

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Film yang saat ini beredar memiliki berbagai jenis, seperti yang dijelaskan Himawan Pratista dalam buku *Memahami Film* (2008: 10), bahwa film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio, televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara, entah dalam drama, horor, komedi dan *action*.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 Tentang Perfilman, tertulis film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Menurut Rayya Makarim dalam Askurifai Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* (2003: 4) dikatakan, bahwa film adalah deretan kata-kata. Kata-kata itu yang dapat saja diperoleh dari novel, kisah nyata atau kisah rekaan, riwayat hidup, sandiwara radio atau komik sebagai sumber penceritaan.

2.2 Jenis-Jenis Film Menurut Cerita

Jenis-jenis film cerita menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (2008: 11) terdiri dari:

1. Film Drama

Drama adalah jenis cerita fiksi yang bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari. Jenis drama terdiri dari:

a. Drama tragedi

Drama yang ceritanya berakhir dengan duka lara atau kematian.

b. Drama komedi

Drama komedi terdiri dari beberapa jenis, yaitu :

1) Komedi situasi

Cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari para pemain, melainkan karena situasinya.

2) Komedi slapstic

Cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti para pemainnya, atau dengan gerak vulgar dan kasar.

3) Komedi satire

Cerita lucu yang penuh sindiran tajam.

4) Komedi farce

Cerita lucu yang bersifat dagelan, sengaja menciptakan kelucuan-kelucuan dengan dialog dan gerak laku lucu.

c. Drama misteri

Drama misteri terdiri dari beberapa jenis, yaitu :

1) Kriminal

Misteri yang sangat terasa unsur ketegangannya/suspense, dan biasanya menceritakan seputar kasus pembunuhan atau pemerkosaan.

2) Horor

Misteri yang bercerita tentang hal-hal yang berkaitan dengan roh halus atau makhluk yang menakutkan, semacam setan.

3) Mistik

Misteri yang bercerita tentang hal-hal yang bersifat klenik, perdukunan, atau unsur gaib.

d. Drama laga/action

Drama laga terdiri dari beberapa jenis, yaitu :

1) Modern

Cerita drama yang lebih banyak menampilkan adegan perkelahian atau pertempuran, namun dikemas dalam *setting* yang modern.

2) Tradisional

Cerita drama yang juga menampilkan adegan laga, namun dikemas secara tradisional.

e. Melodrama

Drama Skenario jenis ini bersifat sentimental dan melankolis. Emosi penonton dipancing untuk merasa iba pada tokoh protagonis.

f. Drama sejarah

Cerita jenis drama yang menampilkan kisah-kisah sejarah masa lalu, baik tokoh maupun peristiwanya.

2. Dokumenter

Dokumenter adalah kisah non-fiksi atau non-drama. Biasanya jenis ini menampilkan sebuah kisah nyata dan dibuat di tempat aslinya, seperti:

a. Adat istiadat

Berbicara seputar adat istiadat.

b. Tempat bersejarah

Mengangkat cerita seputar tempat-tempat bersejarah.

c. Biografi

Bercerita tentang perjalanan seorang tokoh beserta kisah yang sesungguhnya.

3. Propaganda

Propaganda bertujuan untuk mempromosikan sesuatu. Film jenis propaganda dapat dikelompokkan menjadi 2, yaitu:

a. Layanan masyarakat

Propaganda yang memuat hal-hal berkaitan dengan masalah kemasyarakatan. Bahasa dalam skenario ini biasanya lebih sederhana, lugas dan mudah dipahami banyak orang.

b. Layanan niaga

Propaganda layanan niaga berisi produk yang ingin ditawarkan atau dipromosikan. Skenario semacam ini tidak memerlukan banyak

dialog, tapi lebih banyak menonjolkan unsur produk yang ditawarkan, terlebih dari sisi keunggulannya dibandingkan produk lain.

2.3 Segmentasi Film

Lembaga sensor film mengatakan bahwa penggolongan usia penonton film dibagi dalam 4 bagian meliputi:

1. Untuk penonton semua umur.
2. Untuk penonton usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih.
3. Untuk penonton usia 17 (tujuh belas) tahun atau lebih.
4. Untuk penonton usia 21 (dua puluh satu) tahun atau lebih.

