

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Untuk mendukung pembuatan karya film pendek yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Introvert Berggenre Drama Berjudul “Inilah Aku” maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain mahasiswa, Tanggung jawab, sejarah film, film, film pendek, mekanisme produksi karya film, dan proses pembuatan film.

#### **2.1 Kepribadian**

Kepribadian adalah organisasi dinamik dalam individu atas sistem-sistem psikofisi yang menentukan penyesuaian dirinya yang khas terhadap lingkungannya (G. Allport, 1937: 480). Frasa organisasi dinamik menekankan bahwa kepribadian selalu berkembang dan berubah, meskipun sekaligus terdapat organisasi atau system yang mengikat dan menghubungkan berbagai komponen dari kepribadian. Istilah dalam psikofisis menunjukkan bahwa kepribadian bukanlah semata-mata mental dan bukan juga semata-mata neural. Organisasi mengisyaratkan beroprasinya badan dan jiwa, berpadu secara tak terpisahkan menjadi kesatuan pribadi (G. Allport, 1937: 480).

Personality atau kepribadian secara umum menunjuk pada bagaimana setiap individu tampil dan menimbulkan kesan bagi individu-individu lainnya. Pada dasarnya kepribadian secara umum hanya menilai perilaku-perilaku yang dapat diamati saja dan kepribadian bisa berubah tergantung pada situasi sekitarnya, pada dasarnya kepribadian tidak dapat dinilai “baik” atau “buruk” karena bersifat

netral. Menurut J. Feist & Gregory J. Feist (2002: 121) dalam bukunya *Theories of Personality* menjelaskan bahwa secara spesifik kepribadian terdiri dari sifat-sifat atau disposisi-disposisi yang mengakibatkan perbedaan individu dalam perilaku sepanjang waktu dan konsistensi perilaku dalam berbagai situasi.

Kepribadian manusia berdasarkan tujuannya dalam hidup yang dipengaruhi oleh masa lalu dan masa depan manusia. Dalam teori psikoanalisa ada dua aspek dalam kepribadian yaitu sikap dan fungsi. Sikap terdiri dari introvert dan ekstrovert, Sedangkan fungsi terdiri dari thinking, feeling, sensing dan intuiting. Menurut Carl Gustav Jung dalam Calvin S. Hall dan Gardner Lindzey (1978 : 122) terdapat dua dimensi utama kepribadian, yaitu *ekstrovert* dan *introvert*. *Ekstrovert* ditandai dengan mudah bergaul, terbuka, dan mudah mengadakan hubungan dengan orang lain. Sedangkan introvert ditandai dengan sukar bergaul, tertutup, dan sukar mengadakan hubungan dengan orang lain. Sikap terdiri dari *introvert* dan *ekstrovert*, Sedangkan fungsi terdiri dari *thinking, feeling, sensing* dan *intuiting*.

## 2.2 Ekstrovert

Carl Gustav Jung dalam Calvin S. Hall dan Gardner Lindzey (1978 : 125) mengatakan bahwa *ekstrovert* adalah kepribadian yang lebih dipengaruhi oleh dunia objektif, orientasinya terutama tertuju ke luar dirinya. Pikiran, perasaan, serta tindakannya lebih banyak ditentukan oleh lingkungan. Peneliti menyimpulkan bahwa ekstrovert adalah suatu tipe kepribadian berdasar sikap jiwa

terhadap dunianya, yang merupakan satu ujung dari dimensi kepribadian intrivensi-ekstroversi, yang dipengaruhi oleh dunia objektif.

Seorang *ekstrovert* memiliki sikap yang mengarahkan energi psikis keluar sehingga seseorang diorientasikan menuju sesuatu yang objektif dan menjauh dari yang subjektif. Orang-orang *ekstrovert* lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka daripada dunia batin mereka sendiri. Mereka cenderung focus kepada sikap objektif dan merepresi sikap subjektifnya (J. Feist & G. J. Feist, 2006).

Menurut Hedges (<http://library.binus.ac.id/>) yang mengembangkan teori Jung menyatakan bahwa terdapat karakteristik yang kompleks dengan seorang tipe kepribadian *ekstrovert*, antara lain:

1. Perhatiannya tertuju pada dunia di luar dirinya.
2. Mendapatkan energi melalui orang lain.
3. Menyaring isi pikiran, perasaan dan ide dari orang lain.
4. Cenderung berkomunikasi secara lisan.
5. Berbicara terlebih dahulu baru berpikir.
6. Ekspresif dan mudah beradaptasi dengan lingkungan yang baru.
7. Terbuka dan suka berteman.
8. Tidak canggung dan ramah.
9. Suka bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang ekstrovert adalah seorang yang lebih memandang dunia luar dari pada hatinya.

