkan dan dibahas pada penelitian terdahulu. Beberapa buku utama yang digunakan sebagai data literatur adalah buku "*An Introduction to Visual Culture*" oleh Nicholas Mirzoeff (1999), "*Exploring Visual Culture*" oleh Matthew Rampley (2005), "*Visual Communications: More Than Meets The Eye*" oleh Harry Jamieson (2007), serta "*Visual Methodologies*" oleh Gillian Rose (2001).

Ekstraksi data dilakukan dengan melakukan kompilasi pembahasan dan memberikan rekomendasi penggunaan pendekatan melalui contoh. Dalam penelitian ini, ekstraksi data disesuaikan dengan empat sub bahasan yang mendukung pertanyaan penelitian. Ekstraksi data pertama dilakukan untuk mengidentifikasi definisi budaya visual. Ekstraksi data kedua dilakukan untuk mengidentifikasi relasi budaya visual dan gambar bergerak. Ekstraksi data ketiga dilakukan untuk mengidentifikasi metodologi dan pendekatan pada budaya visual. Ekstraksi data keempat dilakukan untuk merekomendasikan pendekatan dalam melihat yang disertai dengan contoh penerapannya.

Tahapan terakhir adalah tahapan penulisan. Penulisan dilakukan untuk menuangkan keseluruhan proses pemilihan sumber dan ekstraksi data ke dalam template artikel yang telah ditentukan. Dalam hal ini, pemilihan sumber dituangkan ke dalam bagian pendahuluan dan metode, sementara proses ekstraksi data dituangkan dalam bagian hasil dan pembahasan serta simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam memahami definisi terminologi budaya visual, kita harus terlebih dahulu memahami apa yang dimaksud dengan "budaya". Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Daring, 2016), budaya memiliki arti pikiran, akal budi, adat istiadat, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah. KBBI menempatkan pemahaman "budaya" sebagai sesuatu yang ideasional atau berupa gagasan dan bukan berupa wujud kebendaan. Di balik pemahaman budaya sebagai sesuatu yang bersifat ideasional, terdapat serangkaian nilai sosial yang kompleks.

Budaya muncul sebagai ekspresi organik yang tumbuh secara alami pada suatu komunitas tertentu (Rampley, 2005). Menurut Rampley, objek kajian budaya visual selalu terkait pada sekumpulan gagasan, kepercayaan, dan adat istiadat suatu masyarakat yang diekspresikan secara visual. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa budaya visual adalah aspek-aspek kebudayaan di masyarakat yang muncul dan diekspresikan melalui citraan visual.

ISBN 978-623-6088-51-7

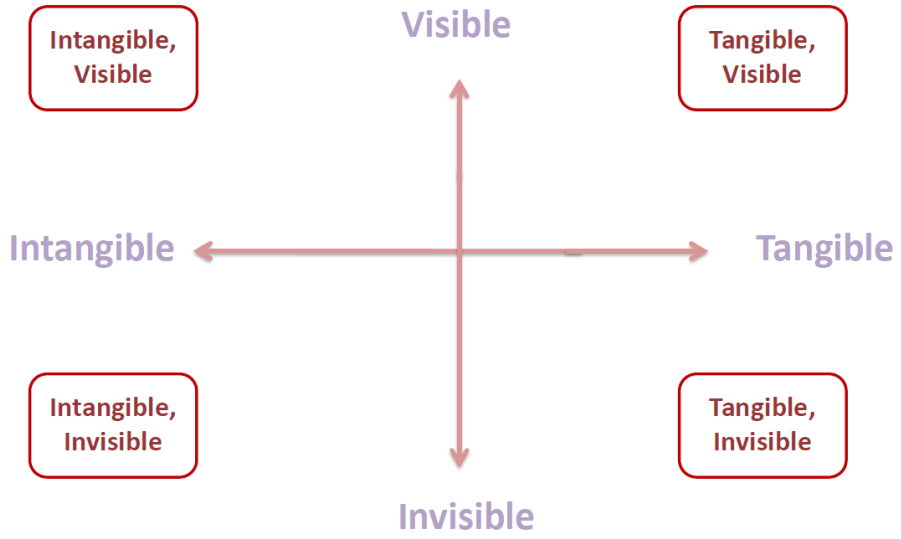
Aspek-aspek kebudayaan ini mewujud dan tersebar dalam bentukan kebudayaan. J.J. Hoenigmann membagi wujud kebudayaan menjadi tiga, yaitu wujud kebudayaan sebagai gagasan, aktivitas, dan artefak (Wiranata, 2022). Tiga wujud ini tidaklah berdiri sendiri melainkan saling terkait satu sama lain. Wujud gagasan menjadi dasar kegiatan yang ada pada wujud aktivitas. Sementara itu wujud artefak muncul berupa benda hasil karya manusia yang dilakukan pada wujud aktivitas. Dalam kaitannya dengan tiga wujud kebudayaan ini, maka kita dapat mengkaji hasil tindakan yang berada dalam wujud artefak (*tangible*) untuk menggali budaya yang ada di masyarakat yang bersifat gagasan (*intangible*).