2.4 Jenis dan Format kamera

Penggolongan jenis kamera bisa didasarkan pada format media penyimpan yang digunakan. Ada dua *shooting* format yang ada yakni analog dan digital (Smith, 2006: 63):

1. Analog

Pada kamera analog signal diproses langsung ke pita film sehingga harus di transfer untuk *editing* sehingga kualitas gambar dapat menurun dan rentan terhadap gangguan, baik secara internal maupun eksternal. Kamera analog juga kebanyakan memiliki harga yang cukup mahal, tetapi kamera ini memiliki kelebihan pada hasil yang lebih *colorful*. Contohnya kamera yang menggunakan kaset BETACAM, BETAMAX maupun VHS.

2. Digital

Pada era kamera digital proses penyimpanan disimpan pada *memory card* yang terdapat pada kamera. Sehingga data video dapat langsung diproses dalam komputer, harga kamera pun relatif lebih murah dibandingkan kamera analog. Contoh kamera MD 10000, AG-DV 102 maupun kamera DSLR.

2.5 Teknik Pengambilan Gambar

Berikut ini beberapa teknik pengambilan gambar menurut Askurifai Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* (2003: 42):

1. Menurut jenis sudut pengambilan gambar

a. *Bird Eye View*

Teknik dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam, hasilnya memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.

b. *High Angle*

Sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil, mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kecil'.

c. *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominance* (keagungan).

d. *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Tidak memberikan kesan dramatis.

e. *Frog Eye*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek. Menghasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri.

2. Menurut Tingkat Ukuran Gambar

a. ECU (*Extreme Close Up*)

Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hingga terlihat detail teksturnya.

b. BCU/VCU/HS (*Big Close Up/Very Close Up/Head Shot*)

Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu objek.

c. CU (*Close Up*)

Pengambilan gambar dari atas kepala sampai bawah leher.

d. BS/MCU (*Bust Shot/Medium Close Up*)

Ukuran gambar sebatas dari atas kepala sampai dada.

e. WS/MS (*Waist Shot/Mid Shot*)

Ukuran gambar sebatas dari kepala sampai pinggang.

f. KS/MS (*Knee Shot/Medium Shot*)

Ukuran gambar sebatas dari atas kepala hingga lutut.

g. FS (*Full Shot*)

Pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki.

h. *LS (Long Shot)*

Pengambilan melebihi Full Shot. Menunjukkan objek dengan latar belakangnya.

3. Gerakan kamera

a. *Zoom In/Zoom Out*

Mendekati atau menjauhi objek dengan cara menekan tombol *zooming*.

b. *Panning*

Memperlihatkan tampilan gambar mendatar (horizontal) secara berurutan dan halus, kamera dapat digerakkan secara panning dengan kamera tetap berada di tempat.

c. *Tilting*

Memperlihatkan gambar dari bawah ke atas atau sebaliknya. Mempunyai kesan agung.

d. *Dolly*

Kedudukan kamera di tripod atau dilandasan roda (*dolly*) sehingga kamera dapat digerakkan ke arah mana saja.

e. *Follow*

Gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak searah.

f. *Crane Shot*

Gerakan kamera yang dipasang di atas mesin beroda (*crane*) dan bergerak sendiri bersama juru kamera, baik mendekat maupun menjauhi objek.

g. *Fading*

Pergantian gambar secara perlahan-lahan.

h. *Framing*

Objek memasuki *framing shot*.

2.6 Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Seperti yang dipaparkan Martha Gill dalam bukunya *Color Harmony Natural* (2000: 55), teori warna ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad. Adapun penjelasan kategori warna-warna tersebut adalah sebagai berikut:

1. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna Merah, Kuning, dan Hijau. Namun dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer adalah:

- a. Merah (seperti darah)
- b. Biru (seperti langit dan laut)
- c. Kuning (seperti kuning telur)

Ini kemudian dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam dunia seni rupa. Campuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder. Campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tertier. Akan tetapi secara teknis, merah – kuning – biru, sebenarnya bukan warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning dan cyan. (Oleh karena itu apabila menyebut ”merah, kuning, biru” sebagai warna pigmen primer, maka ”merah” adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan ”magenta” sedangkan ”biru” adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan ”cyan”). Biru dan hijau adalah warna sekunder dalam pigmen, tetapi merupakan warna primer dalam cahaya, bersama dengan merah.

2. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

3. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

4. Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

5. Warna Panas dan Dingin

Lingkar warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

2.7 Tahapan Dalam Membuat Film

Proses pembuatan film menurut Askurifai Baksin dalam Pengantar Videografi (2003: 21) dibagi dalam beberapa tahap yaitu:

2.7.1 Proses Pra-produksi

Proses pra produksi dilakukan sebagai tahap persiapan dalam pembuatan sebuah film. Tahap ini terdiri dari proses perencanaan yang memudahkan kita ketika memasuki tahap produksi dan pasca produksi nantinya. Proses-proses yang dilakukan dalam tahap pra produksi, antara lain:

1. Ide dan konsep

Ide/gagasan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah rancangan yang tersusun di pikiran. Ide bukan hasil pemikiran subjektif, melainkan ide itu objektif. Ide adalah sesuatu yang abstrak, yang hanya ada di pikiran si pemilik ide. Ide itu takkan bisa dimengerti oleh orang lain, jika si pemilik ide tidak pernah mengungkapkan dalam sebuah bahasa atau menuangkan dalam bentuk tulisan yang bisa dimengerti. Ide yang dibahasakan misalnya ketika kita ngobrol, berdiskusi, presentasi dan menelepon. Ide yang dituliskan misalnya saat kita membuat proposal, artikel, surat, dan sms. Ide menyebabkan timbulnya konsep, yang merupakan dasar bagi segala macam pengetahuan, baik sains maupun filsafat.

Konsep menurut Bahri (2008: 30) adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Objek-objek dihadirkan dalam kesadaran orang dalam bentuk representasi mental tak berperaga. Konsep sendiri pun dapat dilambangkan dalam bentuk suatu kata (lambang bahasa).

Woodruff dalam Amin (1987: 22) menjelaskan Pengertian Konsep menjadi 3 yaitu:

- a. Konsep dapat didefinisikan sebagai suatu gagasan/ide yang relative sempurna dan bermakna,
- b. Konsep merupakan suatu pengertian tentang suatu objek.

- c. Konsep adalah produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya (setelah melakukan persepsi terhadap objek/benda).

2. Menentukan Alur Cerita

Menurut Rikrik El Saptaria dalam bukunya *Acting Handbook* (2006: 23), plot atau alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan hukum sebab-akibat. Berikut ini jenis-jenis plot:

a. *Simple Plot*

Plot yang memiliki satu alur cerita dan satu konflik yang bergerak dari awal sampai akhir. Simple plot terbagi dalam:

1) *Plot Linear.*

Alur cerita mulai dari awal sampai akhir cerita bergerak lurus. Berdasarkan sifat emosinya dibagi menjadi raising plot, falling plot, regressive plot, dan lain-lain.

2) *Plot Linear-Circular.*

Adalah alur cerita mulai dari awal sampai akhir bergerak lurus secara melingkar sehingga awal dan akhir cerita akan bertemu dalam satu titik.

Plot Linear-Circular atau disebut juga alur melingkar merupakan sebuah alur cerita dimana sebuah peristiwa dipaparkan secara kronologis pada awalnya, kemudian pada satu titik alur ini kembali pada sebuah peristiwa di awal cerita.

Alur cerita seperti ini memang jarang digunakan dalam pembuatan film pada umumnya. Contoh film yang menggunakan alur cerita ini adalah “*Click*”.

b. *Multi Plot*

Plot yang memiliki satu alur cerita utama dengan beberapa sub plot yang saling bersambungan. Multi plot ini terbagi menjadi:

1) *Episodic Plot*

Plot yang terdiri dari bagian per bagian secara mandiri, dimana setiap episode memiliki alur cerita sendiri. Tidak ada hubungan sebab akibat dalam rangkaian cerita, tema, tokoh, tetapi pada akhir cerita alur cerita yang terdiri dari episode-episode ini akan bertemu.

2) *Concentric Plot*

Plot yang terdiri dari beberapa plot yang berdiri sendiri, dimana pada akhir cerita semua tokoh yang terlibat dalam cerita yang terpisah tadi akhirnya menyatu dan menyelesaikan cerita.

3. *Sinopsis*

Sinopsis adalah bentuk pemendekan dari sebuah cerita dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik cerita tersebut. Membuat Sinopsis merupakan suatu cara yang efektif untuk menyajikan cerita yang panjang dalam bentuk yang singkat. Dalam sinopsis, keindahan gaya bahasa, ilustrasi, dan penjelasan-penjelasan dihilangkan, tetapi tetap mempertahankan isi dan gagasan umum pegarangnya. Sinopsis biasanya dibatasi oleh jumlah halaman,

misalnya dua atau tiga halaman, seperlima atau sepersepuluh dari panjang karangan asli (Pratista, 2008: 23).

Sinopsis, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah pemendekan cerita tanpa menghilangkan unsur-unsur pentingnya dimana setiap peristiwa atau rekaan yang dikisahkan dalam bentuk cerita pendek, novel, dan film dapat disimpulkan dalam bentuk ringkas yang padat dan jelas. Tujuan dibuatnya sinopsis adalah untuk memberikan informasi terpenting dari sebuah karya kepada pembaca atau penikmatnya dalam format yang lebih singkat sehingga mereka dapat dengan mudah mengetahui intisari cerita.

