

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. STUDI LITERATUR**

##### **2.1.1. Sejarah dan Perkembangan Film Internasional**

Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga hari ini merupakan “perkembangan lebih jauh” dari teknologi fotografi. Perkembangan penting sejarah fotografi telah terjadi di tahun 1826, ketika Joseph Nicephore Niepce dari Perancis membuat campuran dengan perak untuk membuat gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal.

Thomas Alva Edison (1847-1931) seorang ilmuwan Amerika Serikat penemu lampu listrik dan fonograf (piringan hitam), pada tahun 1887 terinspirasi untuk membuat alat untuk merekam dan membuat (memproduksi) gambar. Edison tidak sendirian. Ia dibantu oleh George Eastman, yang kemudian pada tahun 1884 menemukan pita film (*seluloid*) yang terbuat dari plastik tembus pandang. Tahun 1891 Eastman dibantu Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari.

Alat yang dirancang dan dibuat oleh Thomas Alva Edison itu disebut kinetoskop (*kinetoscope*) yang berbentuk kotak berlubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan.

Lumiere Bersaudara kemudian merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Lumiere Bersaudara menyebut peralatan baru untuk kinetoskop itu dengan “sinematograf” (*cinematographe*).

Peralatan sinematografi ini kemudian dipatenkan pada tahun 1895. Pada peralatan sinematografi ini terdapat mekanisme gerakan yang tersendat (*intermittent movement*) yang menyebabkan setiap *frame* dari film diputar akan berhenti sesaat,

dan kemudian disinari lampu proyektor. Di masa awal penemuannya, peralatan sinematograf tersebut telah digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat. Misalnya, adegan kereta api yang masuk ke stasiun, adegan anak-anak bermain di pantai, di taman dan sebagainya.

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar berlangsung di Grand Cafe Boulevard de Capucines, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia.

Meskipun usaha untuk membuat "citra bergerak" atau film ini sendiri sudah dimulai jauh sebelum tahun 1895, bahkan sejak tahun 130 masehi, namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di Grand Cafe inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia.

Sejak ditemukan, perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya hanya dikenal film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan "film bisu". Masa film bisu berakhir pada tahun 1920-an, setelah ditemukannya film bersuara. Film bersuara pertama diproduksi tahun 1927 dengan judul "Jazz Singer", dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat. Kemudian menyusul ditemukannya film berwarna di tahun 1930-an.

Perubahan dalam industri perfilman jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Pada perkembangan selanjutnya, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (*Blue-Ray*), film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata suara yang ditata rapi, yang diistilahkan dengan *home theater*. Dengan perkembangan internet, film juga dapat disaksikan lewat jaringan *superhighway*.

Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri oleh Hollywood, Bollywood dan Hongkong. Di sisi dunia yang lain, film dipakai sebagai media penyampai dan produk kebudayaan. Hal ini bisa dilihat di negara Prancis (sebelum 1995), Belanda, Jerman, dan Inggris. Dampaknya adalah film akan dilihat sebagai artefak budaya yang harus dikembangkan, kajian film membesar, eksperimen eksperimen pun didukung oleh negara. Kelompok terakhir ini menempatkan film sebagai aset politik guna media propaganda negara. Oleh karena itu di Indonesia Film berada di bawah pengawasan departemen penerangan dengan konsep lembaga sensor film.

Bagi Amerika Serikat, meski film-film yang diproduksi berlatar belakang budaya sana, namun film-film tersebut merupakan ladang ekspor yang memberikan keuntungan cukup besar.

*(Dolfie Joseph, 2011 : 12) / (<http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>) di akses tanggal 11 Januari 2017 pukul 23.00 WIB*

### **2.1.2. Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia**

Di Indonesia, film pertama kali diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut “Gambar Idoep”. Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke dalam bahasa Melayu, dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya tarik tontonan baru ini ternyata mengagumkan.

Film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926, dengan judul “Loetoeng Kasaroeng” yang diproduksi oleh NV Java Film Company, adalah sebuah film cerita yang masih bisu. Agak terlambat memang, karena pada tahun tersebut di

belahan dunia yang lain, film-film bersuara sudah mulai diproduksi. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua mereka dengan judul “*Eulis Atjih*”.

Setelah film kedua ini diproduksi, kemudian muncul perusahaan-perusahaan film lainnya seperti Halimun Film Bandung yang membuat Lily Van Java dan Central Java Film (Semarang) yang memproduksi *Setangan Berlumur Darah*.

Untuk lebih mempopulerkan film Indonesia, Djamaludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret - 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPF (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film “*Jam Malam*” karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan.

Pertengahan ‘90-an, film-film nasional yang tengah menghadapi krisis ekonomi harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Apalagi dengan kehadiran Laser Disc, VCD dan DVD yang makin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor. Namun di sisi lain, kehadiran kamera-kamera digital berdampak positif juga dalam dunia film Indonesia, karena dengan adanya kamera digital, mulailah terbangun komunitas film-film independen. Film-film yang dibuat di luar aturan baku yang ada. Film-film mulai diproduksi dengan spirit militan. Meskipun banyak film yang kelihatan amatir namun terdapat juga film-film dengan kualitas sinematografi yang baik, Sayangnya film-film independen ini masih belum memiliki jaringan peredaran yang baik, sehingga film-film ini hanya bisa dilihat secara terbatas dan di ajang festival saja.

Baru kemudian pada Tanggal 19 Desember 2009 Film *Laskar Pelangi* meraih Penghargaan sebagai Film Terbaik se-Asia Pasifik di Festival Film Asia Pasifik yg diselenggarakan di Taiwan.

*(Dolfie Joseph, 2011 : 15) (<http://e-journal.uaajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>) di akses tanggal 11 Januari 2017 pukul 23.00 WIB*

### 2.1.3. Sejarah Film Indie

Sebuah film independen atau film indie adalah film fitur yang dibuat sebagian besar di luar studio film besar. Isitilah ini juga merujuk kepada film seni yang berbeda dari sebagian film yang dipasarkan secara masal. Selain dibuat oleh perusahaan produksi independen, film independen sering dibuat dan atau didistribusikan oleh anak studio besar. Agar dianggap independen, kurang dari setengah pendanaan film harus berasal dari studio besar. Film independen kadang dapat dengan mudah dibedakan dengan melihat model dan gayanya yang menggambarkan visi artistik pribadi para pembuat film. Film independen biasanya dibuat dengan anggaran yang lebih rendah daripada film-film yang dibuat di studio besar. Umumnya pemasaran film independen dapat dilihat dari rilis terbatas yang dirancang untuk menciptakan kata-kata mulut atau mencapai jumlah penonton khusus yang kecil.

Akhir decade 1980-an film Indonesia miris di adegani dengan *sekwilda* atau sekitar wilayah paha dan dada, hanya berisikan tema-tema komedi seks, seks horror, dan full seks dengan tujuan mencapai keuntungan saja. Dengan mutu rendah dan asal jadi dari segi cerita dan sinematografinya. Saking buruknya kualitas film, Festival Film Indonesia yang digelar sejak 1973 harus di hentikan penyelenggaraannya pada 1994. Saat itu juga impor film Amerika, Mandarin, dan India merajai di negeri merah putih ini. Menurut catatan yang disadur dari Rumah Film, kita menerima 1000 sampai 1200 film asing pertahun melalui bioskop., televisi, *video compactdisk* dan *download* melalui internet. Dari catatan BP2N produksi film nasional berkisar 200-300 film dalam 10 tahun terakhir 1980-an. Sangat jauh jika dibanding industry Bolywood yang mampu menembus angka 1000-1500 dalam 10 tahun.

Selama rentang itu pula tema sinema Indonesia tak pernah bergeser dari seks, kekerasan, mistis, dan sadisme. Ini cermin kegagapan insan film nasional atas mandeknya reaktivitas terpasung aturan main pemerintah. Tak bisa dipungkiri juga ini merupakan cermin selera pasar rendah. Namun bukan mutlak pula, karena pasar tidak punya pilihan lain yang disuguhkan oleh sineas yang cerdas kala itu.

Disamping mandeknya industry film Indonesia akibat aturan yang membatasi, monopoli bioskop oleh kelompok bisnis Subentra Group dengan jaringan 21 Cineplex milik Sudwikatmono, hingga memasang film lokal, serta meledaknya sinetron model opera sabun yang ditayangkan TV swasta awal 1990-an terbukti lebih populer dibanding film yang digarap sineas negeri ini.

Warna dan semangat baru film Indonesia justru muncul saat kelesuan hampir mencapai titik nadir, dibawa seorang anak muda lulusan Institut Kesenian Jakarta (IKJ) tahun 1996. Ia Garin Nugroho, yang gelisah atas kondisi tak bermutunya film Indonesia. Berbekal idealisme dan instusi yang cerdas, Garin Nugroho mampu membaca kebutuhan apresiasi masyarakat akan film nasional Indonesia.

Garin muncul membawa angin perubahan. Dengan mengusung tema yang realis dan kemampuan visualisasi yang artistik, film-film produksi Garin mampu memukau penonton yang tengah dilanda dahaga apresiasi. Jika dihitung, dari awal dekade 1990-an hanya film Garin Nugroho yang dinilai mampu bertahan dengan idealisme dan pasar tersendiri. Debutnya dalam *Cinta Sepotong Roti* (1991), membuat banyak kalangan tercengang. Caranya bertutur tentang kehidupan rumah tangga, masalah social hingga perbincangan tentang seks, terkesan elegan dan tak biasa. Film ini menyabet piala citra dalam FFI 1991 sebagai film terbaik.

*Anonim 2013, Sejarah Film Independent, (<http://cometiveline.com/2013/04/.ilm-indie.html>), diakses tanggal 11 Januari 2017 pukul 00.00 WIB*

Film indie di Indonesia muncul sebagai alat komunikasi suatu komunitas atau individu untuk berekspresi. Faktor-Faktor yang mendorong gairah pembuatan film-film indie di Indonesia, sama dengan yang terjadi di negara-negara lain di Asia yaitu tidak tersedianya media untuk berekspresi.

*(Garin Nugroho, Berpikir Merdeka dan Berkarya Mandiri, Kompas, Minggu 9 Juni 2002) / (<http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>), diakses tanggal 11 Januari 2017 pukul 00.30 WIB)*

#### **2.1.4. Pengertian Film Indie**

Kata independent (bahasa Inggris) yang berarti: merdeka, berdiri sendiri, berjiwa bebas, tidak dikuasai / dipengaruhi kekuatan lain. Kata “*indie*”, dalam film indie, mengartikan semangat kebebasan dan kemandirian para filmmaker dalam berkarya, yang lebih menekankan film sebagai media untuk menyampaikan pesan dan mengekspresikan kesenimanannya seorang filmmaker, bukan ladang “komersialisme” bagi para pemilik modal.

Film indie adalah film yang diproduksi dan didistribusikan tanpa mengikuti kaidah perfilman yang telah baku (*konvensional*). Film indie umumnya menawarkan tema-tema yang beragam, yang tidak ditemui di film-film pada umumnya yang cenderung latah dan mengekor film-film yang telah sukses. Tema-tema sederhana, yang justru dengan kesederhanaannya dapat menembus ketaksederhanaan, yang luput dari perhatian masyarakat.