Gambar 2. Aspek dalam Wujud Kebudayaan
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Keterkaitan ketiga wujud kebudayaan inilah yang membuka pintu menuju munculnya budaya visual. Setiap wujud kebudayaan memiliki aspek dan ekspresi masing-masing, seperti terlihat pada gambar 2. Wujud gagasan memiliki aspek yang tak terasa (*intangible*) dan tak terlihat (*invisible*). Wujud aktivitas dapat memiliki aspek terasa (*tangible*) ataupun tak terasa (*intangible*), tetapi aktivitas pasti memiliki aspek yang terlihat (*visible*). Sementara itu, wujud artefak memiliki aspek terasa (*tangible*) dan terlihat (*visible*) Dalam menentukan fokusan bahasan budaya visual, keterkaitan antar aspek dan ekspresi masyarakat dalam ketiga wujud kebudayaan ini perlu dipetakan. Pemetaan aspek dalam wujud budaya ini dibagi ke dalam 4 ruang seperti terlihat pada Gambar 3.

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 3. Pemetaan Aspek dalam Wujud Kebudayaan
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Terdapat empat ruang pemetaan yang terlihat pada Gambar 3, yaitu *Tangible – Visible, Tangible – Invisible, Intangible, Visible,* dan *Intangible – Invisible*. Ruang pertama yaitu *Tangible – Visible* adalah pemetaan yang mengacu pada sesuatu yang berwujud, terlihat, dan ada dalam hidup manusia. Di alam, contoh bentukan ini adalah pohon dan bunga. Dalam kaitannya dengan wujud kebudayaan, salah satu contoh bentukan ini adalah karya seni patung.

Ruang kedua yaitu *Tangible – Invisible* adalah bentuk interaksi yang mengacu pada sesuatu yang berwujud, ada dalam hidup manusia, namun tidak terlihat. Di alam, contoh bentukan ini adalah angin. Dalam kaitannya dengan wujud kebudayaan, salah satu contoh bentukan ini adalah musik.

Ruang ketiga yaitu *Intangible – Visible* adalah bentuk interaksi yang mengacu pada sesuatu yang tidak berwujud, namun dapat dilihat dan ada di hidup manusia. Di alam, contoh bentukan ini adalah cahaya. Dalam kaitannya dengan wujud kebudayaan, salah satu contoh bentukan ini adalah film.

Ruang keempat yaitu *Intangible – Invisible* adalah bentuk interaksi yang mengacu pada sesuatu yang tidak berwujud, tidak dapat dilihat, namun ada di hidup manusia. Di alam dan dalam kaitannya dengan wujud kebudayaan, salah satu contoh bentukan ini adalah akal pikiran dan perasaan manusia.

Fokus budaya visual terletak pada visual sebagai tempat makna dibuat dan diperebutkan

ISBN 978-623-6088-51-7

pada aspek "*visible*". Mirzoeff (1999) mengemukakan bahwa budaya visual berkaitan dengan peristiwa visual di mana informasi, makna, atau kesenangan dicari oleh konsumen dalam interaksinya dengan teknologi visual. Berdasarkan pernyataan ini, dapat ditentukan bahwa karakteristik budaya visual muncul dari adanya interaksi berupa peristiwa visual antara penonton, sarana visual, dan citra yang terlihat.

Konsep mengenai budaya visual pertama kali dieksplorasi oleh Michael Baxandall pada tahun 1972 (Rampley, 2005). Baxandall mencoba mengubah konteks bagaimana melihat karya seni. Ia menyarankan agar kita melihat di luar dari batasan seni dan budaya tinggi dan melihat pengaruh aspek budaya keseharian yang melandasi terciptanya sebuah karya seni. Dalam konteks ini, peristiwa visual terjadi dalam ruang *Tangible – Visible* di mana penonton, sarana visual, dan citra yang terlihat berada pada satu tempat yang sama. Contohnya adalah pengunjung museum yang melihat citra berupa karya seni melalui sarana lukisan dan patung. Peristiwa visual terjadi dalam lingkup publik dan dibatasi oleh lokasi.