Syarat-syarat penyusunan sinopsis adalah sebagai berikut:

a. Tema

Tema adalah inti yang menjadi dasar cerita. Dalam sinopsis, unsur ini bisa dihadirkan di awal atau di akhir dengan mengutip tulisan dalam karya tersebut.

b. Alur

Merupakan urutan jalannya cerita yang terlihat menyatu dan terdapat hubungan sebab akibat di dalamnya. Dalam sinopsis, alur digunakan untuk memperjelas jalannya cerita secara keseluruhan.

c. Penokohan

Merupakan pencitraan tokoh atau karakter dalam cerita. Sinopsis memunculkan sang tokoh sentral dan beberapa karakter pendukung lebih fokus agar pembaca tertarik untuk melanjutkan menyelami karya tersebut.

d. Latar

Merupakan penanda waktu, suasana, tempat, dan korelasi semuanya dengan cerita.

e. Sudut Pandang Tokoh

Adalah cara penulis menyebutkan tokoh. Terdapat beberapa sudut pandang yang biasa dipakai seperti orang pertama tunggal, orang ketiga tunggal, dan campuran keduanya.

4. Menyusun Skenario

Skenario film adalah naskah cerita film yang ditulis dengan berpegang pada standar atau aturan-aturan tertentu. Skenario atau naskah cerita film itu ditulis dengan tekanan yang lebih mengutamakan visualisasi dari sebuah situasi atau peristiwa melalui adegan demi adegan yang jelas pengungkapannya. Jadi, penulis skenario film adalah seseorang yang menulis naskah cerita yang akan difilmkan. Naskah skenario yang ditulis penulis skenario itulah yang kemudian digarap atau diwujudkan sutradara menjadi sebuah karya film.

5. Menyusun *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita. Salah satu tahapan penting dalam produksi film adalah membuat *storyboard*, setelah sutradara dan pengarah fotografi membahas sebuah adegan mereka kemudian bertemu dengan artis

storyboard untuk menterjemahkan gagasan mereka dalam gambar. Disitu terbentuklah rancangan-rancangan shooting, dan ketika dirasa ada sesuatu yang kurang pas atau ada kendala-kendala dalam pengambilan gambar nantinya segera dapat dilakukan revisi. Dengan mengacu pada rencana shooting dalam storyboard para pemain dan kru dapat mengerjakan tugas mereka masing-masing dengan cepat dan tepat. Storyboard secara gamblang memberikan tata letak visual dari adegan seperti yang terlihat melalui lensa kamera. Hal-hal yang harus dimuat di storyboard antara lain : visualisasi, sketsa gambar, dan audio yang ada. Storyboard juga berguna bagi editor untuk membantu menyusun scene yang berbeda-beda menjadi sesuai dengan skenario dengan lebih mudah dan cepat.

Cara-cara dalam membuat storyboard :

- a. Catat poin-poin penting, ide, serta konsep yang akan di masukan didalam storyboard.
- b. Storyboard anda harus pada dasarnya merupakan jenis peta, menguraikan semua langkah utama yang diperlukan untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran itu sendiri.
- c. Membuat sketsa kasar visual untuk semua frame
- d. Apakah visual sudah dengan jelas menampilkan ide utama presentasi, apakah pemirsa dapat memahami dalam waktu kurang dari 30 detik.
- e. Dapat menggunakan di kertas atau dengan perangkat lunak seperti Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, dan Inspirasi.

Tujuan Pembuatan Storyboard :

- a. Memahami alur gambar/cerita yang dibuat secara sistematis sehingga kecil kemungkinan ada bagian penting yang terlewatkan
- b. Tidak lupa dengan alur gambar/cerita yang sudah kita rencanakan (sebagai pedoman atau pengingat) pada saat pengambilan gambar atau video maupun editing gambar atau video yang telah diambil
- c. Mudah membaca isi cerita secara visual
- d. Dapat memilih rekaman yang akan diambil sesuai kebutuhan sehingga tidak akan terjadi pemborosan bahan baku shooting (kaset) Sehingga video/animasi yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan keinginan kita.

Contoh *Storyboard*:



Gambar 2.1: Contoh *Storyboard* (Baksin, 2009: 26)

6. *Treatment*

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* (2008: 27), mengatakan bahwa *treatment* adalah pengembangan cerita dari sebuah sinopsis yang didalamnya berisi plot secara detail, dan cukup padat.