### 2.3 Introvert

Introvert mempunyai arti tertutup, dengan istilah introvert adalah pribadi yang mengarah pada pengalaman subyektif, memusatkan diri dalam dunia dalam dan private, penyendiri, pendiam, tidak ramah dan anti sosial (Jung 1978). Pada umumnya orang *introvert* senang intropektif dan sibuk dengan kehidupan internal mereka sendiri. Seorang *introvert* juga mengamati dunia luar, tetapi melakukannya secara selektif dan memakai pandangan mereka sendiri (Hall dan Lindzey, 1978: 125). Dalam satu ujung dari dimensi kepribadian introversi dengan karakteristik watak yang tenang, pendiam, penyendiri, suka termenung dan seorang introvert lebih cenderung suka menghindari suatu resiko yang tidak diinginkan (Lawrence A. Pervin, 1993: 302).

Menurut Carl G. Jung (1971: 373), orang-orang *introvert* adalah mereka yang terampil dalam melakukan perjalanan ke “dunia dalam”, yaitu diri mereka sendiri. Individu *introvert* selalu mencoba memahami diri mereka sendiri dengan melakukan banyak perenungan dan berkontemplasi. Pada akhirnya menjadi orang yang bisa memahami dirinya sendiri, cenderung mempunyai sifat berpendirian keras, tidak mudah terpengaruh orang lain, dan lebih mengetahui apa yang menjadi tujuan dalam hidupnya. Dalam penelitiannya pribadi *introvert* adalah sifat bawaan dasar dari seorang yang tertutup yang lebih senang menstimulasi atau berdialog dengan dirinya sendiri. Pribadi *introvert* dapat dilihat dari kebiasaan dia sejak kecil, bila anak yang lain lebih aktif, senang beraktivitas, senang menceritakan semua kegiatannya, anak *introvert* lebih senang menyendiri

di kamar atau ruangan tertutup. Namun seorang *introvert* tidak sepenuhnya senang menyendiri, hanya saja mereka lebih memilih untuk memiliki segelintir teman dekat yang bisa mereka percaya untuk menceritakan tentang hal-hal yang bersifat pribadi tentang dirinya.

Konsep ini muncul dari seorang ahli psikolog (Carl G. Jung, 1971: 373), dan kini menjadi *variable* penting di berbagai tes kepribadian. Dengan mengelompokan *introvert* sebagai kaum minoritas, walau kaum minor peranan kaum *introvert* dalam kehidupan sosial sangat menonjol.

Menurut Hedges (<http://library.binus.ac.id/>) yang mengembangkan teori Jung menyatakan bahwa terdapat karakteristik yang kompleks dengan seorang tipe kepribadian *introvert*, antara lain:

1. Perhatiannya tertuju pada dunia dalam dirinya.
2. Mendapatkan energi dari dalam dirinya.
3. Menyaring ide dan isi pikiran dari dalam diri.
4. Cenderung berkomunikasi secara tulisan.
5. Berpikir terlebih dahulu sebelum berbicara.
6. Mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain.
7. Mempunyai sifat tertutup.
8. Sulit beradaptasi dengan lingkungan baru.
9. Lebih senang bekerja sendiri.

Berdasarkan Pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang *introvert* lebih berfokus pada diri sendiri, cenderung selalu mendengarkan perasaan batinnya.

## 2.4 Sejarah Film

Pada abad ke 19 terlihat perkembangan yang pesat dari bentuk visual sebagai budaya populer. Dunia Industri banyak memproduksi lentera bergerak/diorama, buku kumpulan foto-foto, dan ilustrasi fiktif. Pada masa itu pula berkembang jenis hiburan yang dapat dinikmati secara visual.