Namun, Lefebvre (2008) menegaskan bahwa perkembangan pesat teknologi membentuk kehidupan sehari-hari masyarakat modern yang berdampak pada pengalaman individu. Lingkup peristiwa bergeser dari ranah publik ke ranah privat. Kehidupan sehari-hari dalam dunia modern terjadi di dalam layar (Mirzoeff, 1999). Peristiwa visual meningkat secara dramatis di seluruh dunia melalui citra yang disebar dengan bantuan jaringan internet. Penonton mengalami peristiwa visual tanpa batas lokasi. Peristiwa visual terjadi dalam ruang *Intangible – Visible*. Terjadilah pergeseran fokusan budaya visual, dari kajian bentuk ekspresi di dunia nyata, menjadi kajian bentuk ekspresi di dunia digital. Perkembangan teknologi yang pesat mengubah kehidupan sehari-hari menjadi budaya visual (Lister dan Wells, 2001).

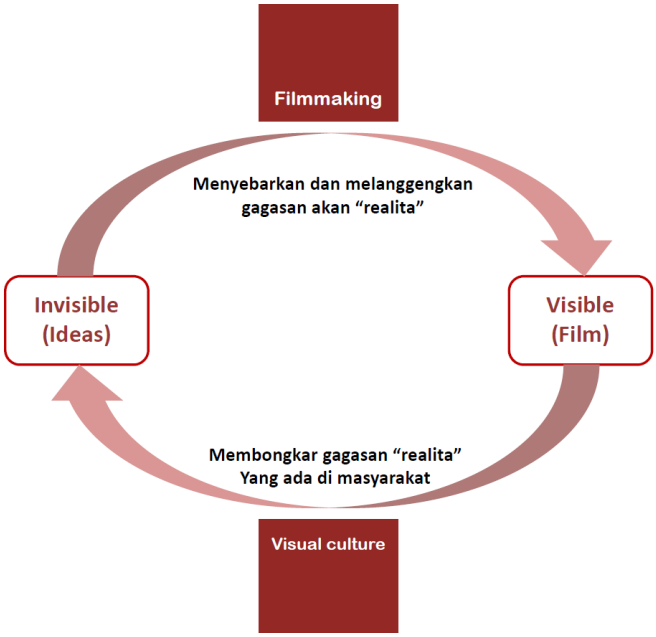
Budaya visual tidak bisa lepas dari keberadaan citra. Menurut Jamieson (2007), citra sebagai representasi merupakan sebuah pembentukan ulang fakta atau ide yang bentukannya terbatasi oleh sarana produksinya. Karakteristik media berpengaruh besar terhadap bagaimana sesuatu direpresentasikan dan bagaimana citra ditangkap oleh penonton.

Salah satu sarana produksi yang efektif dalam konsumsi citra adalah gambar bergerak. Gambar bergerak adalah terminologi yang merujuk pada film, video, siaran televisi, animasi, dan tampilan digital lainnya seperti pada *video game* dan *computer generated image* (Caroll, 2008). Dalam bukunya *Film Cultures*, Harbord (2002) berargumen bahwa film bukan hanya objek yang dilihat, tetapi merupakan sebuah pengalaman. Hal ini karena citra bekerja dengan upaya menyerupai yang nyata. Dalam perancangan film, terdapat konsep *Realistic Motivation*

ISBN 978-623-6088-51-7

yang dikemukakan Bordwell dan Thompson yang menyatakan bahwa pemilihan elemen dalam karya dan gagasan perancangan film didasari dari logika dunia nyata (Tseng, 2013). Film mengaburkan batas antara ruang tontonan dan ‘realita'.

Penjabaran di atas memperlihatkan bahwa budaya visual dan gambar bergerak terkait dalam relasi berupa lingkaran proses yang terhubung oleh keberadaan citra. Jika gambar bergerak mencoba mengubah logika dunia nyata (gagasan realita) menjadi citra yang ditampilkan, maka budaya visual mencoba membongkar citra untuk memahami ideologi (gagasan realita) yang beroperasi di dalamnya. Keduanya bekerja di seputar citra dan media visual yang tersebar dalam keseharian di masyarakat. Relasi keduanya dapat dirangkum dalam Gambar 4.