Karena sifatnya sebagai alternatif, bukan komersial, membuat film indie penuh dengan eksplorasi subyektif dari si pembuat. *Filmmaker* memiliki kebebasan berekspresi menuangkan segala kreativitas imajinasinya dalam karya film, sehingga menghasilkan film-film yang tidak biasa (tidak konvensional). Kemurnian dan kejujuran inilah yang membuat film indie dikategorikan sebagai film “egois” yang hanya dinikmati kalangan tertentu saja.

Kemandirian dalam pengadaan dana / tanpa sponsor secara tidak langsung juga mengakibatkan kemandirian pendistribusian dan penggunaan pemeran film. Pendistribusian dilakukan secara “gerilya” dan pemain film yang mendukung bukanlah selebriti terkenal, melainkan orang-orang biasa yang memiliki bakat akting. (*Dolfie Joseph, 2011 : 26*)

#### **2.1.5. Pengertian Art Film**

Seni sering dianggap sama luasnya dengan kehidupan ini sehingga untuk mendefinisikan seni sama saja dengan membatasi kehidupan ini. Namun pada dasarnya terdapat dua sisi dalam memandang seni, sisi pertama beranggapan bahwa

seni merupakan usaha *mentransendensi* ketamprilan teknik menjadi sebuah pencarian terhadap usaha hidup. Artinya, untuk melahirkan sebuah karya seni dibutuhkan prasyarat ketrampilan teknik. Karya seni tiak mungkin lahir tanpa adanya ketrampilan teknik para pembuatnya. Dengan demikian ada sebuah kualitas intrinsik pada sebuah karya sehingga dianggap sebagai sebuah karya seni.

Kutub ekstrem lain beranggapan bahwa sesuatu bias dianggap karya seni semata-mata Karena konvensi yang lahir dari interaksi social. Karya seni lahir dai sebuah proses kreatif yang harus dipertanggung jawabkan oleh sang creator dihadapan publik.

### **2.1.6. Tahap Produksi Film Pendek**

Secara sederhana proses produksi film yang berunsur audio visual terbagi atas 3 tahap, yakni:

#### **2.1.6.1. Pra Produksi (*Pre Production*)**

Pra Produksi meliputi:

a. Analisis ide cerita

Sebelum membuat cerita, sebagai *filmmaker* harus tau akan dibawa kemana film tersebut. Film akan dijadikan sebagai media hiburan, pembelajaran / Pendidikan, dokumenter, mengangkat fenomena, ataukah menyampaikan pesan moral tertentu agar pembuat film lebih fokus dan terarah. Dalam membuat cerita biasanya seorang *filmmaker* melakukan observasi pengumpulan data tentang kebenaran dengan membaca buku, artikel atau melakukan wawancara kepada sumbernya.

(Poteka Widys, 2014, *Tahap Membuat Film*, [http://www.academi.edu/9833266/Tahap\\_Membuat\\_Film](http://www.academi.edu/9833266/Tahap_Membuat_Film), diakses tanggal 20 Juni 2017)

b. Persiapan naskah atau scenario



Skenario berperan penting dalam film, Karena pembuatan film bertumpu pada skenario. Didalam skenario dijelaskan semua informasi tentang suara (*audio*) dan gambar (*visual*), ruang, waktu, peran, dan aksi yang akan di tampilkan dalam sebuah film.

➤ Skenario

Scenario film adalah sebuah naskah yang berisi cerita atau gagasan yang telah didesign cara penyajiannya, agar komunikatif dan menarik disampaikan dengan media film penuturan akan dibaca harus membuat semua *crew* dan pemain paham tentang film yang akan dibuat. Karena scenario lebih merupakan naskah kerja dilapangan, jadi kalimat-kalimat deskripsi harus dibuat pendek agar cepat memberikan pengertian dan segera memproyeksikan adegan film pada khayalan si pembaca.

Penulis scenario adalah orang yang bertanggung jawab menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan sesuai pemahaman penulisan naskah film. Seorang penulis scenario di tuntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi. Adapun fungsi dari scenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

➤ Tahapan Menyusun Skenario

- Memiliki Ide Pokok

Ide pokok adalah pesan utama yang ingin disampaikan dalam cerita. Ide yang menjadi dasar pembuatan sebuah film atau tayangan televisi, bisa berasal dari beragam sumber, misalnya saja perenungan, pengalaman pribadi atau orang lain, peristiwa

dalam kehidupan sehari-hari, hasil membaca literature (buku, surat kabar, majalah), hasil olah panca indera maupun imajinasi.

Umpanya ide dasar sebuah film atau tayangan televisi adalah penyalahgunaan Narkoba, yang bisa saja berasal dari pengalaman seseorang, hasil membaca berita disurat kabar atau menonton televisi. Satu ide dapat dibagi dalam beberapa tema.

Ide pokok ini menjadi penting, karena bobot film ditentukan oleh bobot ide pokok dan bobot penyajian. Ide pokok dapat menjawab pertanyaan film ini mau bicara mengenai apa.

#### - Memiliki Tema

Tema berasal dari bahasa Yunani "*thithenai*", berarti sesuatu yang telah di tempatkan. Tema merupakan persoalan utama yang diungkapkan oleh pengarang dalam sebuah karya kesusteraan seperti cerpen atau novel. Biasanya tema diolah berdasarkan sesuatu motif tertentu yang terdiri dari pada objek, peristiwa kejadian dan sebagainya.

Dari tema bisa dinilai bagaimana daya tarik tokoh-tokoh utamanya, bisa dikembangkan menjadi cerita yang unik, bisa digunakan membahas sebuah permasalahan, mempunyai kemungkinan menjadi sebuah film atau tayangan televisi yang serius, mampu memancing reaksi atau respon (positif) dari masyarakat.

#### ➤ Menulis Naskah / Skenario

Skenario dibuat bukan untuk menjadi sebuah karya sastra, melainkan menjadi blue print dan pembuatan sebuah film. Naskah ini harus mempunyai kesanggupan untuk memberikan

gambaran yang jelas dan efektif tentang bagaimana cerita yang ingin disampaikan itu menjadi film.

- Penuturan Filmis

Deskripsi dalam Skenario adalah untuk memancing imajinasi sinematografis pada pembaca skenario. Begitu dibaca harus memberikan bayangan bagaimana penampilan di layar. Urutan kalimat dalam penuturan kejadian, sudah merupakan urutan kejadian yang bakal muncul sebagai film. Penggunaan kata harus efisien agar penuturannya jernih dan tepat memberikan pengertian yang jelas. Pemilihan kata harus memberikan gambaran yang konkret.

- Scene

Deskripsi yang disampaikan dikelompokkan dalam bentuk scene. Dalam satu scene hanya dimuat peristiwa yang berlangsung pada suatu tempat dan waktu tertentu. Pengelompokan ini dilakukan karena sangat pentingnya informasi tempat dan waktu dalam film.

- Deskripsi Visual dan Suara Terpisah

Deskripsi visual dan Informasi Suara diletakkan terpisah, agar secara selintas dapat segera dibedakan kedua macam informasi yang memiliki fungsi yang berbeda.

- Pemasukan Petunjuk Teknis

Kebanyakan sutradara sekarang ini tidak suka diberikan skenario yang sudah dibagi-bagikan kedalam shot. Mereka ingin mendapatkan kebebasan menentukan pembagian shot dan angle kamera. Tetapi terkadang pemasukan petunjuk teknis tidak bisa dihindarkan, agar bisa memberikan petunjuk yang konkret. Umpunya penulis ingin menekankan menyembunyikan pisau dibelakang, maka disitu harus diberikan

*Close Up.* Karena kalau informasi ini tidak tepat pengungkapannya, akan sangat berbeda efek yang diberikan.

Dalam pembuatan skenario film ada beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti (*Lutters, 2006 : 31*) :

- a) Menentukan sasaran cerita
- b) Menentukan jenis cerita
- c) Menentukan tema dan intisari
- d) Ide cerita
- e) Alur cerita/ plot
- f) Grafik cerita, setting
- g) Observasi
- h) Riset
- i) Sinopsis
- j) Profil Tokoh
- k) Treatment
- l) Sinopsis

Dalam proses ini sutradara berkoordinasi dengan penyusun naskah untuk menentukan alur yang kemudian dibuat didalam film. Untuk mempersiapkan naskah ini juga dipersiapkan hal-hal sebagai berikut:

1). *Storyline*

Berisikan tentang alur cerita yang nantinya akan dibuat menjadi sebuah film.

2). *Treatment*

Mirip dengan *script*, akan tetapi di jelaskan lebih detail tentang urutan sewaktu shot filmdan keterangan-keterangan.

3). *Script*

Di dalam *script* dibuat suatu susunan yang berisikan data tentang urutan tema shot film dan durasi yang diperkirakan.

#### 4). *Storyboard*

*Storyboard* tentang adegan yang direncanakan sewaktu *shot* film nantinya berupa *skatch* gambar beserta keterangan-keterangan.

#### c. Membuat Cerita Dasar / *Basic Story*

*Basic story* atau dasar cerita merupakan akar dan struktur cerita. *Basic Story* membenuk tulang punggung cerita yang menyatu dan terintegrasi. Jika secara bertahap cerita di kembangkan, penulis mempunyai pegangan untuk mempertahankan keseimbangan dan berbagai pengembangan tersebut. *Basic Story* mengandung *beginning-middle-end*, menunjukkan konflik dan motivasi tokoh-tokohnya, *Basic Story* di tuliskan dalam bentuknya yang sangat ringkas, *Basic story* harus jernih dan padat.

Hal-hal pokok *Basic Story* (Set, 2008 :37)

##### ➤ Alur Cerita Utama dan Problema Utama

Uraian lebih jelas dari plot utama, yang sudah biasa membayangkan apa yang terjadi untuk problema utama, bagaimana kekuatan dramatic ceritanya, serta keindahannya sebagai cerita.

##### ➤ Sub-sub Plot Penting

Sub plot penting yang dapat menunjang plot utama dapat ditampilkan, namun tidak semua sub plot dapat dicantumkan dalam uraian cerita dasar untuk menghindari uraian terlalu panjang.

##### ➤ Tokoh Utama dan Tokoh-Tokoh Penting

Objek yang diceritakan sehingga sejak awal sudah harus bisa dinilai apakah obek tersebut memang menarik atau tidak.

##### ➤ Motif-Motif Penting

Motif yang melahirkan action penting dalam cerita. Penjelasan motif akan menerangkan apa problemnya, berapa kekuatan action tersebut.

➤ *Key-Selling Point* Cerita

Dimana letak “nilai lebih” dari cerita yang digarap, dimana letak daya jualnya sehingga bisa menarik produser untuk membuat atau menarik animo yang besar dari masyarakat.

➤ Klimaks dan Penyelesaian

Dengan klimaks dan penyelesaian tercantum dalam cerita dasar akan bisa dinilai apakah langkah action yang tercantum memang cukup kuat untuk sampai pada klimaks dan apakah cukup informasi untuk memberi penyelesaian.