Awalnya ilmuwan menemukan fakta bahwa manusia sangat tertarik pada sesuatu yang bergerak, namun tidak dapat jelas melihat jika pergerakan itu 16 gerakan perdetik. Pada tahun 1891 Thomas Alfa Edison dan seorang asisten W.K.L.Dickson menemukan alat yang baik untuk menampilkan rol selulosa dengan menggabungkan kinetograf (kamera) dan kinetoscope (alat untuk melihat), alat ini digunakan untuk merekam dan memproduksi gambar. Perakaman pertama kinetoscope terjadi ketika pegawai Edison yang bernama Fred Ott berpura-pura bersin. Edison membangun studio film pertama di New Jersey dan memulai pertunjukan film pertamanya pada tanggal 23 april 1896 di kota New York, Amerika Serikat. (<http://www.katailmu.com/>)

Antoine Lumiere dan kedua anaknya memiliki pabrik material fotografi di Lyons, Prancis. Setelah menyaksikan pertunjukan kinetoskop Edison saat, musim panas tahun 1894, Antoine tertarik dan menyarankan kepada kedua anaknya Louis dan Auguste untuk mengembangkan alat kinetoskop milik Edison tersebut (Marselli Sumarno, 1996: 3). Mereka merancang sebuah alat yang mengkombinasikan antara kamera, alat yang mengkombinasikan antara kamera, alat memproduksi dan memproses film, serta proyektor menjadi satu dan disebut

sinematograf. Mekanisme ini memungkinkan setiap frame dari film yang diputar akan berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor, sehingga gambar tidak akan tampak berkedip-kedip.

## 2.5 Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Heru Effendy, 202: 134). Film juga merupakan sarana hiburan yang sangat menyenangkan bagi masyarakat. Film juga menjadi media untuk mendapatkan ilmu dan wawasan serta menjadi sarana efektif untuk proses pembelajaran.

Heru Effendy (Heru Effendy, 2002: 132) berpendapat bahwa film adalah gambaran teatrical yang di produksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dan media televisi. Menurut (Wibowo, 2006: 196) bahwa film adalah alat untuk menyampaikan pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan medium ekspresi artistic sebagai suatu alat bagi para seniman dan insane perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita.

Menurut Peacock dalam bukunya *The Art of Filmmaking: Script to Screen* (2001: 1-3), film atau movie merupakan tampilan layar oleh kilatan pada layar oleh kilatan atau *flicker* cahaya yang muncul sebanyak 24 gambar tiap detiknya dari lampu proyektor. Kejadian itu dapat dilihat oleh mata manusia hanya saja karena kemampuan mata manusia yang terbatas, maka potongan-potongan gambar

tidak terlihat sedangkan yang muncul adalah pergerakan gambar halus. Fenomena ini disebut *persistence of vision*.

Berdasarkan penjelasan di atas film sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual yaitu gambar dan suara. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat dan mampu mempengaruhi audien.

Adapun juga film memiliki beberapa genre atau jenis. Genre adalah sebuah metode untuk indentifikasi menentukan jenis dari film. Penggunaan genre dalam sebuah film akan membuat daya tarik tersendiri bagi audien yang menontonnya, beberapa genre-genre film antara lain:

1. Genre Aksi

Film aksi biasanya termasuk film yang memakan banyak energi. Karena dalam film aksi lebih menampilkan adegan-adegan penuh dengan pertempuran, bela diri dan lain-lainya yang bersifat energetic.

2. Genre Drama

Film Drama lebih memiliki alur cerita tentang situasi kehidupan. Drama lebih menekankan dalam pesan-pesan yang terkandung dalam film, sehingga penonton bisa merasakan apa yang dirasakan didalam film tersebut.

3. Genre Komedi

Film komedi sengaja dirancang untuk menghibur dan membuat tawa bagi para penontonya, dengan melebih-lebihkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan, karakter.



#### 4. Genre Horor

Film horor dirancang untuk memberikan efek rasa takut. Film horor identik dengan makhluk halus atau setan yang dibuat di film selalu membuat terkejut bagi para penontonya

#### 5. Genre Perang

Film perang lebih menyajikan beberapa pertempuran atau sebuah peperangan antar negara, identik dengan tentara, tank, pesawat tempur dan biasanya cerita dibuat berdasarkan sejarah atau hanya imajinasi belaka.

#### 6. Genre Thriller

Film thriller sendiri dapat diartikan sebagai film yang mendebarkan dan biasanya berkisah tentang petualangan hidup seseorang atau pengalaman buruk tertentu yang kadang berkaitan dengan pembunuhan.

#### 7. Genre Fantasi

Konflik dari jenis film fantasi tidak terlalu berbeda dengan film yang lain. Film fantasi dapat dibedakan dengan setting atau latar belakang serta tokoh yang unik, yang tidak ada di dunia nyata.

#### 8. Genre Sci Fi (*Science Fiction*)

Film Sci Fi mencakup tema-tema yang luas dan mempunyai unsur-unsur cerita fiksi yang mempunyai ciri khusus yaitu elemen imajinasinya berkaitan erat dan mempunyai kemungkinan untuk dijelaskan menggunakan *science*.