Gambar 4. Relasi Budaya Visual dan Gambar Bergerak
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Seperti telah dibahas sebelumnya, bahwa budaya visual adalah kajian pola pikir dan segala sesuatu yang mencerminkan budaya di masyarakat yang diekspresikan melalui sarana visual. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu kerangka untuk melakukan pengkajian dalam perspektif budaya visual.

Penggunaan visualisasi dan kombinasi mode semiotik telah lama dianggap penting untuk menganalisis citra dengan melihat citra sebagai “teks”. Walaupun citra adalah bentuk tanda visual, bukan berarti bahwa kajian budaya visual semata-mata tergantung kepada eksistensi

ISBN 978-623-6088-51-7

penggunaan semiotika. Ini dikarenakan semiotika terkadang diterapkan terlalu luas atau dangkal, sehingga dapat melemahkan daya analisisnya. Dalam artikel *Re-Thinking Semiotics*, Shilina & Zarifan (2003) berargumen bahwa penerapan semiotika masih belum melibatkan model atau metodologi empiris yang disepakati secara luas. Dalam buku *Semiotics: The Basics*, Chandler (2022) berargumen bahwa titik terendah analisis semiotika tak lebih dari sekadar bentuk kritik yang didasarkan pada interpretasi subjektif.

Kelemahan ini muncul karena semiotika berfokus pada bagaimana "saya", memandang nilai-nilai tertentu yang dipromosikan dalam tanda (Iedema, 2001). Oleh karena itu, dalam melakukan kajian budaya visual, diperlukan sebuah pendekatan metodologi yang tidak hanya bergantung pada semiotika. Sentimen ini juga dikemukakan oleh Mitchell (2006), yang berargumen bahwa budaya visual bukanlah tentang semiotika, tetapi tentang peristiwa visual yang dialami oleh penonton. Sehingga, pendekatan metodologi dalam budaya visual harus dapat mencakup segala peristiwa visual yang dialami oleh penonton yang melihat citra.

Salah satu metodologi dalam budaya visual yang menempatkan citra sebagai data adalah Metodologi Visual yang dikemukakan oleh Gillian Rose. Rose (2001) berargumen bahwa tidak ada jawaban tunggal atau ‘satu makna yang benar’ dalam memaknai suatu citra visual karena tafsiran gambar hanyalah interpretasi, bukan penemuan kebenaran makna. Sehingga penting untuk melakukan justifikasi dan validasi terhadap interpretasi yang muncul. Pemikiran ini kemudian dituangkan oleh Schroeder (2002) dalam tahapan untuk melihat citra secara kritis yang mengadopsi model analisis kritis Barett.



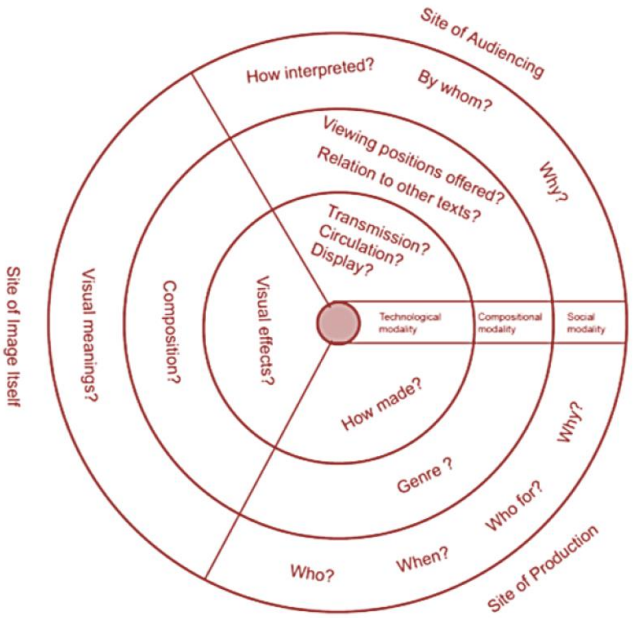
Gambar 5. Tahapan Melihat Citra Secara Kritis
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Dalam tahapan yang dikemukakan Schroeder, terdapat empat langkah yang harus dilakukan. Keempat langkah ini dirangkum pada Gambar 5. Langkah pertama adalah *describing*, yaitu menjelaskan data visual apa adanya secara objektif sesuai fakta yang terlihat tanpa menambahkan hal yang tak terlihat. Langkah kedua adalah *interpreting.* Pada langkah ini, hasil deskripsi diinterpretasi dan dibuatkan asumsi untuk mencari alternatif kemungkinan analisis. Langkah ketiga adalah *evaluating*. Pada langkah ini dilakukan evaluasi terhadap hasil