➤ Isi Cerita

Isi cerita sudah harus ditetapkan sejak mulai cerita dikonsepsi, karena pada dasarnya yang akan disampaikan penulis adalah isi cerita, sedangkan cerita hanyalah sebagai kemasan.

d. Membuat Penokohan

Kedudukan pelaku dalam cerita adalah terpenting sehingga semua perilaku cerita haruslah membuat penonton terpicu dan ingin mengetahui jalan cerita sampai akhir. Penokohan mengandung unsur-unsur tokoh baru, menarik dan manusiawi, menonjol, jelas karakteristiknya, latar belakang budaya, protagonis-antagonis, berkembang dan meyakinkan. Dalam pembuatan scenario karakter menentukan nilai cerita. Cerita yang baik dihasilkan dari konsep karakter yang kuat. (*Set, 2008 : 38*)

Jika cerita memang memunculkan tokoh cerita riil bukan karangan maka pasti tokoh itu berbeda dari yang pernah di filmkan, karena pada dasarnya tidak ada manusia yang sama persis. Tokoh baru dapat dimunculkan dengan memberikan tekanan pada ciri khas si tokoh. Kesulitan biasanya bila si tokoh adalah tokoh fiktif. Dengan mencampur

dua-tiga tokoh unik yang pernah ada, bukan dengan mengubah-ubah tokoh latar belakang budaya, protagonis-antagonis, berkembang dan meyakinkan. Dalam pembuatan scenario karakter menentukan nilai cerita. Cerita yang baik dihasilkan dari konsep karakter yang kuat. (Set, 2008 : 38)

Jika cerita memang memunculkan tokoh yang riil bukan karangan, maka pasti tokoh itu berbeda dari yang pernah di filmkan, karena pada dasarnya tidak ada manusia yang sama persis. Tokoh baru dapat memunculkan dengan memberikan tekanan pada ciri khas si tokoh. Kesulitan biasanya muncul bila tokoh adalah tokoh fiktif. Dengan mencampur dua-tiga tokoh yang sudah ada, dapat juga memunculkan tokoh baru.

Tokoh cerita harus pula menarik dan manusiawi. Pada dasarnya setiap orang harus punya keunikan hanya saja tidak selalu menonjol. Hal inilah yang harus diberi penekanan secara tepat oleh penulis scenario. Harus di temukan dulu apa keunikan yang paling menarik an efektif di tonjolkan lewat bahasa film.

e. Membuat Sinopsis

Sinopsis dan sebuah cerita film, bukanlah sekedar ringkasan cerita. Melainkan sebuah ikhtisar dan cerita yang membuat semua data dan informasi yang diperlukan oleh cerita tersebut untuk dijadikan film menurut panjang (*running time*) yang diperlukan.

Sinopsis merupakan rangkuman atau ringkasan jalan cerita yang ditulis lengkap dengan memuat semua unsur penting cerita yaitu garis besar jalan cerita, tokoh protagonist, tokoh antagonis, tokoh-tokoh penting yang menunjang langsung plot utama dan problema penting yang sangat berpengaruh pada jalan cerita, motif utama dan motif pembantu action yang penting, klimaks dan penyelesaian serta kesimpulan.

#### f. Membuat Treatment

Treatment ibaratnya kerangka skenario dengan penuturan yang sudah tersusun sebagai skenario jadi, hanya berisi pokok-pokok action dan belum dialog. Fungsi utama treatment adalah menjadi sketsa penataan Kontruksi Dramatik. Dalam bentuk sketsa ini akan lebih mudah memindah-mindahkan letak urutan kejadian agar betul-betu tepat. Treatment ini harus diteliti betul kebaikannya sebelum dipindahkan ke dalam bentuk scenario. Treatment memungkinkan kita dengan mudah mengubah-ubah urutan kejadian sehingga tangga draatik menjadi baik.

Dalam penulisan treatment harus mengguakan nomor, yakni nmor kelompok adegan atau adegan disuatu tempat yang dalam penulisan nya menggunakan huruf capital ditulis dibaris pertama, namun ada pula yang disatukan dalam kalimat pertama. Untuk film televise yang sedderhana dan pendek, dianjurkan menggunmemakan ikhtisar cerita sekitar tiga halaman yang lebih terurai dari basic story, kemudian membuat catatan per-scene.

Hal penting dalam uraian treatment adalah (*Brian, 2006 : 127*) :

1. Dapat menggambarkan “kerangka scenario” lengkap tetapi padat,
2. Penuturan sudah mengacu pada uraian tiga babak dan penataan dramatik,
3. Uraiannya rigkas agar naskah tidak terlalu tebal. Maksimal 40 halaman untuk film cerita layar lebar. Naskah ini menjadi bahasan dengan produser dan sutradara, bahkan dengan kru utama film sehingga meski ditulis ringkas namun komunikatif,
4. Nama orang dan tempat sudah pasti sebagaimana yang akan di tampilkan dalam scenario.



g. Pemilihan kru (*Crew*) yang akan dipekerjakan

pemilihan ini sesuai dengan bidang masing-masing dan tagging jawab masing-masing *crew*. Tidak ada patokan mutlak untuk jumlah dan komposisi *crew*. Semakin sulit tingkat pemuatan film, semakin banyak jumlah *crew* yang dibutuhkan.

h. Pemilihan pemeran (**casting**)

dicari pemeran yang mampu memerankan adegan yang akan digunakan sebaik mungkin. Pemeran dipilih sesuai dengan karakter tokoh yang ada pada scenario yang sudah dibuat.

i. Pemilihan lokasi

Dicari lokasi syuting yang cocok dengan memerankan adegan didalam cerita atau naskah yang sudah ada. Pemilihan lokasi disertai dengan pemilihan lokasi cadangan. Hal ini agar memudahkan jika sewaktu-waktu lokasi pertama tidak bias digunakan.

j. Membuat *script breakdown*

Dalam tahap ini dibuat perancangan yang akan digunakan dalam proses *shooting*. Untuk membuat *script breakdown* membutuhkan *script breakdown sheet* yang merupakan lembaran berisi informasi tentang adegan yang ada di film. Segala keperluan *shooting* untuk tiap adegan diurai dalam satu lembar *script breakdown sheet*. Tiap lembarnya memuat informasi dari adegan, lokasi, pemeran, hingga peralatan yang digunakan.

k. Menentukan jadwal syuting (*shooting schedule*)

Jadwal syuting di susun berdasarkan pengelompokan sejumlah informasi yang diperoleh dari *script breakdown*. Jadwal ini berfungsi sebagai pedoman kerja semua pihak yang terlibat.

l. Mempersiapkan kostum dan property

Menentukan dan mencari pakaian yang akan digunakan dalam cerita beserta propertinya. Kostum biasanya didapatkan dengan membeli, menyewa ataupun mendatangkan seorang desainer khusus.

Tim properti dan artistik bertanggung jawab atas kelengkapan semua yang berkaitan dengan kostum dan properti.

(Poteka widys, 2014, Tahap Membuat Film, [https://ww.academia.edu/9833266/Tahap\\_Membuat\\_Film](https://ww.academia.edu/9833266/Tahap_Membuat_Film), daikses tanggal 20 juni 2017)

m. Mempersiapkan peralatan cadangan dan kendaraan sendiri

Peralatan cadangan sangat diperlukan jika terjadi hal yang tidak diinginkan saat produksi seperti kerusakan alat. Hal ini cukup membantu dan tidak membuang waktu produksi untuk memperbaiki alat alat yang rusak. Dan usahakan menggunakan kendaraan dan alat pribadi. Dengan menggunakan alat pribadi, resiko saat produksi bisa diminimalisir dan tidak terikat oleh waktu pada saat produksi.

n. Meninjau ulang lokasi *shooting*

Memeriksa ulang keadaan lokasi *shooting* sebaiknya dilakukan satu atau dua hari sebelum *shooting*, agar dapat menyiapkan peralatan sebelumnya untuk *shooting* di tempat itu, dan mengatur penyimpanan peralatan serta mencari posko untuk istirahat. Selain itu, untuk mencari lokasi cadangan.

o. Perhitungan anggaran

Perhitungan anggaran perlu dilakukan untuk mengetahui jumlah dana yang diperlukan untuk *shooting* dari awal hingga akhir. Mulai dari dana yang masuk hingga pengeluaran untuk produksi.

p. Perijinan-perijinan

Perijinan yang dilakukan terbatas hanya untuk keperluan *shooting*, biasanya dilakukan bila *shooting* yang dilakukan berada di tempat umum, juga bila dilakukan di daerah atau lingkungan milik instansi tertentu.

q. Kontrak-kontrak

Kontrak yang dilakukan terbatas hanya untuk keperluan *shooting* yang diperlukan. Kontrak yang dilakukan mulai dari kontrak tempat, kontrak pameran, kontrak kerja para staff, dan kontrak-kontrak lainnya.

(Heru Effendy, 2014, *Mari Membuat Film, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta*)

## 2.1.6.2. Produksi (*Production*)

### 2.1.6.2.1. Manajemen Lapangan

Manajemen lapangan mencakup beberapa hal, antara lain adalah :

- Manajemen lokasi (perijinan, keamanan, keselamatan)
- Talent koordinasi (koordinasi kostum, make up, dll)
- Manajemen waktu (koordinasi konsumsi, kecepatan kerja, perlengkapan alat & penyediaan alat)
- *Crew* koordinasi (koordinasi para kru)

(Poteka widys, 2014, *Tahap Membuat Film, [https://www.academia.edu/9833266/Tahap\\_Membuat\\_Film](https://www.academia.edu/9833266/Tahap_Membuat_Film), daikses tanggal 21 juni 2017*)

Yang dimaksud dalam koordinasi *crew* adalah membutuhkan beberapa *crew* dan *staff* untuk menangani setiap peralatan dan masing-masing memiliki tanggung jawab yang berbeda-beda. *Crew* yang dibutuhkan pada saat produksi antara lain adalah sebagai berikut :

#### ➤ **Sutradara**

Pengertian sutradara adalah karyawan yang mengkoordinir segala unsur teater dengan paham, kecakapan, serta daya khayal yang intelegen sehingga mencapai sesuatu yang berhasil. Sutradara menempati suatu

posisi yang tertinggi pada sebuah produksi film. Sutradara memimpin pembuatan film dan memikirkan agar film itu dapat ditonton oleh para penonton, tanggung jawabnya mulai dari aspek-aspek kreatif interaktif maupun teknis, selain mengatur akting serta dialog pemeran/pemain di depan kamera, sutradara juga mengarahkan posisi dan pergerakan kamera, suara, pencahayaan, dan segala hal-hal lain yang berpengaruh penting dalam sebuah hasil akhir film.

Dalam praktik kerja, tugas sutradara melaksanakan apa yang diistilahkan dalam bahasa Prancis *mise en scene* yang kurang lebih berarti “Menata Dalam Adegan”. Tugas ini berurusan dengan penciptaan ruang-ruang filmis berupa jenis-jenis *shoot*.