## 2.6 Film Pendek

Film pendek adalah film dengan durasi yang cukup pendek dengan waktu di bawah 50 menit (Gotot Prakosa, 1997: 156). Meskipun banyak batasan lain yang muncul dari berbagai pihak lain di dunia, akan tetapi batasan teknis ini lebih banyak dipegang secara konvensional. Mengenai cara bertuturnya, Film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuatnya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi.

Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung secara efektif. Dalam film pendek yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang baru tentang bentuk film secara umum dan kemudian memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema.

## 2.7 Mekanisme Produksi Karya Film

Mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya (Mabruri, 2010). Mekanisme tersebut meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Persentase pembagian pengerjaan karya film adalah 70% di bagian pra produksi, 20% dalam tahap produksi sedangkan 10% tahap pasca produksi. Menurut Panca Javandalasta (Javandalasta, 2011: 76) tahap pembuatan film secara teknis ada tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### 2.7.1 Proses Produksi

Proses produksi adalah tahapan persiapan yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal *shooting*, penyusunan *crew*, pembentukan cerita, penulisan skenario, pembuatan story board dan casting pemeran.

Ide adalah proses awal mula dari pembuatan sebuah film, pengertian ide adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 46-50), dijelaskan bahwa ide didapatkan dari kisah pribadi penulis, novel, cerpen, film lain yang diambil inti cerita dan diadaptasikan, dan juga produser itu sendiri. Setelah ide mulai terbentuk, pastikan plot yang digunakan bercabang atau lurus dan juga setting yang digunakan seperti apa. Hampir sama seperti yang diungkapkan oleh Elizabeth Lutters, menurut Askurifal Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* (2003: 62-65), ide dapat diperoleh dari pengalaman pribadi, percakapan sehari-hari, biografi seseorang, komik, novel, music, olahraga, dan sastra.

Setelah ide kemudian naskah, naskah adalah pengembangan ide menjadi sebuah *synopsis*. Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 61), *synopsis* bukan hanya ringkasan cerita tetapi sebuah ikhtisar yang memuat semua data dan informasi dalam skenario. Penyusunan bagan cerita dan kerangka tokoh, tokoh diberi karakteristik yang detail dari sifat, postur badan, agama, latar belakang dan lain-lain. Karakter tokoh dibuat dengan detail. Naskah tersebut berupa skenario, storyboard, dll.

Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 90), skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dengan bentuk visual. Skenario berisi informasi-informasi seperti scene, nama pemeran, deskripsi visual, tokoh yang berdialog, beat, dialog dan transisi.

Menurut Heru Effendy dalam bukunya *mari membuat film* (2002: 150), *storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* adalah satu rangkaian ilustrasi-ilustrasi atau gambaran-gambaran yang dipertunjukkan di dalam urutan untuk tujuan *previsualizing* satu grafik gerakan atau urutan media yang interaktif. Dalam pembuatan *storyboard*, sutradara dapat dibantu oleh seorang ilustrasi dan harus mengerti teknik-teknik pengambilan gambar.

Menurut Elizabeth Lutters di bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 86), *treatment* adalah pengembangan cerita dari sebuah *synopsis* yang didalamnya berisi plot secara detail, dan cukup padat. Menurut Heru Effendy di buku *Mari Membuat Film* (2002: 154), *treatment* adalah presentasi detail dari sebuah cerita sebuah film, namun belum berbentuk naskah. *Treatment* adalah satu potongan dari prosa, kartu-kartu peristiwa, pemandangan dan *draft* pertama dari satu cerita untuk film.

Umumnya disepakati lebih panjang dan lebih terperinci dibanding satu garis besar dan lebih pendek dan lebih sedikit yang terperinci dibanding selangkah

menguraikan secara singkat tetapi mungkin meliputi rincian *directorial* gaya bahwa satu garis besar menghilangkan. Mereka terbaca seperti satu cerita pendek.

Setelah skenario selesai setiap scenenya dikembangkan menjadi *shooting script* yang menurut Heru Effendy di buku *Mari Membuat Film* (2002: 150), adalah pekerjaan akhir sebuah naskah film, membuat detail gambar satu persatu dan memberi nomor urutan.