ISBN 978-623-6088-51-7

interpretasi untuk mendapatkan temuan. Dalam melakukan langkah *interpreting* dan *evaluating* perlu dipilih teori dan pendekatan tertentu sesuai dengan tujuan riset. Sedangkan langkah terakhir adalah *theorizing*. Pada langkah ini dilakukan validasi terhadap hasil temuan evaluasi dan penarikan simpulan.

Untuk menentukan teori dan pendekatan yang bisa digunakan dalam melihat citra secara kritis, Rose (2001) mengusulkan suatu model metodologi visual yang mencakup tiga modalitas dan tiga situs analisis. Tiga modalitas ini mencakup modalitas teknologi, modalitas komposisi, dan modalitas sosial. Sementara itu, tiga situs analisis mencakup situs audiens, situs citra, dan situs produksi.



Gambar 6. Model Metodologi Visual
(Sumber: Rose, 2001)

Pada Gambar 6 dapat dilihat bagaimana tiga modalitas dan tiga situs analisis berinteraksi untuk memberikan panduan dalam melakukan kajian budaya visual. Jika seorang peneliti film ingin membahas film dari sisi bagaimana film ini dibuat, maka dapat mengambil modalitas teknologi dan situs produksi. Analisisnya akan membahas seputar penggunaan teknologi seperti alat, spek kamera, properti, dan implementasi teknologi lainnya.

Peneliti juga dapat menggabungkan berbagai aspek untuk melakukan analisis multimodal. Jika fokusannya pada citra yang muncul, pembahasan komposisi kemudian bisa dikaitkan dengan modalitas sosial untuk membahas makna visual dari komponen yang

ISBN 978-623-6088-51-7

dimunculkan. Berikut beberapa contoh teori dan pendekatan yang dapat digunakan dalam memakai model metodologi visual Rose dan penerapannya dalam melakukan kajian budaya visual terhadap gambar bergerak.

Tabel 1. Contoh Teori dan Pendekatan pada Situs Produksi

Site of Production		
Technological Modality	**Compositional Modality**	**Social Modality**
How Made?	Genre?	Who? When? Why? Who For?
Choosing Equipment **Software Utilization** **Formats (2D, 3D, Stop Motion)** **Production** **Shooting Technique**	**Narrative structure** **Themes** **Elements and Styles**	**Casting** **Crews** **Budgeting** **STP Analysis**

Sumber: Hasil Penelitian, 2015

Tabel 1 merangkum beberapa teori dan pendekatan yang dapat dipakai dalam melakukan analisis pada situs produksi. Dalam situs produksi, aspek teknologi berfokus pada bagaimana produksi film dibuat seperti perlengkapan dan teknik pengambilan gambar yang akan dipakai. Aspek komposisi berfokus pada bagaimana produksi film dikonsep seperti narasi dan tema yang hendak dibuat. Sementara aspek sosial berfokus pada bagaimana produksi film direalisasikan seperti pemilihan aktor dan analisis khalayak.

Tabel 2. Contoh Analisis pada Situs Produksi

	Site of Production		
	Technological Modality	**Compositional Modality**	**Social Modality**
	How Made?	Genre?	Who? When? Why?
	Continuous Shot	**Historical Drama**	**Casting**
1917			
	Ilusi continuous	Perang = Prajurit, 3rd person	Main characters?

ISBN 978-623-6088-51-7

Russian Ark			
	Steadycam continuous	Nostalgia memori, 1st person	Supporting characters?

Sumber: Hasil Penelitian, 2015

Contoh analisis pada area bagan situs produksi di Tabel 2 memperlihatkan perbandingan antara dua film, yaitu film 1917 yang disutradarai Sam Mendes dan film Russian Ark yang disutradari Alexander Sokurov. Kedua film ini merupakan film drama sejarah, dengan pemakaian continuous shot dalam pembuatan filmnya. Namun keduanya memperlihatkan produksi yang berbeda.