➤ ***Cameraman***

*Cameraman* atau penata fotografi merupakan tangan kanan sutradara saat produksi film berlangsung, *cameraman* bekerja sama dengan sutradara dalam menentukan gambar yang akan diambil, termasuk menentukan jenis kamera, lensa maupun filter lensa yang digunakan. Selain itu juga menentukan pengaturan pada kamera beserta pencahayaan yang dibutuhkan. *Cameraman* bertanggung jawab atas segala hal yang berkaitan dengan gambar pada saat produksi

➤ **Penyunting Atau Editor**

*Editor* bertugas menyusun gambar dan menyunting gambar dari hasil *shooting* hingga membentuk satu kesatuan cerita yang dihasilkan sesuai dengan naskah yang telah dibuat, *editor* tetap bekerja dibawah naungan sutradara tanpa

membatasi kreatifitas Karena pekerjaan *editor* selalu didasari dengan konsep

*Editor* akan menyusun gambar mulai dari pemotongan kasar (*rough cut*), dan pemotongan halus (*fine cut*) yang kemudian hasil pemotongan halus disempurnakan lagi dengan menggabungkan suara dan efek-efek transisi untuk memberitahu pergantian waktu maupun adegan.

➤ **Penata Artistik**

Penata artistik merupakan orang/tim yang menyusun segala sesuatu yang berhubungan dengan set dan latar belakang sebuah film, yang dimaksud dengan *setting* adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film untuk memberikan informasi lengkap tentang terjadinya peristiwa yang sedang disaksikan oleh para penonton.

➤ **Penata Suara Atau Audio**

Audio adalah aspek terpenting setelah video dalam pembuatan film. Tata suara dikerjakan di studio suara dan dikerjakan oleh penata suara, yang dibantu oleh tenaga-tenaga pendamping seperti perekam suara di lapangan maupun di studio.

Fungsi suara yang terpokok adalah memberikan informasi lewat dialog dan narasi, fungsi lain yang terpenting dengan menjaga kesinambungan gambar. Sejumlah *shot* yang dirangkai dan diberi suara, seperti musik, dialog dan efek suara akan terikat dalam satu kesatuan.

Secara garis besar audio dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

- a) *Sound Effect* : yaitu suara yang muncul baik dari efek suara benda, atau untuk mendubbing bunyi yang muncul pada adegan tertentu.
- b) Atmosfer : yaitu suara suasana dalam kehidupan riil.
- c) Musik ilustrasi : yaitu suara yang muncul ditujukan untuk dapat membangun suasana seperti yang diinginkan oleh sutradara.
- d) Narasi : yaitu suara manusia yang ditujukan untuk memberikan keterangan pada suatu adegan tertentu.
- e) Dialog : yaitu suara manusia yang muncul akibat dari suatu percakapan, baik dari satu orang (bicara dalam hati) maupun dua orang ataupun lebih.

➤ **Penata Musik**

Kewajiban seorang penata musik yaitu menata paduan musik (yang bukan efek suara), yang mampu menambah dramatis seluruh cerita film. Jika diperjelas secara rinci, ternyata ada delapan fungsi musik dalam film, yaitu :

- a). Membantu merangkai adegan.
- b). Menutupi kelemahan atau cacat dalam film.
- c). Menunjukkan suasana batin tokoh-tokoh utama didalam film.
- d). Menunjukkan suasana aktu dan tempat.
- e). Mengiringi kemunculan susunan kerabat kerja atau nama-nama pendukung produksi (*credit title*).
- f). Mengiringi adegan dengan ritme cepat.
- g). Mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatis.

- h). Menegaskan karakter suatu tokoh lewat musik.

*(Ragil Wijokongko, 2011, 4 Sehat 5 Sempurna, Laporan Tugas Akhir Broadcasting UDINUS)*

#### **2.1.6.2.2. Kegiatan Syuting**

Kegiatan syuting merupakan tahapan kegiatan dimana kepiawaian sutradara, DOP, dan *crew* dipadukan dan sangat menentukan pada hasil shooting. Kualitas gambar yang baik harus dapat tercapai agar hasil gambar sesuai dengan yang diinginkan. Oleh karna itu penguasaan teknik kamera dan pencahayaan sangat berperan penting untuk mencapai hasil yang maksimal. Kemudian ada beberapa hal yang harus kita ketahui.

##### **1. Shooting outdoor**

*Shooting outdoor* dapat menekan budget, namun seringkali terkendala dengan keadaan cuaca saat *shooting* dilakukan. Beberapa yang harus dipersiapkan pada saat *shooting outdoor* adalah :

- Cahaya matahari (*hard, soft*)
- *Reflector (silver, gold)*
- Hujan buatan
- *Camera setting (irish, speed, white balance, focus)*
- *Crowd control (working with extras)*

##### **2. Shooting Indoor**

*Shooting indoor* memang lebih mudah dan cepat terkontrol dibanding *shooting outdoor*, namun memerlukan biaya dan alat yang lebih, antara lain :

- *Lighting*
- Penggunaan filter
- *make up*

- pemilihan *background*

Beberapa hal lain yang perlu diperhatikan pada saat produksi film, yaitu :

- logistik/makan/konsumsi
- sewa peralatan
- film
- transportasi
- akomodasi
- telekomunikasi
- dokumentasi
- medis

Dalam kegiatan *shooting* baik indoor maupun outdoor tidak lepas dari beberapa perencanaan penataan, antara lain seperti :

- tata setting
- tata suara
- tata cahaya
- tata kostum (wardrobe)
- tata rias

(*Poteka Widys, 2014, Tahap Membuat Film, [http://www.academi.edu/9833266/Tahap\\_Membuat Film](http://www.academi.edu/9833266/Tahap_Membuat_Film), diakses tanggal 22 Juni 2017*)

### **2.1.6.3. Pasca Produksi (*Post Production*)**

#### **2.1.6.3.1. Proses Penyuntingan (*Editing*)**

Secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Dalam kegiatan ini seorang editor akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera.

Tugas editor antara lain sebagai berikut :



- Menganalisis skenario bersama sutradara dan juru kamera mengenai konstruksi dramatisnya.
- Melakukan pemilihan *shot* yang terpakai (OK) dan yang tidak terpakai (NG) sesuai *shooting report*.
- Menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara.
- Berkonsultasi dengan sutradara atas hasil editingnya
- Bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan semua materi gambar dan suara yang diserahkan kepadanya untuk keperluan editing.

(Poteka Widys, 2014, *Tahap Membuat Film*, [http://www.academi.edu/9833266/Tahap\\_Membuat\\_Film](http://www.academi.edu/9833266/Tahap_Membuat_Film), diakses tanggal 22 Juni 2017)

#### **2.1.6.3.2. Review Editing**

Setelah film selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran film tersebut secara *intern*, pemutaran *intern* ini berguna untuk mereview hasil *editing*. Jika terdapat penyimpangan atau kekurangan dari skenario maka akan dapat segera diperbaiki oleh *editor*.

(Poteka Widys, 2014, *Tahap Membuat Film*, [http://www.academi.edu/9833266/Tahap\\_Membuat\\_Film](http://www.academi.edu/9833266/Tahap_Membuat_Film), diakses tanggal 22 Juni 2017)

#### **2.1.6.3.3. Presentasi Dan Evaluasi**

Setelah pemutaran film secara *intern* dan hasilnya dirasa telah menarik dan sesuai dengan gambaran skenario, maka kemudian film dievaluasi Bersama-sama dengan kalangan yang lebih luas. Kegiatan evaluasi ini dapat melibatkan beberapa orang yang ahli dalam perfilman dan penonton awam. Hal ini dikarenakan mereka mengupas dari sudut pandang seorang penikmat film yang mungkin masih awam dalam pembuatan film.

(Poteka Widys, 2014, *Tahap Membuat Film*,  
[http://www.academi.edu/9833266/Tahap\\_Membuat\\_Film](http://www.academi.edu/9833266/Tahap_Membuat_Film),  
diakses tanggal 22 Juni 2017)

## 2.1.7. Sutradara

### 2.1.7.1. Devinisi Sutradara

Sutradara merupakan pihak atau orang yang paling bertanggung jawab terhadap proses pembuatan film di luar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Kerena itu biasanya sutradara menempati posisi sebagai “orang penting kedua” didalam suatu tim kerja produksi film. Didalam proses pembuatan film, sutradara bertugas untuk mengarahkan seluruh alur dan proses pemindah suatu cerita atau informasi dari naskah skenario kedalam aktivitas produksi.

(Mucklisin Riadi, 2012, “*Pengertian, Sejarah Dan Unsur-unsur Film*”,  
<http://www.kajianpustaka.com/2012/10/Pengertian-Sejarah-Dan-Unsur-Unsur-Film.html>, diakses tanggal 22 Juni 2017)

Sutradara bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pembuatan film, baik *interpretative* maupun teknis. Ia menduduki posisi tertinggi dari segi artistik dan memimpin pembuatan film tentang “bagaimana yang harus tampak” oleh penonton. Selain mengatur tingkah laku di depan kamera dan mengarah akting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi serta gerak kamera, suara, pencahayaan, dan hal-hal yang menyambung pada hasil akhir sebuah film. Dalam melaksanakan tanggung jawabnya, sutradara berkerja sama dengan para *crew* film dan pemeran didalam film, diantaranya penata fotografi, penata kostum, penata kamera dan lain sebagainya. Selain itu ia juga turut terlibat dalam proses pembuatan film mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

Tidak hanya harus mengerti soal kamera dan pencahayaan, sutradara juga harus mampu mengarahkan orang banyak bahkan

berinteraksi langsung dengan para talent agar hasil filmnya berhasil dengan maksimal.

(Lulu Fahrullah, 2015, *peran dan tugas seorang sutradara film*, <http://cinemags.id/peran-dan-tugas-seorang-sutradara-film/>, diakses tanggal 22 Juni 2017)

## **2.1.7.2. Tugas Sutradara**

### **2.1.7.2.1. Tahap Pra Produksi**

1. Interpretasi Skenario (*script conference*)
  - a). menganalisa skenario berdasarkan isi cerita.
  - b). hasil analisa didiskusikan dengan semua tim sinematografi, artistik, suara, penyunting sampai produser untuk menentukan konsep penyutradaraan.
2. Pemilihan *Crew*
3. *Casting* (Pemilihan Pemain)
4. Latihan/*Rehearsal*
  - a). sutradara melatih semua pemain agar sesuai dengan cerita pada skenario.
  - b). sutradara melakukan evaluasi terhadap hasil latihan pemeran yang telah direkam sebelumnya.
5. *Hunting*
  - a). *hunting* dan menentukan lokasi bersama penata fotografi, penata artistik, asisten sutradara dan manajer produksi.
  - b). sutradara memastikan lokasi berdasarkan segala semua aspek teknis.
6. Perencanaan *Shot* dan *blocking/planning coverage* dan *staging*

- a). sutradara merumuskan dan menyusun *director shot* pada setiap *scene* yang ada di skenario.
  - b). sutradara membuat ilustrasi *staging* pemain dan peletakan kamera kedalam bentuk *floorplan*.
  - c). sutradara membuat *storyboard*.
7. Produksi Final (*Final Production*)

Sutradara melakukan diskusi/evaluasi Bersama-sama dengan *crew* dan pemain utama untuk persiapan *shooting* yang terkait dengan teknis penyutradaraan dan artistik.

#### **2.1.7.2.2. Tahap Produksi**

1. sutradara menjelaskan kepada seluruh *crew* mengenai urutan *shot* yang akan diambil berdasarkan *breakdown shooting*.
2. mengkoordinasi kepada pemain untuk melakukan latihan *blocking* antara pemain dan kamera.
3. sutradara memberikan pengarahan terhadap pemain apabila dirasa kurang dalam melakukan akting.
4. sutradara harus cepat mengambil keputusan apabila terjadi kendala pada saat produksi dilapangan.