### 2.7.2 Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah di persiapkan pada proses pra produksi. Dalam proses ini kerja sama tim lebih di utamakan untuk mempermudah melakukan produksi (film <http://www.frame-magz.com/>)

Pada tahap ini sangat dibutuhkan pemahaman dari ilmu sinematografi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Pengambilan Gambar (Shot)

Di dalam pembuatan film terdapat beberapa sudut pandang kamera yang digunakan dan dibutuhkan pengambilan gambar dengan baik. Agar film terlihat nyaman ketika di tonton. Berikut adalah beberapa contoh teknik dalam pengambilan gambar atau shot, antara lain:

- a. *ELS (Extreme Long Shot)*

Shot yang sangat jauh dengan menyajikan bidang pandangan yang sangat luas. Objek utama dan objek lainnya nampak sangat kecil dari sudut pandang kamera.

b. *LS (Long Shot)*

Pengambilan gambar objek utama secara keseluruhan, dari kepala sampai kaki.

c. *MLS (Medium Long Shot)*

Pengambilan gambar yang menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dari pada long shot, dengan objek utama biasanya di tampilkan dari atas lutut sampai di atas lutut sampai di atas kepala.

d. *MS (Medium Shot)*

Menampilkan objek menjadi lebih besar dan dominan, objek manusia ditampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Dengan latar belakang masih nampak sebanding dengan objek utama.

e. *MCU (Medium Close Up)*

Pengambilan sudut pandang objek dari bagian dada sampai atas kepala. MCU ini sering digunakan di acara televise, seperti acara berita.

f. *CU (Close Up)*

Pengambilan gambar dengan objek menjadi titik perhatian utama, dengan sudut antara bahu sampai di atas kepala.

g. *BCU (Big Close Up)*

Shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Objek mengisi seluruh layar dan jelas sekali detailnya, dengan sudut pandang antara dagu sampai arah dahi.

h. *ECU (Extreme Close Up)*

Shot yang menampilkan bagian tertentu dari objek manusia. Objek begitu terlihat penuh di dalam gambar dan terlihat semakin detail, dengan sudut pandang antara mata sampai ke bibir

2. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera adalah suatu usaha menciptakan gambar-gambar menarik dengan disertai pergerakan kamera sebagai perkam objek dalam shot. Berikut ini adalah jenis-jenis gerakan kamera yang dikenal dalam pembuatan video atau film, yaitu: (<http://www.frame-magz.com/>)

1. *Panning*

Teknik pengambilan gambar dengan cara menggerakkan kamera mengikuti arah objek secara horizontal dari kanan ke kiri dan sebaliknya. Gerakan teknik ini memberikan kesan dramatik ketika objek melakukan gerakan lari. Misalnya ketika objek sedang berlari kamera mencoba mengikuti pergerakan objek tetapi dengan posisi kamera tetap, seperti seorang yang sedang menoleh ke kanan dan kiri.

2. *Tilting*

Tilt adalah teknik pengambilan gambar secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya dari bawah ke atas. Sebagai contoh, Teknik ini dengan cara mengarahkan kamera ke arah awan dan kamera turun secara perlahan menuju kearah objek yang sedang dibawah. Kamera bergerak pada porosnya secara vertical ke atas dan ke bawah.

### 3. *Zoom*

Zoom adalah gerakan kamera yang memungkinkan menangkap lebih dekat subjek yang jauh. Bisa dari long shot ke medium shot, atau bahkan ke closeup shot. Dijelaskan pula bahwa Zoom dapat menampilkan gambar secara penuh atau full shot hingga close up tanpa menggerakkan kamera. Berbeda dengan shot yang menggunakan *dolly*, zoom diatur melalui *focal length* pada kamera.

### 4. *Tracking*

Teknik dengan pengambilan gambar dengan cara menggerakkan kamera kepada arah objek berada. Pergerakan kamera bisa menuju objek bidikan atau melewati disampingnya. Contoh, seorang sedang berjalan menuju suatu tempat dan pada saat itu kamera mengikuti pergerakan pemeran sampai tujuannya.