Treatment dapat pula didefinisikan sebagai sebuah presentasi detail dari cerita sebuah film.

Tahapan ini adalah penggambaran adegan-adegan yang nantinya akan muncul dalam cerita dan mendetail. Contoh *treatment* :

"Ada seorang perokok yang sedang merokok dengan santainya. Kemudian tiba-tiba dia batuk-batuk dengan hebat dan agak lama. Sebelum beranjak pergi, orang itu membuang rokoknya sembarangan. Tiba-tiba muncul api.."

7. Menentukan Peran Tokoh

Dalam buku *Acting Handbook* karya Rikrik El Saptaria (2006: 31) menjelaskan peran karakter harus memiliki kepribadian, kekuatan, kelemahan, kelakuan, kebiasaan, tujuan dari apa yang mereka lakukan, apa, mengapa, dan bagaimana mereka melakukannya.

Satu hal yang menjadi pertimbangan agar sebuah karakter mudah dipahami adalah adanya konsistensi dalam film, peran terbagi dalam beberapa kategori:

- a. *Protagonis*, tokoh utama yang menggerakkan plot dari awal hingga akhir dan memiliki itikad, namun dihalangi oleh tokoh lain.
- b. *Antagonis*, tokoh yang menentang keinginan dari tokoh protagonis.
- c. *Deutragonis*, tokoh lain yang berada di pihak protagonis.
- d. *Foil*, tokoh lain yang berada di pihak antagonis.
- e. *Rasioneur*, tokoh yang dijadikan oleh pengarang sebagai perwakilan dari pikiran pengarang secara langsung.

f. *Tritagonis/Confidante*, tokoh yang dipercaya oleh tokoh protagonis dan antagonis.

g. *Utility*, tokoh pembantu atau sebagai tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik.

2.7.2 Proses Produksi

Produksi film adalah proses pembuatan suatu film yang meliputi proses pengambilan gambar atau perekaman dan pengarahan. Pembuatan film terjadi di seluruh dunia dalam berbagai konteks ekonomi, sosial, dan politik, dan menggunakan berbagai teknologi dan teknik sinema. Biasanya pembuatan film melibatkan sejumlah besar orang, dan memakan waktu mulai dari beberapa bulan hingga beberapa tahun untuk menyelesaikannya, meski bisa lebih lama lagi jika muncul masalah produksi.

Proses Produksi Film dapat dikatakan sebagai sebuah system, artinya antara komponen yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Kegagalan pada salah satu proses akan menyebabkan sulitnya membuat film yang enak ditonton dan mempunyai kesinambungan yang utuh. Proses produksi yang dimulai dari adanya suatu ide yang kemudian dikembangkan dalam bentuk naskah dan akhirnya di visualisasikan menjadi sebuah bentuk film yang kemudian harus di evaluasi untuk mengetahui mutu dari film tersebut melibatkan orang – orang yang kompeten di bidangnya, berdedikasi tinggi dan mempunyai kemampuan untuk bekerjasama dalam tim yang baik.

Dalam produksi film sangat erat kaitannya dengan kerabat kerja atau tim atau crew pelaksana pembuatan film dan deskripsi kerjanya masing-masing. Adapun tim tersebut dapat terdiri atas:

1. Produser

Sebutan ini untuk orang yang memproduksi sebuah film tetapi bukan dalam arti membiayai atau menanamkan investasi dalam sebuah produksi. Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh tim produksi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi.

2. Sutradara atau *Director*

Orang yang mengontrol tindakan dan dialog di depan kamera dan bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang dimaksud oleh naskah dan produser.

3. *Art Director*

Pengarah artistik adalah orang yang bertugas menerjemahkan mood, pesan, konsep, dan rumusan ide dalam bentuk visual. Penata artistik bertanggung jawab pada keseluruhan penampakan visual dan bagaimana komunikasi visual dilakukan, membentuk mood tertentu, unsur-unsur kontras, dan daya tarik psikologis pada audiens. Penata artistik membuat keputusan mengenai elemen visual yang dipergunakan, gaya artistik yang dipakai, dan kapan gerakan dipergunakan.

4. DOP (*Director of Photography*)

Penata Fotografi adalah orang yang melaksanakan aspek teknis dari pencahayaan dan fotografi adegan. Penata Fotografi yang kreatif juga akan

membantu sutradara dalam memilih sudut, penyusunan, dan rasa dari pencahayaan dan kamera.

