

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan karya film pendek yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Bergenera Drama Berjudul “Ketegaranku”, akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain mahasiswa, tanggung jawab, sejarah film, film pendek, mekanisme produksi karya film, dan proses pembuatan film.

2.1 Mahasiswa

Mahasiswa diambil dari dua suku kata pembentuknya, yaitu maha dan siswa, dengan kata lain adalah pelajar yang paling tinggi levelnya. Sebagai seorang pelajar tertinggi, tentu mahasiswa sudah terpelajar, sebab mereka tinggal menyempurnakan pembelajarannya. Dalam peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990, mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Sedangkan menurut Sarwono (1978: 23) mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi.

Mahasiswa menurut Knopfemacher dalam Suwono (1978: 7) mahasiswa merupakan insan-insan calon sarjana yang dalam keterlibatannya dengan perguruan tinggi (yang makin menyatu dengan masyarakat), dididik dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual.

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga

merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat (<http://definisipengertian.com/2012/pengertian-definisi-mahasiswa-menurut-para-ahli/>).

Dari pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang menuntut ilmu di perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi, dan merupakan calon-calon intelektual.

Setiap mahasiswa memiliki kecenderungan untuk berpikir kritis, dan bertindak dengan cepat dan tepat dengan apa yang terjadi di sekitarnya. Dimana hal tersebut merupakan prinsip yang saling melengkapi. Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Dwi Siswoyo, 2007: 121). Mahasiswa dinilai memiliki kecerdasan intelektual yang tinggi, serta kecerdasan berpikir dan perencanaan yang matang dalam bertindak.

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada di dalam perasaannya (eprints.uny.ac.id). Saat seseorang memasuki jenjang mahasiswa, mereka cenderung memiliki kepribadian yang dewasa dan mandiri, serta kematangan berpikir terhadap apa yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki kesadaran dalam bertindak, baik bagi diri sendiri maupun lingkungannya.

2.1.1 Faktor Molornya Kuliah Mahasiswa

Ada beberapa faktor yang menyebabkan molornya kuliah mahasiswa. Menurut www.pakarpendidikan.blogspot.com ada 7 hal utama yang

mempengaruhi molornya kuliah mahasiswa, antara lain: kuliah karena dipaksa, salah jurusan, terlalu menikmati kebebasan karena jauh dari orang tua, menekuni hobi secara berlebihan, bisa mendapat uang sendiri (kerja), tidak adanya jaminan kerja setelah lulus.

Dari penjelasan diatas, kerja merupakan salah satu faktor yang menyebabkan molornya kuliah mahasiswa, hal itu dikarenakan mahasiswa sudah merasa nyaman dengan mendapatkan uang sendiri dan susah membagi waktunya untuk kuliah.

2.2 Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah, keadaan wajib menanggung jawab segala sesuatunya. Sehingga bertanggung jawab adalah kewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya, dan memberikan jawab serta menanggung akibatnya. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban.

Tanggung jawab secara bahasa terdiri dari dua kata, tanggung dan jawab. Pada kosa kata tanggung, mempunyai konotasi memberikan sebagian dari potensi yang dimiliki kepada sesuatu untuk kemaslahatan yang lebih luas, atau menunaikan kewajiban yang diemban. Sedangkan pada kosa kata jawab, artinya memberikan penjelasan untuk memuaskan pihak tertentu yang meminta keterangan dari beban yang telah diberikannya. Dedy Mulyana dalam bukunya *Pengantar Ilmu Komunikasi* (2007: 82) secara faktual mengartikan tanggung jawab mencakup unsur pemenuhan tugas dan kewajiban. Lebih lanjut dia

menjelaskan tugas dan kewajiban dipertanggung jawabkan kepada individu dan kelompok lain, juga dipertanggung jawabkan ketika memenuhi standar yang disepakati, dan dapat dipertanggung jawabkan secara hati nurani.

Tanggung jawab itu bersifat kodrati, artinya sudah menjadi bagian hidup manusia, bahwa setiap manusia di bebani dengan tanggung jawab. Apabila di kaji tanggung jawab itu adalah kewajiban yang harus dipikul sebagai akibat dari perbuatan yang berbuat (<http://baguspemudaIndonesia.blogdetik.com>).

Melihat dari aspek psikologi, tanggung jawab pada seseorang terkait dalam sikap, dan moralitasnya, Wendell L. French dalam bukunya *Human Resource Managemet* (2006:132). Selanjutnya Wendell L Membagi tanggung jawab menjadi dua, yaitu:

1. Tanggung jawab moral (*Moral Responsibility*)

Yaitu kesadaran moralitas pada seseorang untuk melakukantuntutan terhadap dirinya (memikul dan menanggung beban) dalam bentuk tugas dan kewajiban tertentu, sesuai dengan kedudukan dan fungsinya sebagai bagian dari lingkungan sosialnya

2. Akuntabilitas

Akuntabilitas yaitu kesadaran individu dalam menerima segala konsekuensi dari pelaksanaan tugas dan kewajiban yang telah dilakukan , baik berupa dampaknya, maupun kelalaian dalam melaksanakannya.