#### **2.1.7.2.3. Tahap Pasca Produksi**

- 1). Mengevaluasi hasil *shooting* dan memberikan catatan kepada *editor* untuk materi *editing*.
- 2). Melihat, mendampingi dan mendiskusikan hasil *editing* dengan *editor*.

- 3). Melakukan koordinasi dengan penata musik untuk mengisi ilustrasi musik yang sudah dikonsepskan.
- 4). Sutradara melakukan koreksi warna di laboratorium / studio, setelah berdiskusi dengan produser dan penata fotografi.

*(International Design School, 2014, Tugas Seorang Sutradara, <http://www.idseducation.com/articles/tugas-seorang-sutradara/>, diakses pada tanggal 22 Juni 2017)*

### **2.1.7.3. Penyutradaraan**

Tidak seperti sebagian aktris, aktor, maupun penulis yang terlahir dengan bakatnya, seorang sutradara harus mempelajari sisi kreatif dan teknis dari pekerjaan yang digelutinya melalui :

- Observasi dan praktek.
- Belajar dengan menonton film karya sutradara-sutradara yang lain.
- Belajar dengan cara memperhatikan sutradara lain bekerja dilapangan
- Membaca buku tentang film atau mengikuti Pendidikan sinematografi bisa berupa kursus atau Pendidikan formal.
- Terjun langsung dalam produksi film merupakan pembelajaran terbaik.

Sutradara bertanggung jawab untuk sisi kreatif dari sebuah produksi. Tanggung jawab sutradara berbeda-beda tergantung jenis produksi, sutradara mengaudisi aktor, mengelola latihan, menyetujui elemen desain seperti *setting*, kostum, *make up*, gambar yang dihasilkan komputer dan membantu aktor dan artis menginterpretasikan naskah. Meskipun umumnya sutradara mengikuti Pendidikan penyiaran, pembuatan film dan drama, kualitas yang terpenting mereka adalah naluri kreatif di lapangan.

- Bekerja sebagai editor, aktor atau penulis skenario. Banyak sutradara yang mulai bekerja sebagai aktor, penulis atau pekerjaan

terkait pembuatan film, dan kemudian memulai karir mereka sebagai sutradara. Hal ini akan memberi anda pengalaman langsung dalam apa yang diperlukan dalam membuat film yang baik, serta dalam memahami peran dan tanggung jawab sebagai seorang sutradara.

- Membantu sesama sutradara, mulai dari sebagai asisten sutradara atau sebagai pembantu sutradara. Dengan demikian anda bisa magang sekaligus mempunyai pengalaman yang bisa anda gunakan dalam membuat karya. Dan yang terpenting akan menambah CV anda.
- Membuat film sendiri. Banyak sutradara memulai karir mereka dengan mengikuti festival film untuk produksi rendah anggaran. Hal ini dapat memberi publisitas dan merupakan lompatan pada karir anda.
- Dapat membimbing semua komponen, bersedia berkerja sama dan harus aktif dan kreatif.
- Memahami benar konsep cerita, situasi lingkungan maupun psikologis para *crew* yang terlibat produksi, dan juga harus memahami cara menjalin hubungan yang baik antar *crew* maupun semua yang terlibat dalam produksi .
- Mempunyai wawasan yang tinggi dalam membuat film dan tentang sejarah-sejarah film.
- Memiliki kepekaan yang tinggi terhadap cara pengambilan-pengambilan gambar.

*(Lulu Fahrullah, 2015, peran dan tugas seorang sutradara film, <http://cinemags.id/peran-dan-tugas-seorang-sutradara-film/>, diakses tanggal 22 Juni 2017)*

Sutradara internasional dituntut untuk bisa membuat ide-ide kreatif bersama seluruh pimpinan produksi, sutradara harus dapat berkolaborasi dengan seluruh *crew* karena seluruh *crew* memiliki keahlian

dan keunggulan yang berbeda-beda di setiap bidangnya. Didalam produksi film sutradara harus memiliki keterampilan komunikasi dengan semua elemen antara lain yaitu

1. DOP

D.O.P atau yang disebut *Director Of Photography* adalah seorang yang mengarahkan teknik pencahayaan dan jangkauan kamera untuk setiap pengambilan gambar.

2. Asisten Sutradara (*Rundown, Koordinator Talent, Acting Trainer*)

3. Penata Artistik (*Set, Property, Wardrobe, Make Up, Musik, Lighting*)

Sutradara harus selalu berdiskusi dengan kepala divisi artistik yang membawahi bagian *set, property, wardrobe, make up, musik* dan *lighting*. Tujuannya adalah agar konsep dan keinginan sutradara dapat diwujudkan dengan elemen-elemen tersebut.

4. Aktor

Sutradara memberikan pengarahan, *briefing*, dan pelatihan kepada aktor dalam memerankan tokoh sesuai dengan *script* yang telah diinterpretasikan.

5. Editor

Seorang *editor* bertanggung jawab untuk menggabungkan semua gambar dengan cara dan urutan sesuai dengan *script* serta didampingi oleh sutradara.

6. Rumus 5-C

Sebelum seorang sutradara mengarahkan semua pemain, setidaknya sutradara memiliki kepekaan terhadap ilmu 5-C, yaitu adalah :

a) **Close Up**

Unsur ini diartikan sebagai pengambilan jarak dekat. Terhadap unsur *close up*, sutradara harus betul-betul memperhatikan, terutama berkaitan dengan emosi

tokoh, gejolak emosi, kegundahan sering harus diwakili dengan *shot-shot close up*.

**b) Camera Angle**

Unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus muncul di setiap *scene* (adegan), jika unsur ini diabaikan dapat dipastikan film yang muncul cenderung monoton dan membosankan.

**c) Cutting**

Diartikan sebagai pergantian gambar dari satu *scene* ke *scene* yang lainnya.

**d) Continuity**

Sejak awal sutradara harus bisa memproyeksikan pengadeganan dari satu *scene* ke *scene* yang lainnya. Unsur ini pastinya sangat berkaitan erat dengan materi cerita.

Kelima unsur ini harus diperhatikan oleh sutradara berkaitan dengan tugasnya di lapangan.

7. Unsur Visual (*visual element*)

Selanjutnya masuk dalam tahap persiapan penyutradaraan, seorang sutradara juga harus memahami tentang unsur-unsur visual (*visual element*) yang sangat penting dalam mengarahkan semua *crewnya*. Ada enam unsur visual yang perlu diperhatikan yaitu :

- sikap pose (*posture*)
- gerakan anggota badan untuk menjelaskan (*gesture*)
- perpindahan tempat (*movement*)
- tindakan/perbuatan tertentu (*purpose action*)
- ekspresi wajah (*facial expression*)
- hubungan pandang (*eye contact*)



dengan menguasai Rumus 5-C dan *visual element* dengan baik dan benar bisa dipastikan seorang sutradara mampu membuat film dengan sempurna dan dapat menjadi tontonan yang menarik dan munculnya situasi komunikatif antara tontonan dan penonton.

*(Ragil Wijokongko, 2011, 4 Sehat 5 Sempurna, Laporan Tugas Akhir Broadcasting UDINUS)*

## **2.2. LANDASAN ESTETIKA**

Sebagai landasan untuk membentuk estetika dalam program film indie ini, ada beberapa konsep yang mendukung, antara lain :

### **2.2.1. Konflik**

#### **2.2.1.1. Pengertian Konflik**

Konflik adalah dasar drama berupa pertentangan yang dialami tokoh sebagai respon atas timbulnya kekuatan-kekuatan dramatis (konflik bisa berupa pertengkaran antar tokoh, pertengkaran antara tokoh dengan dirinya sendiri, dengan ide atau dengan lingkungan). Konflik merupakan esensi drama. Dengan demikian, drama pada dasarnya merupakan pencerminan kehidupan di masyarakat yang berisi tentang pertentangan-pertentangan baik fisik maupun psikis. Pertentangan-pertentangan tersebut saling membentur sehingga membentuk rangkaian peristiwa menjadi satu padu dalam lakon tersebut. Konflik dapat menggerakkan cerita menuju komplikasi, dan semakin banyak serta semakin rumit konflik yang disediakan oleh pengarang, tentu semakin tinggi pula ketegangan yang dihasilkan.

Drama yang baik biasanya konfliknya selalu terkait dengan tema dan alur, maksudnya adalah temanya selalu terjalin didalam alur yang kuat, dan alurnya selalu dapat menarik perhatian karena tersusun dari jalinan

konflik-konflik yang matang dan terarah serta menyebar secara merata dalam setiap bagian alur-alur tersebut.

Dengan demikian konflik dalam naskah drama dapat diartikan menjadi satu komplikasi yang bergerak pada satu klimaks atau bagian alur yang menggambarkan pertentangan-pertentangan yang dialami tokoh, maupun pertentangan-pertentangan yang terjadi diluar tokoh yang dimaksud sebagai penggambaran yang diberikan oleh pengarang agar pembaca menduga-duga perkembangan cerita selanjutnya. Selain itu konflik juga digunakan sebagai media penyampaian tema maupun pesan.

*(Anonim, 2009, Konflik Dalam Naskah Drama DAG DIG DUG Karya Putu Wijaya, <http://teguhvirwan.bogdetik.com/2009/07/19/konflik-dalam-naskah-drama-dag-dig-dug-karya-putu-wijaya/>, diakses 22 Juni 2017)*

#### **2.2.1.2. Penyebab Konflik**

Ada beberapa hal yang menjadi faktor-faktor penyebab terjadinya konflik, antara lain yaitu :

- perbedaan individu, yang meliputi perbedaan pendirian dan perasaan.
- Perbedaan latar belakang kebudayaan sehingga membentuk pribadi yang berbeda-beda.
- Perbedaan kepentingan antara individu atau kelompok.
- Perubahan-perubahan nilai yang cepat dan mendadak dalam masyarakat.

#### **2.2.1.3. Jenis Jenis Konflik**

Menurut Dahrendorf, konflik dibedakan menjadi 6 macam, yaitu :

- Konflik antara atau dalam peran sosial (intrapribadi), misalnya antara peranan-peranan dalam keluarga atau profesi (konflik peran (role)).
- Konflik antara kelompok-kelompok sosial (antar keluarga, antar geng).
- Konflik kelompok terorganisir dan tidak terorganisir (polisi melawan mafia).
- Konflik antar satuan nasional (kampanye, perang saudara).
- Konflik antar atau tidak antar agama.
- Konflik antar politik.
- Konflik individu dengan kelompok.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/konflik>, diakses pada tanggal 22 Juni 2017)

## 2.2.2. Alur

### 2.2.2.1. Pengertian Alur

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menghasilkan sebuah cerita yang dihadirkan dalam suatu cerita. Tahapan alur dibagi menjadi lima bagian, yaitu :

- Tahap Penyituasian (*situation*)
- Tahap Pemunculan Konflik (*generating circumstances*)
- Tahap Peningkatan Konflik (*rising action*)
- Tahap Klimaks
- Tahap Penyelesaian (*denouement*)

(Siswanto, Wahyudi, 2008, *Pengantar Teori Sastra*, Jakarta Grasindo)

Dalam pembangunan sebuah cerita yang memiliki kekuatan dalam pengaluran, sedikitnya ada empat kaidah yang harus benar-benar diperhatikan, antara lain :

- Kebolehjadian (*Plausibility*)
- Tegangan (*Suspense*)
- Kejutan (*Surprise*)
- Kesatuan (*Fokus*)

(Ragil Wijokongko, 2011, 4 Sehat 5 Sempurna, Laporan Tugas Akhir Broadcasting UDINUS)

#### 2.2.2.2. **Macam-Macam Alur**

##### ➤ **Alur Maju/Progresif**

Pengungkapan cerita lebih dari sudut peristiwa-peristiwa yang terjadi dari masa kini kemasa yang akan datang.