### 3. Pencahayaan (*Lighting*)

Dalam produksi suatu film, pencahayaan atau *lighting* mempunyai peranan yang penting dalam pengambilan gambar. Dengan pengaturan *lighting* yang tepat, dapat memberikan efek positif atau negative terhadap sebuah objek yang di *shoot*. Dalam *lighting* Bambang Semhedi dalam bukunya *Sinematografi-Videografi. Suatu Pengantar* (Bambang Semhedi, 2011: 69-73) membaginya dalam tiga, yaitu:



## 1. Kualitas cahaya

Kualitas cahaya diukur dengan ketajamannya, bukan ditinjau dari intensitasnya. Oleh karena itu, para juru lampu (*light engineer*) membagi kualitas cahaya menjadi berikut:

- a. Cahaya yang sangat tajam (*hard light*). Disebut dengan cahaya keras yang dihasilkan dari sumber cahaya dengan intensitas yang tinggi, cahaya lebih bersifat *spot*. Menghasilkan kekонтarasan yang tinggi dan bayangan terlihat begitu tajam.
- b. Cahaya lunak (*soft light*). Disebut juga cahaya yang lembut karena dihasilkan dari sumber terpendar dan halus. Biasanya cahaya yang dipancarkan adalah flood dan dibarengi dengan filter atau elemen penghalus cahaya. Kontras yang dihasilkan lebih tipis sehingga bayangan yang dihasilkan terlihat sedikit pudar.
- c. Cahaya sangat lunak (*ultra soft light*). Cahaya jenis ini biasanya didapatkan dengan cara meempatkan *diffuser* atau penggunaan reflector yang lunak (kain, dan lain-lain), dengan harapan agar gambar akan tampak lebih halus.

## 2. Intensitas cahaya

Intensitas cahaya adalah besaran pokok fisika untuk mengukur daya yang dipancarkan oleh suatu sumber cahaya pada arah tertentu. Dalam bidang optika dan fotometri (fotografi), kemampuan mata manusia hanya sensitive dan dapat melihat cahaya dengan panjang gelombang tertentu yang diukur

dalam besaran pokok. Untuk itu perlu adanya teknik penempatan sumber cahaya yang dibagi menjadi lima golongan, yaitu:

1. *Key Light*

Pencahayaan utama yang di arahkan pada objek. *Key light* merupakan sumber pencahayaan paling dominan. Dalam pencahayaan, *key light* ditempatkan pada sudut 45 derajat diatas subjek.

2. *Fill Light*

*Fill light* adalah cahaya pengisi yang digunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang disebabkan oleh *key light*. *Fill light* ditempatkan berseberangan dengan objek yang mempunyai jarak yang sama dengan *key light*.

3. *Back Light*

Pencahayaan dari arah belakang, berfungsi untuk memberikan dimensi agar objek tidak menyatu dengan latar belakang. Pencahayaan ini diletakan 45 derajat di belakang objek. Intensitas pencahayaan *back light* sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill light*, dan tentu saja tergantung pada objeknya. Misalnya, *back light* untuk orang berambut pirang akan sedikit berbeda dengan pencahayaan untuk orang dengan warna rambut hitam.

4. *Background Light*

Merupakan cahaya yang digunakan untuk menerangi latar belakang model, dengan maksud untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang.

### 2.7.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan salah satu tahap akhir dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah produksi film selesai. Menurut Naratama dibuku *menjadi Sutradara Televisi* (2004: 64), pasca produksi adalah penyelesaian akhir dari produksi. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti *editing* atau *cut to cut* proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan mood berdasarkan konsep cerita.

*Editing* adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya *editing* film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot* dan unsure pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik. Selain itu, dalam kegiatan *editing* seorang editor harus betul-betul mampu menata ulang potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Leo Nardi berpendapat *editing* film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat (Nardi, 1977: 47).

Selain itu, J.M. Peters menyatakan bahwa yang dimaksud dengan *editing* film adalah mengkombinasikan atau memisah-misahkan rangkaian film sehingga tercapai sintesis atau analisis dari bahan yang diambil. Demikian dengan editing, film sintesis atau sutradara televisi dapat menghidupkan cerita, menjernihkan suatu gambar, dan menyatakan ide-ide dalam cerita atau dapat menimbulkan rasa haru pada penonton. (<http://library.binus.ac.id/>)

Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan *software* dalam editing film saat ini sudah menjadi kebutuhan untuk menjadikan film menjadi indah

secara tampilan gambar, dinamis dan juga menarik (Bambang Semhedi, 2011: 87). Beberapa jenis *software* untuk mengedit film antara lain seperti:

1. Windows Movie Maker.
2. Ulead Video Studio.
3. Pinnacle Studio.
4. EDIUS Pro.
5. Adobe Premier Pro.
6. Adobe After Effect.

Editing juga merupakan mengurutkan gambar, sehingga gambar akan mampu bercerita. Pada prinsipnya, bercerita menggunakan gambar terdapat dua hal (Bambang Semhedi, 2011: 94), yaitu:

1. Gambar yang bergerak wajar harus ditampilkan secara utuh sehingga ceritanya berjalan wajar
2. Jika terdapat gambar yang tidak bergerak, maka disitulah editor mempunyai kesempatan untuk menyingkat waktu cerita tanpa harus memutuskan alur cerita, dengan melakukan penyambungan gambar ke gambar selanjutnya melalui transisi dan lain-lain.