Contohnya dalam modalitas komposisi, keduanya mencatut genre drama histori. Namun, komposisi genre yang ditonjolkan berbeda. Genre drama histori pada 1917 berfous pada perang, sehingga komposisi elemen yang muncul adalah prajurit. Fokusan pada tragedi perang membuat sutradara menceritakan dalam bentuk sudut pandang orang ketiga. Berbeda dengan Russian Ark yang memfokuskan pada drama histori berupa memori kejayaan masa lalu. Fokusan film ada pada peristiwa visual "mengingat", sehingga sutradara menceritakan narasi dalam bentuk sudut padang orang pertama. Komposisi elemen yang muncul menggambarkan kejayaan atau *glory* yang pernah dicapai.

Tabel 3. Contoh Teori dan Pendekatan pada Situs Citra

Site of Image Itself		
Technological Modality	**Compositional Modality**	**Social Modality**
Visual Effect?	Visual Composition?	Visual Meaning?
Color Grading **CGI** **Software Utilization**	**Framing** **Mise-en-Scène** **Aesthetics** **Visual Components**	**Semiotics** **Visual Rhetorics** **Psychoanalysis** **The Gaze** **Hyperreality** **Discourse Analysis** **Content Analysis**

Sumber: Hasil Penelitian, 2015

Tabel 3 merangkum beberapa teori dan pendekatan yang dapat dipakai dalam melakukan

ISBN 978-623-6088-51-7

analisis pada situs citra. Dalam situs citra, aspek teknologi berfokus pada bagaimana citra film dibuat seperti pemakaian CGI atau *color grading*. Aspek komposisi berfokus pada bagaimana citra film disusun dalam suatu tampilan seperti penempatan dan pemakaian komponen visual. Sementara aspek sosial berfokus pada bagaimana citra film dimaknai oleh yang melihatnya seperti pemaknaan psikoanalisis karakter atau hiperrealitas visual yang terlihat.

Tabel 4. Contoh Analisis pada Situs Citra

	Site of Image Itself		
	Technological Modality	**Compositional Modality**	**Social Modality**
	Visual Effect?	Visual Composition?	Visual Meaning?
	Color Grading	**Visual Components**	**Psychoanalysis**
	Color as Status	**Lines as class separator**	**Id vs Ego – Superego?**
Parasite			
			

Sumber: Hasil Penelitian, 2015

Contoh pada Tabel 4 adalah penerapan analisis dalam area bagan situs citra. Tabel 4 memperlihatkan perbandingan citra yang diambil dari film Parasite yang disutradarai Bong Joon Ho. Pada modalitas teknologi, *Color grading* dalam film ini dipakai untuk menentukan status sosial. Pemakaian warna dingin vs hangat dilakukan untuk menguatkan kesan status sosial. Pada modalitas komposisi, garis sebagai salah satu komponen visual ditempatkan dan digunakan sebagai pembatas antar kelas sosial. Sementara pada modalitas sosial, pemaknaan psikoanalisis pada karakter memperlihatkan benturan antara Id vs Ego. Ketiadaan superego memperlihatkan kelas sosial sebagai kungkungan yang membentuk struktur psikis seseorang pada kelas sosial yang lebih mementingkan keberlangsungan hidup pribadinya.

ISBN 978-623-6088-51-7

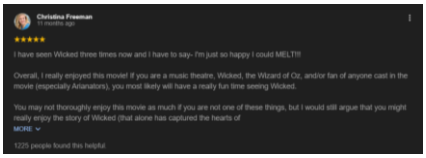
Tabel 5. Contoh Teori dan Pendekatan pada Situs Audiens

Site of Audiencing		
Technological Modality	**Compositional Modality**	**Social Modality**
Circulation display?	Relation to other?	Interpreted by whom?
Deliveries **Choosing platforms**	**Adaptation** **Intertextuality**	**Surveys** **Interviews** **Feedback** **Review analysis**

Sumber: Hasil Penelitian, 2015

Tabel 5 merangkum beberapa teori dan pendekatan yang dapat dipakai dalam melakukan analisis pada situs audiens. Dalam situs audiens, aspek teknologi berfokus pada bagaimana film dapat menjangkau audiens, seperti pemilihan penempatan film atau media tayang. Aspek komposisi berfokus pada bagaimana film berelasi dengan media lainnya yang sudah ada terlebih dahulu, seperti perbedaan versi dalam proses adaptasi atau pengembangan dari kekosongan narasi sebelumnya. Sementara aspek sosial berfokus pada bagaimana film diapresiasi oleh para penontonnya yang meliputi review para ahli atau feedback penonton.