##### ➤ **Sorot Mundur/Regresif**

Pengungkapan cerita dari sudut peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya atau masa lampau kemasa kini.

##### ➤ **Alur Campuran**

Pengungkapan cerita kadang-kadang dijalin atas peristiwa yang terjadi pada masa kini dan masa lampau.

##### ➤ **Alur Erat**

Hubungan antara peristiwa yang dengan yang lainnya sangat organik, tidak ada satu pun peristiwa yang harus dihilangkan.

##### ➤ **Alur Longgar**

Hubungan antara peristiwa tidak sepadu sehingga ada kemungkinan menghilangkan salah satu cerita, tanpa merusak keutuhan isi cerita.

##### ➤ **Alur Tunggal**

Hanya menceritakan satu episode kehidupan.

##### ➤ **Alur Ganda**

Menceritakan lebih dari satu kehidupan.

##### ➤ **Alur Menanjak**

Jalan cerita terus naik, tanpa turun, tanpa ada peleraian sampai puncak penyelesaian masalah.

(Nurgiyantoro, Burham, 2007, *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press)

## **2.3. TEORI HARDWARE DAN SOFTWARE YANG DIGUNAKAN UNTUK BERKARYA**

### **2.3.1. KAMERA VIDEO**

Kamera video adalah perangkat perekam gambar video yang mampu merekam gambar digital dari mode gambar analog. Kamera video merupakan salah satu produk teknologi digital, sehingga disebut juga salah satu perangkat digitizer yang memiliki kemampuan mengambil input data analog berupa frekuensi sinar dan mengubah ke mode digital elektronis.

(<http://www.youblisher.com/p/504221-kamera-video/>, diakses pada tanggal 23 Juni 2017)

Menurut media rekamnya kamera video dibagi menjadi dua, yaitu :

#### ➤ **Kamera Analog (film)**

- Kamera video analog merekamkan *image* dan menyimpannya dalam bentuk analog (film)
- Cara menyimpan video hasilan jenis ini adalah dalam bentuk kaset video yang terdapat dalam berbagai bentuk seperti format VHS, VHS-C, HI\*, dan U-MATIC.
- Video jenis analog ini hanya boleh dimainkan pada pemain video yang sesuai dengannya.

#### ➤ **Kamera Digital**

- Kamera digital merekam *image* dan menyimpannya dalam bentuk digital.
- Menggunakan kaset video dalam bentuk format DVC (*Digital Video Cassette*)
- Boleh disambungkan ke komputer menggunakan kabel *fire wire*.

- Penyuntingan video yang dihasilkan boleh dibuat dengan menggunakan setingan yang sesuai.

(Nur Amira Amri, 2012, *Jenis-Jenis Kamera Video*, <https://prezi.com/7aweelxisb8e/jenis-jenis-kamera-video/>, diakses pada tanggal 23 Juni 2017)

Jenis-jenis kamera yang lainnya :

➤ **Kamera studio**

Kamera studio / stasioner yaitu kamera *docking* untuk studio kameranya agak lebih besar dan berat, fasilitas *focusing* dan *zooming* dikendalikan dari *stick handle*, fasilitas *recording* oleh *VTR* berada diruang yang berbeda, yaitu *master control*. Kamera studio TV dibagi menjadi dua, antara lain :

- Kamera *monochrome* atau kamera hitam putih yang sekarang sudah jarang digunakan.
- Kamera berwarna, kamera yang menghasilkan gambar berwarna dan sekarang kebanyakan sering kali orang menggunakan kamera berwarna tersebut.

➤ **Kamera Elektronik**

Kamera elektronik hitam putih maupun berwarna mempunyai tiga bagian, yaitu :

- Sistem lensa yang berfungsi untuk membentuk banyak benda yang memantulkan sinar kedalam bentuk bayangan yang lebih kecil.
- Kamera itu sendiri memiliki peralatan yang lebih berguna untuk mengubah sinar optik itu kedalam gelombang listrik.

- *Viewfinder*, yaitu berfungsi untuk mengubah kembali gelombang listrik itu kedalam gambar televisi sama dengan bayangan gambar yang dihasilkan oleh sistem lensa.

Pada setiap kamera terdapat bagian-bagian tertentu dengan fungsi yang berbeda-beda seperti :

a) *Viewfinder*

Berfungsi sama dengan monitor, fungsinya untuk melihat gambar hasil bidikan lensa, mencari *focus*, mencari komposisi yang diinginkan

b) *Color Bars*

Berfungsi untuk mengatur warna pada awal penggunaan awal kaset, juga untuk menghasilkan penggunaan kaset.

c) *Filter*

Ada empat pilihan dalam menggunakan fasilitas filter yang tersedia, yaitu :

1. Filter 1, digunakan untuk *shooting interior* / dalam ruang dengan cahaya *tungsten light*, biasanya juga dengan cahaya *day light* seperti neon.
2. Filter 2, biasanya digunakan untuk *shooting out door* / luar ruangan dengan menggunakan cahaya *day light*.
3. Filter 3, digunakan untuk *shooting out door* / luar ruangan dengan kondisi mendung.
4. Filter 4, digunakan untuk *shooting out door* / luar ruangan dengan menggunakan pencahayaan *day light*, biasanya *filter* ini dilengkapi dengan *effect croos*.

d) *White And Black Balance*

Setiap akan melakukan *shooting* kameramen wajib melakukan *white and black balance* untuk menetralkan kondisi saat akan melakukan *shooting* di waktu dan tempat yang berbeda dengan kondisi yang berbeda.

e) *TallyTally*

Adalah indikator yang menandakan bahwa kamera sedang dalam kondisi *recording*.

f) *Gain*

Fasilitas untuk menambah intensitas cahaya sebesar 1 ½ stop. Gain digunakan jika *root shooting* kekurangan cahaya sementara kita tidak menggunakan lampu.

g) *Zebra*

Indikator yang menandakan benda dikamera memiliki sensitifitas yang tinggi.

h) *Shutter*

Bukan dan tutupan yang akan bekerja sesuai dengan kecepatan (*speed*) yang akan digunakan.

➤ **VTR (*Video Tape Recorder*)**

Memiliki fungsi untuk merekam gambar dalam bentuk kaset, VTR memiliki fasilitas penunjang, antara lain :

- Tombol *play* berfungsi untuk menjalankan kaset dalam posisi normal.
- *Forward* dan *Rewind Formard* untuk memajukan kaset secara cepat dan *Rewind* untuk mengembalikan posisi kaset seperti sebelumnya.
- *Pause* untuk menghentikan sementara pemutaran kaset.
- *Eject* untuk membuka kaset.
- *Time code* untuk memudahkan pencarian gambar yang baik pada saat melakukan *editing*.
- *Real time* untuk mencatat pengambilan gambar.
- *Record time* untuk mempercepat durasi kaset.



- *Sound canel / Sound level / Sound control* untuk mengontrol audio yang masuk.

(Ragil Wijokongko, 2011, 4 Sehat 5 Sempurna, Laporan Tugas Akhir Broadcasting UDINUS)

### 2.3.2. Penyangga / statip kamera

Untuk menjaga kamera agar tetap tenang dan tidak terlalu banyak goyang (*shaking*), maka diperlukan penyangga kamera. Ada beberapa penyangga kamera, antara lain :

1. Tripod.
2. Monopod.
3. Trolly.
4. Dolly.
5. Jib Traveller.

(Andi Aisyah Amalia, 2014, Jenis-Jenis Penyangga Kamera, <http://www.kotakinfo.net/2014/03/jenis-jenis-penyangga-kamera.html>, diakses pada tanggal 23 Juni 2017)

### 2.3.3. Pergerakan Kamera

Gerakan yang dimaksud dalam hal ini adalah suatu teknik penempatan kamera, gerakan kamera serta perubahan-perubahan pergerakan gambar. Hal ini disebabkan masalah gerakan kamera ini erat kaitannya dengan hasil dari teknik *visual* yang telah direncanakan oleh sutradara. Disamping itu juga erat kaitannya dengan gerakan subyek. Penggunaan teknik gerak yang baik akan sangat membantu untuk mempengaruhi emosi penonton. Hal ini dapat dipahami bahwa setiap gerakan dalam bentuk apapun dalam sebuah film pasti memiliki motivasi dan motivasi ini erat kaitannya dengan tujuan. Tanpa adanya gerakan sudah dapat dipastikan akan sulit menampilkan pesona subyeknya, untuk itu gerakan kamera disini kerap digunakan untuk melihat sampai sejauh mana subyek itu bergerak.

Pergerakan kamera pada saat pengambilan gambar dapat menimbulkan kesan yang hidup, gembira atau bahkan sebaliknya yang pengambilan gambarnya dilakukan secara perlahan-lahan dapat menimbulkan suasana sedih, tegang, tenang,

dan bahkan bisa juga suasana yang datar-datar saja, dalam hal ini tergantung dari bagaimana kondisi jalannya cerita atau film tadi.

Gerakan kamera paling dasar adalah *zoom*, yakni pergerakan lensa kamera sehingga membuat gambar seolah-olah kamera mendekat atau menjauhi obyek yang di *shoot*. Jika gambar seolah-olah terlihat mendekati obyek, gerakan itu disebut *zoom in* dan sebaliknya disebut *zoom out*.

Berbagai gerak kamera membawa kesan yang berbeda. Dalam produksi film atau program televisi gerak kamera begitu kompleks, dimana dikenal dengan istilah gerak, *panning*, *tilting*, *tracking*, dan *crane*. Untuk lebih jelasnya akan diulas bagaimana gerak kamera tersebut satu persatu dengan obyek yang sedang di *shoot*.

### **1. Panning**

Bila kamera bergerak hanya di sekeliling sumbu vertikal, tetapi tidak akan merubah posisi kameranya. Gerakan ini kamera dapat melihat dan mengamati suasana atau keadaan sekitarnya, dari kanan kekiri atau sebaliknya, sesuai dengan kebutuhan.

Adapun berbagai jenis panning, antara lain :

#### **a. *Following Pan***

Gerakan yang paling umum sehingga kerap dipergunakan, kamera akan mengikuti sebuah pergerakan dari obyek dengan gerakan panning kekiri ataupun kekanan.

Pada umumnya gerakan panning ini membawa kesan suasana tenang karena gerakan kamera sering digunakan untuk mengikuti gerakan adegan yang bergerak. Gerakan kamera tersebut disebut *travelling*.