5. *Cameramen*

Bertugas mengambil gambar atau mengoperasikan kamera saat shooting.

a. *First Cameraman* sering disebut sebagai kepala kameramen, bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penempatan kamera dan juga pencahayaan dalam suatu adegan.

b. *Second Cameraman* sering disebut sebagai asisten kameramen atau operator kamera, bertindak sesuai instruksi dari kameramen utama dan melakukan penyesuaian pada kamera atau mengoperasikan kamera selama syuting.

6. *Lighting*

Bertugas mengatur tata cahaya dalam produksi film.

7. *Sound Director*

Penata Suara adalah seorang yang bertanggung jawab atas segala yang berhubungan dengan audio, konsep serta kualitas audio yang dihasilkan dalam proses produksi sebuah film.

8. *Actor/Actrees*

Orang yg berperan sebagai pelaku dalam sebuah film.

9. *Make up Artist*

Bertugas mengatur make up yang sesuai dengan nuansa cerita dalam produksi film.

2.7.3 Proses Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah film. Tahap ini dilakukan agar hasil *rendering* yang dilakukan di tahap produksi dapat diedit atau diatur kembali sehingga menghasilkan sebuah film. Tahap pasca produksi ini terdiri dari:

1. *Editing*

Kata *editing* dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari bahasa Inggris.

Editing berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya menyajikan kembali.

Dalam bidang audio-visual, termasuk film, *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* (*stock shot*) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. *Editor* menyusun *shot-shot* tersebut sehingga menjadi sebuah *scene*, kemudian dari penyusunan *scene-scene* tersebut akan tercipta *sequence* sehingga pada akhirnya akan tercipta sebuah film yang utuh. Ibarat menulis sebuah cerita, sebuah *shot* bisa dikatakan sebuah kata, *scene* adalah kalimat, *sequence* adalah paragraph. Sebuah cerita akan utuh bilah terdapat semua unsur tersebut, begitu juga dengan film (Pratista, 2008: 37).

Pertunjukan film di bioskop ataupun televisi di rumah-rumah apabila belum melalui proses *editing* bisa dipastikan hasilnya tidak maksimal, penonton cenderung merasa bosan dan jenuh. Padahal, tayangan film ataupun video begitu ekonomis. Artinya, penayangannya sangat bergantung pada aspek waktu. Waktu begitu mahal dan menentukan dalam proses penayangan film.

Jika sebuah tayangan berdurasi 60 menit, itu artinya selama waktu itu pencipta film harus menjamin tidak membuat penonton bosan apalagi meninggalkan bioskop, atau kalau di televisi memindahkan saluran. Begitu artinya sebuah hasil editing sampai ada pengamat film yang menyatakan bahwa roh tayangan film adalah proses editing (Pratista, 2008: 40).

Pengeditan dan pendekatan *editing* sangat bergantung dari hasil gambar yang kita dapatkan adalah menetapkan tujuan kita melakukan *editing*. Menurut Tino Saroengallo (2008: 56) dalam bukunya *Dongeng Sebuah produksi Film* mengatakan secara umum, tujuan *editing* adalah sebagai berikut:

a. Memindahkan klip video yang tak dikehendaki.

Hal ini menjadi tugas yang paling umum dan yang paling sederhana di dalam editing. Membuang video tak dikehendaki atau yang bercacat.

b. Memilih gambar dan klip yang terbaik.

Hanya material atau stock video yang terbaik untuk yang akan di edit. Hal ini guna memilah dari sekian banyak stock baik yang diambil, agar hasil terbaik dapat didapatkan.

c. Menciptakan arus.

Kebanyakan video diminta untuk bercerita atau menyediakan informasi. *Editing* adalah suatu langkah rumit yang didalamnya video mengalir guna mencapai gol ini.

d. Menambahkan efek, grafik, dan musik.

Dalam *editing* kita dapat menambahkan efek maupun musik guna mendukung film. Dengan adanya musik dan efek yang sesuai maka film

akan menjadi hidup, pemberian kesan dramatis juga dapat dilakukan dengan musik maupun efek.

- e. Mengubah gaya dan suasana hati dari gambar.

Seorang editor yang baik akan mampu menciptakan suasana hati yang sulit dipisahkan di dalam suatu video. Teknik seperti suasana hati musik dan efek visual dapat mempengaruhi bagaimana pendengar akan bereaksi.

- f. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman.

Video dapat dikhususkan untuk mendukung sudut pandang tertentu, mengabarkan suatu pesan dan info bagi penonton.