Tabel 6. Contoh Analisis pada Situs Audiens

	Site of Audiencing		
	Technological Modality Circulation display? **Silver Screen vs BluRay?**	**Compositional Modality** Relation to other? **Intertextuality to other versions and stories?**	**Social Modality** Interpreted by whom? **Critics Scores vs Audience Receptions?**
Wicked			
			

Sumber: Hasil Penelitian, 2015

Contoh pada Tabel 6 adalah penerapan analisis dalam area bagan situs audiens. Tabel 6

ISBN 978-623-6088-51-7

memperlihatkan analisis situs audiens terhadap film Wicked yang disutradarai Jon M. Chu. Pada modalitas teknologi, analisis pemilihan media tayang film dapat digunakan untuk melihat bagaimana film dapat menjangkau audiens dan bagian apa yang dihilangkan / ditambahkan serta alasannya. Pada modalitas komposisi, proses adaptasi film dari novel, perubahan visual dan komposisi film dari pertunjukan teater Broadway, atau bahkan intertekstualitasnya dengan cerita Wizard of Oz dapat dianalisis. Sementara pada modalitas sosial, penerimaan oleh para kritikus film dapat dibandingkan dengan penerimaan audiens umum untuk melihat analisis selera dan trend.

Pembahasan metodologi visual ini memunculkan tiga poin utama dalam melihat gambar begerak secara kritis dalam perspektif budaya visual. Poin pertama adalah melihat gambar secara serius. Seringkali muncul asumsi bahwa gambar hanyalah pendukung dari teks dan konteks. Sebaliknya, perspektif budaya visual berpendapat bahwa citra perlu dibahas dengan seksama karena visual memiliki efek tersendiri bagi yang melihat.

Poin kedua adalah mempertimbangkan tentang kondisi sosial dan efek sosial dari suatu citra. Representasi visual yang tersemat dalam suatu citra bergantung pada, dan ikut menghasilkan, fenomena sosial budaya. Budaya visual melihat perlunya membahas bagaimana fenomena tersebut diterapkan dalam, atau diwujudkan oleh, citra yang dilihat.

Poin ketiga adalah mempertimbangkan citra dan pendekatan analisisnya berdasarkan kesan pribadi yang dirasakan. Cara memandang seseorang dipengaruhi oleh latar belakang historis, geografis, budaya, dan sosial. Tidak ada pandangan yang murni dan alami. Oleh karena itu, budaya visual melihat pentingnya kesan pribadi terhadap citra yang dilihat dalam melakukan interpretasi.

SIMPULAN

Pesan dan informasi yang tersemat pada citra tidak selalu identik dengan tampilannya. Oleh karena itu, penting untuk dapat memahami dan melihat lebih dalam apa yang sebenarnya dicoba sampaikan oleh suatu citra yang terlihat. Studi terhadap citra inilah yang akan terkait erat dengan terminologi budaya visual atau *visual culture*.

Budaya visual adalah kajian pola pikir dan segala sesuatu yang mencerminkan budaya di masyarakat yang diekspresikan melalui sarana visual. Keterkaitan budaya visual dengan gambar bergerak menjadi suatu lingkaran proses yang terhubung dari ekspresi bentuk kehidupan sehari-hari. Pembuatan gambar bergerak berorientasi pada perancangan, sementara

ISBN 978-623-6088-51-7

budaya visual berorientasi pada pengkajian. Namun, pengkajian budaya visual dapat menjadi dasar dalam mengembangkan konsep perancangan dalam proses pembuatan film karena keduanya bekerja di seputar citra dan media visual yang tersebar dalam keseharian di masyarakat.

Citra sebagai aspek *visible* digunakan untuk membongkar gagasan yang berada di masyarakat sebagai aspek *invisible.* Metodologi visual yang dikemukakan Gillian Rose dapat dijadikan acuan dalam melakukan pengkajian citra pada gambar bergerak dalam perspektif budaya visual. Artikel ini merangkum tiga poin penting yang harus diperhatikan dalam melihat citra secara kritis dalam kajian budaya visual, yaitu: (1) Melihat gambar secara teliti; (2) Mempertimbangkan kondisi dan efek sosial dari suatu citra, dan; (3) Mempertimbangkan citra dan pendekatan analisisnya berdasarkan kesan pribadi yang dirasakan. Penggunaan teori dan pendekatan yang sesuai diharapkan dapat membantu peneliti untuk dapat menggali dan melihat citra dalam gambar bergerak secara lebih kritis dan mendalam.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif berbentuk tinjauan pustaka *narrative review* yang dimaksudkan untuk mengidentifikasi pemikiran dasar tentang budaya visual, di mana pemilihan literatur dalam tinjauan pustaka dibatasi oleh subjektivitas peneliti. Oleh karena itu, terbuka kesempatan untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan kompilasi dan ekstraksi data menggunakan bentuk penelitian kualitatif lainnya yang lebih objektif dan terstruktur seperti pada bentuk *systematic literature review* (SLR) untuk lebih menyoroti trend dan perkembangan budaya visual sebagai strategi dalam mengkaji fenomena visual dalam kehidupan sehari-hari di dunia modern.