Efek yang dijumpai akan mengesankan apabila digunakan dalam pengambilan obyek-obyek yang tidak bergerak, misalnya untuk menunjukkan keadaan ruang, taman, atau lingkungan beserta segala obyek yang berada disekitar lingkungan.

Melakukan panning dalam keadaan *long shot* akan mengakibatkan penonton dapat melihat hubungan yang terjadi antara obyek dengan lingkungan sehingga dampak yang terjadi dalam proses

ini adalah interaksi visual dapat tercipta oleh obyek tadi dengan *background* yang bergerak dan dapat menimbulkan dampak yang dinamis (*dynamic composition*).

b. *Survening Pan*

Pada gerakan kamera ini, kamera secara perlahan-lahan akan menelusuri pemandangan. Dalam hal ini pemandangan yang diambil bisa berupa obyek manusia ataupun lingkungan .

c. *Interrupted Pan*

Gerakan kamera diambil secara halus tetapi dengan tiba-tiba dihentikan dengan tujuan menghubungkan dua buah obyek dimana obyek tersebut terpisah antara satu dengan yang lainnya. Sebagai contoh yaitu kamera berjalan mengikuti gerakan rombongan orang-orang yang berjalan di jalanan dalam rombongan tadi mereka melewati wanita cantik, kemudian tiba-tiba mereka berhenti dan fokus pada wanita tersebut, sedangkan rombongan orang-orang tadi tetap berjalan dan sesaat kemudian muncul seorang pria dan menyapa wanita tersebut.

d. Kecepatan *Panning*

Gerakan kamera yang perlahan-lahan pada saat pengambilan obyek dan ini dilakukan secara terus menerus. Hal ini dapat menimbulkan keuntungan maupun kerugian, hanya saja ini tergantung dari cara bagaimana mempergunakan dalam rangka merekam gambar-gambar yang diinginkan. Sebagai contoh yaitu pergerakan seorang spionase yang mengendap-ngendap memasuki sebuah ruangan yang gelap atau remang-remang, kamera *panning* akhirnya menemukan obyek lain berupa kotak yang berisi dokumen-dokumen yang dicarinya, dalam situasi yang demikian bisa dipastikan penonton ingin mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya.

Efek yang terjadi dalam hal ini adalah secara perlahan-lahan melakukan gerakan panning terhadap sebuah obyek secara terus menerus akan menjadikan daya tariknya meningkatkan terhadap obyek tersebut, sehingga dapat membangun titik klimaks, tetapi sebaliknya

sebuah panning yang dilakukan secara periodik dan tidak didasari oleh sebuah motivasi tertentu justru akan malah menghilangkan titik perhatian tadi.

e. *Whipe Pen*

Sebuah gerak kamera dalam posisi panning yang dilakukan demikian cepatnya sehingga tidak dapat memperlihatkan rincian gambarnya.

*Wape pane* seperti ini dapat menciptakan hubungan yang dinamis atau comperatif antara obyek-obyek yaitu antara lain dapat menghubungkan titik pandang yang berbeda pada scene yang sama, dapat menciptakan kontinuitas titik perhatian, dapat merubah titik perhatian, dapat memperlihatkan sebab dan akibat, dapat meberikan perbandingan, mempersingkat waktu, dan yang paling akhir yaitu dapat menyebabkan perubahan nilai-nilai dramatik.

## 2. *Tilting*

Pada gerak kamera ini adalah dalam posisi kamera bergerak ke atas dan kebawah atau sebaliknya, yaitu dengan maksud untuk mengajak penonton untuk menyelidiki obyek yang bersangkutan hal lain yang diinginkan yaitu untuk menunjukkan ketinggian ataupun kedalaman, dan untuk menunjukkan ada atau tidak suatu hubungan. Gerakan *tilting* ini dengan kata lain adalah untuk mempertajam suasana.

Seperti yang telah diulas diatas, gerak *tilting* yaitu suatu posisi gerak kamera dari atas atau sebaliknya, untuk gerak kamera pada posisi menghadap atas disebut *tilt up* yaitu dengan maksud untuk merangsang emosi, perasaan, perhatian dan keinginan untuk mengetahui yang akan datang. Demikian pula perasaan untuk mengantisipasi sesuatu yang akan datang dapat pula ditumbuhkan.

Sedangkan dengan gerakan kamera menghadap kebawah disebut gerakan *tilt down* yaitu untuk menimbulkan efek yang berlawanan dengan apa yang dilakukan dengan gerakan *tilt up*, seperti kekecewaan dan kesedihan. Sebagai contoh ilustrasi dalam *scene* yaitu ada seorang buruh atau pegawai pabrik yang baru dipecat oleh atasan dari pekerjaannya.

Kamera melakukan *tilt down* pada saat buruh atau pegawai pabrik tadi duduk lemas dikursi. Penyajian gambar yang demikian dapat dipergunakan untuk memperlihatkan suatu suasana yang menyatu dengan situasi yang terjadi yang pada akhirnya penonton merasa ingin mengetahuinya. Tetapi hal lain bisa diilustrasikan jika sebaliknya gerak kamera yang dipergunakan dari bawah keatas seperti seorang atasan yang sedikit demi sedikit ditampilkan dari bawah keatas dengan tujuan untuk menimbulkan perasaan percaya diri dan tenang dengan kata lain orang tadi pantas untuk disegani dan dihormati.

Gerak kamera *tilting* juga dapat untuk mempertajam suasana seperti orang yang tercekam dengan ketakutan semua obyek di sekitar yang mengelilinginya juga ikut mengancam juga, seperti tembok, pepohonan, dan benda-benda disekitar lokasi, untuk menaikkan suasana demikian maka gambar obyek-obyek tersebut diambil dengan posisi kamera tilting. Obyek-obyek yang tampak tersebut diambil dengan kamera mulai dari atas kebawah secara perlahan-lahan atau sebaliknya dari bawah keatas.

### **3. *Tracking***

Gerakan kamera yang bertujuan guna melibatkan penonton dalam suatu peristiwa atau kejadian dalam sebuah cerita film. Apabila kamera mendekati sebuah obyek dengan gerakan *tracking* ini membuat kesan kepada penonton untuk ikut merasakan sedikit demi sedikit berani menghadapi dan menemui obyek yang diambil, tapi hal sebaliknya juga dapat ditumbulkan melalui gerak *tracking* ini yaitu apabila kamera bergerak mundur kebelakang dan semakin menjauhi obyek yang bersangkutan akan menimbulkan kesan pada penontonnya untuk ikut merasa menjadi kecil hati dan sedikit demi sedikit lari dari obyek tersebut.

Gerakan kamera dengan menggunakan tracking dapat meningkatkan titik atau pusat perhatian, rasa ketegangan, rasa ingin tahu, sedangkan gerakan yang berlawanan atau sebaliknya dengan perlahan-lahan dapat mengurangi kekuatan titik perhatian dan sekaligus akan dapat mengurangi titik perasaan tegang, rasa ingin tahu, dan harapan.

Selain itu ada gerakan kamera lainnya yaitu gerakan dolly yang bergerak mengelilingin sebuah obyek dengan tujuan untuk melihatkan obyek dari sisi yang lain. Gerakan ini akan membuat seolah-olah penonton sendiri yang menggerakkan kamera, demikian pula pada pergantian posisi pergerakan kamera akan membantu memperlihatkan wajah seseorang yang sebagian tidak nampak karena tertutup oleh orang lain. Kedua gerakan ini disebut *arching* atau *revolve tracking*.

Gerakan kamera dolly/tracking ini dapat pula dilakukan dengan menggunakan gerakan kamera yang sejajar yang pada akhirnya disebut dengan gerakan kamera *follow tracking*.

#### 4. *Crane*

*Crane* kerap dipergunakan pada *shooting* diluar studio, tetapi bukan berarti *crane* ini tidak dapat dipergunakan didalam studio, dengan adanya penggunaan penyangga jenis *crane* sangat memungkinkan posisi kamera yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan menggunakan penyangga jenis *pedestal*.

Apabil pedestal dinaikan maka perintah yang disampaikan adalah *Boom Up* atau *Elevate Camera*, jika pedelstal diturunkan adalah *Boom Down* atau *Depress Camera* sedangkan jika menggunakan *Crane* maka perintah yang disampaikan adalah *Crane Up* atau *Crane Down*.

Dalam penggunaan penyangga jenis *Crane* ini kebanyakan harus ditangani oleh dua orang atau lebih dan memerlukan ruang atau arena yang cukup luas dengan ketinggian bebas dari hambatan.

Satu gerakan kamera yang dapat digerakan dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari atas atau dari bawah, apa lagi posisi kamera lebih tinggi dari pada obyek yang diambil, akan dapat dipakai menghubungkan dari semua gerak yang ada seperti yang telah dijelaskan di atas yaitu *panning* dan *tilting* dengan menggunakan high kamera, atau pada waktu kamera mengambil gambar-gambar obyek diletakan pada posisi lebih tinggi dari pada posisi ketinggian obyek tadi.

Dari gerak kamera tadi kesan yang ditimbulkan dari hati penonton pun akan sesuai dengan gerak-gerak dan letak-letak kamera yang diambil. Pada

umumnya letak crane digunakan untuk melukiskan sesuatu adegan dari atas sehingga bidang-bidang yang nampak di layar menjadi luas, contoh pengambilan adegan dengan menggunakan crane ini seperti pada pengambilan gambar adegan perang atau pertempuran.

Pada umumnya waktu pengambilan gambar pada suatu adegan, kamera diletakan dengan posisi sejajar dengan obyek yang hendak diambil gambarnya, dalam pengambilan gambar tersebut kamera diletakan posisinya lebih tinggi atau lebih rendah dari pada obyek yang akan diambil, hal ini dilakukan karna biasanya juru kamera ingin memperoleh kesan tertentu terhadap obyek yang hendak diambil.

Dalam proses pengambilan gambar kamera tadi dapat diletakan didepan atau belakang, dari samping kiri atau kanan, hal ini dimaksud untuk menimbulkan kesan tersendiri pula dalam gambar itu nantinya, sebagai contoh untuk menunjukkan sebuah kecepatan mobil dalam suatu adegan balapan, serta menunjukn panjang jalan yang masih ditempuh. Posisi kamera pada adegan ini berada di belakang, begitu mobil ini melaju dengan kencangnya maka yang akan terlihat adalah laju yang semakin kencang dan jalan yang ada didepannya akan nampak terbentang jauh terlihat.

Dalam gerakan kamera yang telah diuraikan diatas dalam proses pengambilan gambar masih ada hal lain yang harus di perhatikan yaitu letak ketinggian kamera dalam proses pengambilan gambar, dalam ketinggian kamera pada saat pengambilan gambar yang harus diperhatikan yakni angle kamera, yang dimaksud angle kamera adalah posisi kamera terhadap dan yang akan membentuk sudut tertentu dan dalam menentukan besar kecilnya sudut kamera ini tergantung dari keinginan gambar yang dikehendaki.

Selain pergerakan kamera diatas terdapat pula pergerakan kamera yang lebih dinamis dan kompleks pada adegan-adegan film action, pada kasus seperti ini dibutuhkan seorang kameraman yang handal dan cekatan dalam mengambil gambar. Sudah pasti pengambilan gambar tersebut dibutuhkan alat yang khusus pula, gerakan-gerakan kamera seperti ini sering disebut dengan gerakan

handheld, alat yang digunakan juga bervariasi tergantung kasus yang sedang terjadi, alat tersebut antara lain seperti *camera rig*, *stadiacam*, *gladecam*, dll.