Ada dua macam jenis editing menurut Saroengallo (2008: 57), antara lain:

- a. *Linear editing*, proses *editing* yang dilakukan langsung melalui video tape.
- b. *Non linear editing*, proses *editing* melalui teknik digital atau teknologi komputer yang dapat memanipulasi hasil video tanpa harus mengurangi kualitasnya.

Metode dalam *editing* terbagi menjadi 2, yaitu *cut* dan transisi:

- a. *Cut*

Proses pemotongan gambar secara langsung tanpa adanya manipulasi gambar

- b. *Transisi*

Proses pemotongan gambar dengan menggunakan transisi perpindahan gambar. Ada beberapa jenis transisi yang biasa digunakan dalam film:

- 1) *Wipe*; adalah perpindahan gambar dengan menggeser gambar lainnya.

Wipe meliputi banyak transisi, antara lain *wipe*, *slide*, dan lain-lain.

2) *Fade*; adalah gambar secara perlahan muncul atau menghilang. *Fade* meliputi *fade in*, *fade out* dan *dissolve*.

3) *Super impose*; adalah dua gambar atau lebih yang muncul menumpuk dalam satu *frame*.

2. *Special Effects*

Efek spesial merupakan kombinasi dari seni dan teknologi. Dari sisi teknologi, tidak cuma penguasaan teknologi yang digunakan, namun juga pengetahuan bagaimana indera manusia menangkap gambaran yang akan diterima oleh otak. Sedangkan sisi seni, berperan tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk mencapai hal tersebut. Yang akan dilakukan para ahli efek spesial adalah bagaimana menipu indera manusia, terutama audio-visual, agar seakan-akan hal tersebut terjadi (Wijaya, 2007: 37).

Ada beberapa kegunaan penggunaan efek special yaitu:

- a. Efek spesial digunakan untuk memvisualisasikan adegan yang tidak dapat dicapai dengan alat yang biasa, misalnya perjalanan luar angkasa ke planet Mars. Belum pernah ada manusia yang sampai ke planet Mars. Untuk itulah efek spesial digunakan untuk menciptakannya.
- b. Efek spesial juga digunakan bila saat menggunakan alat yang sesungguhnya maka sangat mahal biayanya. Misalnya apabila kita ingin membuat ledakan yang sangat dahsyat, menghancurkan banyak sekali gedung, mobil, dan infrastruktur lain.
- c. Efek spesial juga digunakan bila penggunaan syuting manusia atau alat sesungguhnya akan membahayakan aktor tertentu. Misalnya adegan

ledakan, tentu aktor tidak ingin mati konyol waktu membuat film, sehingga ledakan dilakukan oleh efek spesial.

- d. Efek spesial juga digunakan untuk meningkatkan kualitas film yang sudah diambil, dengan cara menambahi, mengurangi atau mengubah elemen yang di dalam film.

Didik Wijaya dalam bukunya *Special Effect and Technique* (2007: 44) menyatakan jika secara tradisional, efek spesial dibagi menjadi dua, yaitu *Optical Effects* dan *Mechanical Effects* (sering disebut *In-Camera Effects*).

Perbedaannya adalah pada waktu penggunaannya. *Optical Effects* mengacu pada manipulasi gambar setelah syuting selesai. Sedangkan *Mechanical Effects* lebih mengacu pada penggunaan efek spesial saat pengambilan gambar.

Mechanical Effects-lah yang pertama kali muncul, yaitu dengan digunakannya miniatur, rear projection, pyrotechnics, stopmotion dan *matte paintings*. *Optical effects* muncul kemudian menggunakan *bluescreen*, *compositing*, *multiple exposures* melengkapi teknik efek spesial di era awal perkembangannya. Kemudian digital *compositing*, *animatronics*, *prosthetic makeup*, dan *computer-generated imagery* (CGI) melengkapi sebagai teknik modern di dunia efek spesial. CGI (*Computer Generated Imagery*) adalah aplikasi di bidang komputer grafis (biasanya 3D komputer grafis). CGI digunakan di dalam film, tv, iklan dan media cetak, dan video games.

CGI banyak digunakan di dalam efek visual karena memiliki kualitas yang biasanya lebih tinggi dan lebih mudah dikontrol dibandingkan dengan teknik

lain, seperti miniatur. Teknik ini juga dapat menghemat banyak biaya karena sanggup membuat adegan tidak dapat dibuat dengan teknik lain. Perkembangan CGI yang makin marak, makin murah dan makin canggihnya teknologi yang dipakai mengakibatkan CGI dapat dijangkau oleh perusahaan kecil yang mampu membuat film kelas dunia.