REFERENSI

Bateman, J.A. (2014). *Text and image: A critical introduction to the visual/verbal divide.* Routledge.

Budaya. (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 20 Agustus 2025 dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/budaya

Buhl, M. (2005). Visual culture as a strategic approach to art production in education. *International Journal of Education Through Arts*, *1*(2), 103-114. https://doi.org/10.1386/etar.1.2.103/1

Caroll, N. (2008). *Engaging the moving image*. Yale University Press.

Citra. (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 20 Agustus 2024 dari

ISBN 978-623-6088-51-7

https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/citra

Chandler, D. (2022). *Semiotics: The basics.* Routledge.

Duarte, F. (2025, April 24). *Amount of data created daily (2025)*. Exploding Topics. Diakses dari https://explodingtopics.com/blog/data-generated-per-day.

Enoch, J., McDonald, L., Jones, L., Jones, P. R., & Crabb, D. P. (2019). Evaluating Whether Sight Is the Most Valued Sense. *JAMA Ophthalmology*, *137*(11), 1317–1320. https://doi.org/10.1001/jamaophthalmol.2019.3537

Harbord, J. (2002). *Film cultures.* Sage.

Iedema, R. (2001). Analysing film and television: A social semiotic account of hospital: An unhealthy business. Dalam van Leeuwen, T., & Jewitt, C. (Eds.). *Handbook of visual analysis.* Hal. 183-204. Sage.

Jamieson, H. (2007). *Visual communication: More than meets the eye*. Intellect Books.

Lefebvre, H. (2008). *Critique of everyday life*. Verso Books.

Levy, Y. & Ellis, T.J. (2006). A systems approach to conduct an effective literature review in support of information systems research. *Informing Science*, *9*, 181–212. https://doi.org/10.28945/479

Lister, M., & Wells, L. (2001). Seeing beyond belief: Cultural studies as an approach to analysing the Visual. Dalam van Leeuwen, T., & Jewitt, C. (Ed). *Handbook of visual analysis.* hal. 61-91. Sage.

Lu, M. (2025, April 1). *Visualized: Daily internet activity in 2025*. Visual Capitalist. Diakses dari https://www.visualcapitalist.com/visualized-daily-internet-activity-in-2025/

Manghani, S. (2013). *Image studies: Theory and practice*. Routledge.

Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture.* Routledge.

Mitchell, W.J.T. (2006). What is visual culture?. Dalam Morra, J., & Smith, M. (Ed.). *Visual culture: Critical concepts in media and cultural studies.* Hal. 298-311. Routledge.

Paré, G. & Kitsiou, S. (2017). Methods for literature reviews. Dalam Lau, F. & Kuziemsky, C. (editors). *Handbook of eHealth evaluation: An evidence-based approach* [Internet]. Victoria (BC): University of Victoria; 2017 Feb 27. Diakses dari: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK481583/

Rampley, M. (2005). *Exploring visual culture.* Edinburgh University Press.

Rio, A. O. (2017). Kajian budaya visual dalam ilmu komunikasi: Posisi dan metode penelitian. *Sociae Polites*, *1*(1), 195-206. https://doi.org/10.33541/sp.v1i1.471

ISBN 978-623-6088-51-7

Rose, G. (2001). *Visual methodologies.* Sage.

Schroeder, J. E. (2002). *Visual consumption*. Routledge.

Shilina, M. G., & Zarifian, M. (2023). Re-thinking semiotics: A new categorization of a sign?. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, *14*(2), 305-313. doi: 10.22363/2313-2299-2023-14-2-305-313.

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, *104*, 333-339. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039

Tseng, C. (2013). *Cohesion in film: Tracking film elements.* Palgrave Macmillan.

Wiranata, I.G.A.B. (2022). *Antropologi budaya*. PT Citra Aditya Bakti.