Dari penjelasan tersebut, bahwa disamping pentingnya penyusunan film, perlu adanya penyisipan potongan-potongan penting dalam film untuk membuat film itu bercerita. Berikut adalah jenis-jenis *editing dalam film*, yaitu:

1. *Editing continuitas*

*Editing continuitas* adalah menyambungkan potongan yang sesuai, dimana aksi yang berkesinambungan dan mengalir dari shot yang satu ke shot yang

lainnya, dimana aksi yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari shot sebelumnya. Suatu rangkain dari sambungan yang sesuai boleh terdiri berbagai angle yang berbeda, namun gambar harus memperlihatkan kesinambungan pergerakan gambar, ketika subjek berpindah posisi maupun arah harus disambung bersama.

## 2. *Editing kompilasi*

Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan editing kompilasi karena sifat snapshot yang cukup menarik dari informasi visual, ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. Narasi suara menggerakkan gambar dan akan sedikit maknanya jika gambar tanpa penjelasan suara. Editing kompilasi ini akan sedikit menemui masalah karena semua shot menggambarkan apa yang terdengar atau narasi.

Menurut Bambang Semhedi dalam bukunya *Sinematografi-Videografi. Suatu Pengantar* (2011: 97-100) editing terbagi menjadi beberapa pendekatan, yaitu:

### 1. Cut on Shot

Editor berperan sangat besar di dalam menciptakan alur cerita agar jajaran gambar yang dibuatnya bisa bercerita seperti yang diharapkan. Editor dituntut mempunyai kemampuan kreativitas yang bisa memainkan emosi penonton, sementara untuk menambah informasi, setelah gambar selesai diedit, diberikanlah narasi dan ilustrasi.

## 2. Cut on Sound

Editing jenis ini sangat mengandalkan *shooting script* dan editor bertugas untuk menyambung gambar berdasar suara yang telah direkam, seumpamanya suara dialog atau suara lain, dan mungkin termasuk suara musik. Setelah suara yang telah terekam oleh juru kamera disambung sesuai urutannya, editor tinggal memasukan *stock shoot* berupa *insert* atau *cut away* untuk menghilangkan gambar-gambar *jumping*. Setelah itu, editor tinggal membuat transisi-transisi sesuai yang dituntut oleh alur cerita. *Cut on sound* biasanya dilakukan untuk editing film/video cerita dan film/video music, khususnya klip.

## 3. Thematic Editing

*Thematic editing* adalah editing berdasarkan tema yang ada. *Thematic editing* tidak mengharuskan seluruh *shoot* terjajar rapi tanpa *jumping*, namun sebaliknya, gambar boleh *jumping*, komposisi gambar boleh tidak sesuai dengan temanya. Ciri *thematic editing* ialah *shoot*-nya relative pendek, tidak menggambarkan suatu alur cerita, namun mengetengahkan potongan gambar sesuai temanya, dan hanya tampak mengemukakan perasaan atau ide saja. Oleh karena itu, baik iklan video, ataupun *video clips* banyak *shoot* yang *jumping*, namun tetap enak ditonton dan terkadang hanya menonjolkan ilustrasi atau lagu pengiringnya.

## 4. Pararel Editing

*Pararel editing* dimaksudkan untuk menunjukkan dua peristiwa atau lebih yang berlangsung dalam waktu yang bersamaan. *Pararel editing* dilakukan

dengan penyambungan dua buah peristiwa secara bolak-balik, artinya beberapa saat muncul sebuah tampilan serangkaian adegan di suatu tempat, dan tiba-tiba tersambung dengan adegan di tempat lain, dan dilakukan berkali-kali. Hal ini akan memberi kesan kepada penonton bahwa dua peristiwa yang sedang berlangsung secara bersamaan waktunya. Contohnya adalah seorang ibu sedang masak di rumah, dan tiba-tiba disambung dengan seorang anak kecil yang sedang bermain di halaman, kembali lagi ke dalam rumah dengan gambar sang ibu sedang memasak, dan kembali lagi ke anaknya yang sedang bermain. Hal itu akan memberikan kesan, selama ibu dari anak tersebut sedang memasak di dalam rumah, anaknya sedang bermain di halaman. Itulah yang disebut *parallel editing*, yang member kesan dua peristiwa yang berlangsung di tempat berbeda namun dalam waktu yang bersamaan.