2.8 Film Komedi

Film komedi adalah genre film di mana penekanan utama adalah pada humor. Film dalam gaya tradisional ini memiliki akhir yang bahagia (komedi hitam yang pengecualian). Salah satu genre tertua dalam film, beberapa film bisu pertama adalah komedi. Komedi, tidak seperti genre film lainnya, menempatkan fokus lebih pada individu bintang, dengan banyak mantan komedian berdiri transisi ke industri film karena popularitas mereka. Sementara banyak film komedi cerita ringan tanpa maksud lain selain untuk menghibur, yang lain mengandung komentar politik atau sosial.

Ada beberapa kriteria film komedi yang berbeda ditinjau dari segi cerita menurut Zakaria Arifin (2006: 16) yaitu:

1. *Slapstick*

Slapstick adalah jenis komedi fisik yang mudah dicerna dan bermain dalam lingkup yang luas dan mencakup tiga hal utama yaitu derita, celaka dan aniaya. Contoh Charlie Chaplin, Mr. Bean, *Jackass crew*, Warkop DKI, OVJ *member*.

2. Komedi Alternatif

Komedi alternatif adalah bukan jenis pengobatan bukan juga genre musik. Komedi alternatif adalah sebuah istilah yang diciptakan di tahun 1980-an. Artinya adalah sebuah penyampaian komedi atau humor yang menyimpang dari penyampaian komedi atau humor yang ada pada era tertentu. Contoh Jimmy Carr dan Ross Noble.

3. Komedi Observasi

Komedi observasi adalah jenis humor atau komedi yang didasari dari observasi kehidupan sehari-hari. Aspek yang digunakan biasanya mencakup kejadian aktual dari dunia politik, hiburan, olahraga dan lain-lain. Contoh film Senggol Bacok.

4. Komedi Hitam

Komedi hitam adalah jenis humor atau komedi yang didasari dari observasi sisi gelap kehidupan sehari-hari. Aspek yang digunakan biasanya mencakup kejadian aktual dari dunia politik, hiburan, olahraga, rasisme, agama, terorisme, peperangan. Contoh serial kartun *South Park*.

5. Komedi Biru

Komedi biru adalah jenis humor atau komedi yang didasari dari observasi sisi biru kehidupan sehari-hari. Aspek yang digunakan biasanya mencakup pembahasan seputar tema sex, libido dan tema tabu yang berdekatan. Contoh Louis C.K, Jimmy Kimmel, Jimmy Carr, Dave Chappelle, Mike Myers, Chris Tucker.

6. Komedi Karakter

Komedi karakter adalah jenis humor atau komedi yang didasari dari kepintaran seorang komedian dalam menciptakan sebuah karakter bertingkah polah lucu atau juga menirukan karakter lucu seseorang. Ciri utama dari komedi karakter adalah keunikan ekspresi seorang komedian dalam menampilkan emosi, tingkah laku atau mimik muka yang menggelikan. Contoh Rowan Atkinson, Jim Carrey, Andy Kaufman, Sasha Baron Cohen, dan George Carlin.

7. Komedi *Cringe*

Komedi *cringe* adalah jenis humor atau komedi yang mengandalkan kejadian canggung dan memalukan baik mengambil contoh dari kejadian yang pernah ada atau dari kejadian yang akan timbul dari situasi yang berkembang. Contoh Rowan Atkinson, Steve Coogan, Sacha Baron Cohen, Ricky Gervais, Larry David, dan Frankie Boyle.

8. Komedi Hina

Komedi hina adalah jenis humor atau komedi yang memfokuskan subjeknya dengan menghina atau merendahkan individu atau kelompok. Contoh Bernie Mac, Frankie Boyle, Bob Saget, Jimmy Carr.

9. Komedi Properti

Komedi properti adalah jenis humor atau komedi yang banyak mengandalkan properti dalam menampilkan kelucuan dari penampilan seorang comedian. Contoh Tommy Cooper, Rip Taylor, Steve Martin.

10. Komedi Tidak Nyata

Komedi yang fondasinya terbuat dari sesuatu yang tidak nyata, tidak masuk akal, absurd, aneh dan diluar akal sehat. Contoh Eddie Izzard, Ted Chippington, dan Harry Hill.

11. Komedi Sketsa

Komedi singkat yang ditulis dengan skema terstruktur dan durasinya antara satu sampai sepuluh menit. Skema yang jamak ada dalam komedi sketsa ini adalah sebuah kejadian atau tingkah polah yang membuat penonton terkejut dan tak menduga. Contoh Steve Allen, *Sesame Street*, *Saturday Night Live*, Sketsa.