(Ming Muslimin, 2014, *Dasar Estetika Film*, [http://www.academia.edu/8030635/camera\\_and\\_framing\\_dasar\\_estetika](http://www.academia.edu/8030635/camera_and_framing_dasar_estetika).

Diakses pada tanggal 30 Juni 20107)

#### 2.3.4. Angle Kamera

*Camera angle* merupakan teknik pengambilan gambar dengan menempatkan kamera pada sudut dengan ketinggian tertentu, sehingga dalam merekam sebuah adegan dapat menimbulkan nilai dramatik pada sebuah *shoot*. Gambar pun bisa lebih terkesan menarik dan mendukung suasana cerita dalam film.

Pada dasarnya *camera angle* dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. *High Angle (Bird Eye View)*

Posisi kamera berada lebih tinggi dari pada obyek yang sedang diambil.

2. *Normal Angle (Stright Angle/Chest Level/Eye Level)*

Adalah sudut dimana posisi kamera berada setara dengan obyek yang diambil pada suatu adegan.

3. *Low Angle (Frog Eye View)*

Posisi kamera berada lebih rendah dari pada obyek yang diambil.

(Ming Muslimin, 2014, *Dasar Estetika Film*, [http://www.academia.edu/8030635/camera\\_and\\_framing\\_dasar\\_estetika](http://www.academia.edu/8030635/camera_and_framing_dasar_estetika). Diakses

pada tanggal 30 Juni 20107)

#### 2.3.5. Framing Dan Jenis-Jenis Gambar (*Type Of Shot*)

Jumlah *frame* yang dibutuhkan dalam satu detik (*frame per second/fps*) untuk membentuk sebuah gerakan ini bisa disebut sebagai *framerate*. Semakin banyak *frame* yang dibutuhkan untuk membentuk gerakan dalam satu detik, maka



semakin halus gerakan itu terlihat oleh mata kita. Namun sebaliknya, jika frame yang digunakan semakin sedikit maka pergerakan tersebut akan terlihat patah-patah.

Pembingkaiian gambar (*framing*) dalam film sangat mempertimbangkan beberapa aspek yang sangat berpengaruh pada emosi dan motivasi yang dituju oleh seorang sutradara atau pembuat film. Aspek tersebut salah satunya adalah jenis-jenis shot (*type of shot*). Pada dasarnya *type of shot* ini dibagi menjadi tiga bagian besar, yakni *Close Shot*, *Medium Shot*, dan *Long Shot*. Akan tetapi tiga jenis *shot* ini kemudian dikembangkan menjadi beberapa jenis lagi berdasarkan perkembangan pemahaman akan dampak psikologis *shot* dan kebutuhan dalam pengambilan gambar yang variative. Adapun pembagian tersebut antara lain menjadi :

1. ECU (*extreme close-up*)

Gambar yang menampilkan detail obyek seperti mata, hidung, mulut, telinga, dan lain sebagainya.

2. BCU (*big close-up*)

Gambar yang menampilkan dari bawah dagu hingga sampai atas dahi, untuk menunjukkan detail ekspresi seorang tokoh.

3. CU (*close-up*)

Gambar yang menampilkan dari atas bahu hingga atas kepala. Untuk menunjukkan detail obyek atau kedekatan suatu obyek tertentu.

4. MCU (*medium close-up*)

Gambar yang menampilkan obyek dari batas dada sampai hingga atas kepala.

5. MS (*mediumshot*)

Shot yang menampilkan obyek sebatas perut sampai kepala.

6. MLS (*medium long shot*)

Shot yang menampilkan obyek dari sebatas pinggang hingga kepala.

7. LS (*longshot*)

Shot yang menampilkan obyek secara keseluruhan mulai dari telapak kaki hingga atas kepala serta sedikit terlihat latar belakang. Jenis shot seperti ini juga sering disebut dengan FS (*full shot*).

8. VLS (very long shot)

Shot yang sedikit lebih luas dari long shot, pada shot ini latar belakang terlihat tampak lebih dominan dari obyek utama.

9. ELS (*extreme long shot*)

Pengambilan gambar dengan menampilkan obyek utama pada posisi yang sangat jauh. Shot ini kadang juga sering di sebut dengan ES (*establishshot*).

*Type of shot* diatas bisa digunakan untuk mengambil obyek tunggal, dan apabila obyek lebih dari satu orang. Maka dikenal pula *type of shot* sebagai berikut :

a) *One Shot*

Pengambilan gambar satu obyek bertujuan memperlihatkan seseorang dalam satu *frame*.

b) *Two Shot*

Shot yang menampilkan dua orang atau dua obyek dalam satu *frame*.

c) *Tree Shot*

Pengambilan gambar tiga orang.

d) *Groub Shot*

Pengambilan gambar dengan menampilkan beberapa obyek dalam satu *frame* gambar.

e) *Over Shoulder (OS)*

Pengambilan gambar dimana posisi kamera berada dibelakang bahu salah satu obyek pelaku, dan bahu si pelaku tampak dalam *frame*. Obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main.

(Ming Muslimin, 2014, *Dasar Estetika Film*, [http://www.academia.edu/8030635/camera\\_and\\_framing\\_dasar\\_estetika](http://www.academia.edu/8030635/camera_and_framing_dasar_estetika). Diakses pada tanggal 30 Juni 20107)

### 2.3.6. Komposisi

Komposisi adalah susunan obyek gambar secara keseluruhan pada bidang gambar agar obyek menjadi pusat perhatian (*POI = Point Of Interest*). Dengan

mengatur komposisi gambar kita juga dapat dan akan membangun “mood” suatu gambar dan keseimbangan keseluruhan obyek. Berbicara komposisi gambar maka akan selalu terkait dengan kepekaan dan rasa (*sense*). Dengan demikian komposisi yang baik dan bagus antara lain yaitu :

1. Sepertiga Bagian (*Rule Of Thrids*)
2. Sudut Pengambilan Gambar
3. *Background (BG)* Dan *Foreground (FG)*
4. *HeadRoom*
5. *NosePosition*
6. *SporiousObject* (Benda Pengganggu)
7. Looking Room (Ruang Pandang Mata Berimbang)

(Ming Muslimin, 2014, *Dasar Estetika Film*, [http://www.academia.edu/8030635/camera\\_and\\_framing\\_dasar\\_estetika](http://www.academia.edu/8030635/camera_and_framing_dasar_estetika). Diakses pada tanggal 30 Juni 20107)

### **2.3.7. Istilah Yang Harus Dimengerti**

1. DISOLVE : transisi 2 gambar.
2. WIPE : penggantian adegan A ke B dengan menggunakan efek.
3. INSERT : pengisian gambar lain dengan gambar yang ada.
4. INTERCUT : memasukan gambar netral antara dua gambar yang sudah ada.
5. CUT TO : perpindahan gambar A ke gambar B.
6. SUPERIMPOSED : memasukan gambar/tulisan ke dalam gambar yang sudah ada.

(Anonim, 2007, *Istilah-istilah Dalam Produksi Film Dan Acara Tv*, <http://misteridigital.wordpress.com/2007/09/16/istilah-istilah-dalam-produksi-film-dan-acara-tv/>, diakses pada tanggal 1 Juli 2017)

## 2.4. DESKRIPSI PERANGKAT KERAS (*EDITING*)

Agar pada saat proses *editing* dilakukan dengan nyaman dan cepat, maka dibutuhkan sebuah PC yang mendukung. Pekerjaan mengedit video dibutuhkan *space* didalam *hardisk* yang cukup banyak, serta memerlukan memori yang besar. Selain itu agar gambar yang ditampilkan pada monitor bagus, diperlukan card video (VGA) yang mumpuni.

## 2.5. DESKRIPSI PERANGKAT LUNAK (*EDITING*)

### 2.5.1. Adobe Premiere Pro CC 2017

Adobe Premiere Pro adalah *timeline* berbasis video editing software aplikasi, ini adalah bagian dari Adobe Creative Cloud, sebuah *suite* desain grafis, *videoediting*, dan aplikasi pengembangan web yang dikembangkan oleh Adobe System. Premiere Pro mendukung banyak kartu video editing dan *plug-in* untuk pengolahan lebih cepat, mendukung format *file* tambahan, dan video / efek audio. Dimulai dengan versi Creative Cloud 2015 (CC 2015), itu adalah aplikasi 64-bit asli untuk Mac dan Windows, menjadikan salah satu menjadi beberapa cross-platform system non-linear editing (NLEs) yang tersedia. Sebagai aplikasi 64-bit, tidak berjalan pada 32-bit computer.

Premiere Pro digunakan dilembaga penyiaran seperti BBC dan The Tonight Show ini telah digunakan pada film, seperti The Social Network, Kapten Abu Read, dan Monster, serta tempat-tempat lain seperti Confessions Tour Madonna.

Fitur Premiere Pro mendukung editing video resolusi tinggi hingga mencapai 10.240 x 8.192 resolusi, sampai dengan 32-bit per warna saluran, baik *RGB* maupun *YUV*. Audio sampel tingkat pengeditan, *VSTplug-in* dukungan audio, dan 5,1 *surroundsound* pencampuran yang tersedia. Plug-in Premiere Pro arsitektur memungkinkan untuk impor dan mengekspor format di luar yang didukung QuickTime atau DirectShow, mendukung berbagai macam format file video dan audio codec pada kedua MacOS dan Windows. Ketika digunakan dengan garis *NeoCineform* dari plug-in, mendukung pengeditan 3D dengan kemampuan untuk melihat materi 3D menggunakan monitor 2D, sementara membuat penyesuaian individu mata kiri dan kanan.

Software Adobe Premiere Pro CC 2017 berguna untuk mengedit video hasil produksi yang telah dilakukan, memungkinkan anda bekerja lebih cepat, bekerja native dengan format video yang anda inginkan dan mempercepat produksi dari naskah ke *editing*, *encoding*, dan pengiriman akhir. Impor dan ekspor Apple Final Cut Pro dan Avid Proyek dalam Adobe Premiere Pro sehingga anda dapat menjelajahi kemungkinan baru dengan After Effects, photoshop, dan perangkat lunak adobe yang lainnya, membawa integrasi time saving antara alat adobe untuk proyek-proyek yang dibuat dalam NLEs lain. Menyelaraskan skrip untuk rekaman dan kemudian mengoptimalkan video untuk membuatnya menarik dengan layanan yang gratis CS Live untuk waktu yang terbatas. *Edit video native* dalam format terbaru termasuk, AVCCAM, XDCAM HD 50, DPX, P2, XDCAM, dan kamera DSLR, tanpa transcoding atau rewrapping.

Buka workflow dengan perangkat lunak Final Cut Pro dan Avid, ini membawa manfaat untuk seluruh proyek dengan mengimpor dan mengekspor proyek dari NLEs lain.

(Adobe, 2015, *Adobe Premiere Pro CC 2017*, <http://www.adobe.com/products/premiere.html?promoid=KLXLV>. Diakses pada tanggal 2 Juli 2017)