##### 5. *Linear/Nonlinear Editing*

*Linear editing* adalah editing dengan menggunakan dua atau lebih *cassette* berisi *raw material* atau bahan yang akan di edit. Biasanya menggunakan dua buah *cassette*. *Cassette* pertama disebut sebagai *roll A*, dan *cassette* kedua disebut *roll B*. *Roll A* berisi bahan baku utama seperti dialog atau *shoot-shoot* pokok, sementara *roll B* berisi bahan gambar berupa *insert* atau *cut away*. Pada praktiknya, editing dengan cara linier harus selalu mengganti *cassette* dari mesin editing secara bergantian sesuai kebutuhan. Sementara untuk *nonlinear editing*, semua bahan baku ditempatkan ke dalam satu media, seperti computer yang lazim digunakan sekarang ini. Untuk *shoot-shoot*

pokok dan juga seluruh *stock shoot* berupa *insert* dan *cut away* sudah tersedia atau terekam didalam *hard disk*, sehingga pekerjaan editing menjadi lebih mudah. Jadi editing yang dilakukan menggunakan computer sekarang ini bisa disebut *nonlinear editing*.

#### 6. *On/Off Line Editing*

Istilah *on line editing* dimaksud sebagai cara editing menggunakan seluruh jalur atau *track* yang sudah komplit (termasuk ilustrasi, narasi, efek, *colour corrections*, dan lain-lain) sehingga hasil editing sudah final atau langsung bisa ditayangkan. Sedangkan *off line editing* adalah editing untuk menyambung *raw material* atau bahan dasar sehingga hasilnya masih berupa bahan setengah jadi, karena masih perlu penambahan berbagai bahan lain, seperti *sound effect*, *video effect*, ilustrasi, transisi, mungkin perlu penambahan *credit title* dan lain-lain.

#### 7. *Cut Motivation*

Terdapat beberapa *cut* yang ditawarkan oleh perangkat lunak (*software*) saat ini, namun sebagai sineas yang memahami berbagai motivasi, perlu juga mengetahui motivasi setiap *cut*. Hal ini sangat penting mengingat setiap *cut* yang ditampilkan, akan member kesan tersendiri bagi penonton. Dari beberapa perangkat lunak (*software*), dikenal jenis-jenis *cut*, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Cut*, yaitu bentuk *cut* yang benar-benar potongan gambar, artinya gambar tampak dipotong-potong setiap *shoot*.



- b. *Wipe*, yaitu bentuk *cut* yang menyapu, baik secara vertikal maupun horizontal.
- c. *Super imposed*, yaitu jenis *cut* yang menumpukkan gambar satu dengan lainnya. Artinya, setiap akan berakhirnya *cut* tertentu. Sudah menumpukkan gambar *shoot* berikutnya beberapa saat. Perlahan-lahan gambar *shoot* awal menghilang seiring dengan semakin jelasnya gambar awal *shoot* berikutnya.
- d. *Dissolve*, yaitu jenis *cut* yang disambung dengan cara menghilangkan secara cepat akhir dari sebuah *shoot*, dan secara cepat pula diganti dengan awal *shoot* berikutnya.
- e. *Fade in-fade out*, yaitu jenis *cut* yang disambung dengan cara menghilangkan secara perlahan akhir dari sebuah *shoot*, sampai benar-benar hilang dan layar tampak hitam, dan layar tampak hitam beberapa saat, dan disambung dengan munculnya secara perlahan awal *shoot* yang berikutnya.

Beberapa ini adalah beberapa motivasi dalam *cut*:

- a. *Cut to cut*: untuk memberikan kesan kejadiannyaberlangsungpada waktu yang sama atau berurutan.
- b. *Wipe*: untuk memberikan kesan kejadian yang berlangsung pada waktu yang sama, tetapi berlainan waktu atau beralih kepada topik/materi lain.
- c. *Super imposed*: untuk memberikan kesan dua kejadian berlangsung bersamaan waktu, walaupun berbeda tempat, atau member kesan persamaan materi/topik.

- d. *Dissolve*: untuk memberikan kesan perbedaan tempat, perbedaan waktu dan mungkin perbedaan materi/topik.
- e. *Fade in-fade out*: untuk memberikan kesan perbedan waktu yang relative lama, biasanya setelah *fade out* muncul teks, misalnya: sepuluh tahun kemudian dan lain-lain.