Tanggung jawab merupakan kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya, yang disengaja maupun tidak disengaa. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai wujudan kesadaran akan kewajibannya. Manusia

hakikatnya adalah makhluk yang bertanggung jawab. Disebut demikian karena manusia, selain makhluk individual dan makhluk sosial, juga merupakan makhluk Tuhan. Manusia memiliki tuntutan yang besar untuk bertanggung jawab, mengingat manusia memerankan sejumlah peranan dalam konteks sosial, individual ataupun teologis.

Orang yang bertanggung jawab adalah orang yang berani menanggung resiko atas segala yang menjadi tanggung jawabnya. Jujur terhadap dirinya dan jujur terhadap orang lain, tidak pengecut dan mandiri. Dengan rasa tanggung jawab, orang yang bersangkutan akan berusaha melalui seluruh potensi dirinya. Selain itu, orang yang bertanggung jawab adalah orang yang mau berkorban demi kepentingan orang lain.

Tanggung jawab juga berkaitan dengan kewajiban. Kewajiban adalah sesuatu yang dibebankan terhadap seseorang. Kewajiban merupakan bandingan terhadap hak dan juga tidak mengacu kepada hak. Maka tanggung jawab dalam hal ini adalah tanggung jawab terhadap kewajiban. Menurut Hartono (1991 :95) kewajiban dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Kewajiban Terbatas.

Kewajiban ini tanggung jawab diberlakukan kepada setiap orang. Contohnya undang-undang larangan membunuh, mencuri, dan dapat diadakan hukuman-hukuman.

2. Kewajiban Tidak Terbatas.

Kewajiban ini tanggung jawabnya diberlakukan kepada setiap orang. Tanggung jawab terhadap kewajiban ini nilainya lebih tinggi, sebab dijalankan oleh suara hati, seperti keadilan dan kebajikan.

Orang yang bertanggung jawab dapat memperoleh kebahagiaan, karena orang tersebut dapat menunaikan kewajibannya. Kebahagiaan tersebut dapat dirasakan oleh orang lain. Sebaliknya, jika orang yang tidak bertanggung jawab, akan menghadapi kesulitan karena tidak mengikuti aturan, norma, atau nilai-nilai yang berlaku. Masalah utama yang dirasakan pada zaman sekarang sehubungan dengan masalah tanggung jawab adalah berkurangnya nilai-nilai moral dan rasa hormat diri terhadap pertanggungjawaban.

2.3 Film

Menurut Boucher (1959: 288) gambar bergerak yang lebih dikenal dengan istilah film adalah suatu teknik tertentu dalam merekam gambar dengan teknik fotografi dan berdasarkan sebuah fenomena psikologi dari mata manusia yang disebut *The Persistence of Vision* (ketetapan penglihatan). Fenomena ini merupakan fenomena dimana sebuah gambar yang ditangkap oleh retina selama sekitar sepersepuluh detik akan direkam selama beberapa saat lamanya. Lamanya gambar tersebut terekam di mata manusia tergantung pada beberapa faktor, terutama intensitas cahaya dan warna pada gambar tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, penyempurnaan-penyempurnaan teknologi di bidang fotografi yang pada akhirnya berkembang pesat telah melahirkan konsep pada gambar hidup tersebut yang disebut film.

2.3.1 Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1976) film memiliki dua arti, pertama sebuah selaput tipis yang dibuat oleh seluloid untuk tempat gambar negatif yang akan dimainkan di bioskop, kedua Film adalah lakon atau cerita gambar hidup.

J. B Wahyudi (1986: 53) menjelaskan bahwa berdasarkan teori film, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu. Film akan menunjukkan kehidupan masyarakat saat itu, seperti kehidupan sosial suatu masyarakat, impian suatu masyarakat, dan lain-lain.

Menurut Amura dalam bukunya yang berjudul *Perfilman Indonesia Dalam Era Baru* (1989:132) mengatakan bahwa film bukan semata-mata barang dagangan, melainkan alat penerangan dan pendidikan. Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural education* atau pendidikan budaya. Dengan demikian film juga merupakan media yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai soisal budaya suatu bangsa.

Menurut Peacock dalam bukunya *The Art of Moviemaking: Script to Screen* (2001: 1-3),

film atau movie merupakan tampilan pada layar oleh kilatan atau *flicker* cahaya yang muncul sebanyak 24 kali (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 yang halus. Fenomena ini disebut *persistence of vision*.

Film bila dianalisis memiliki beberapa sifat dasar, antara lain film bersifat teknis, film bersifat sosiologis, film bersifat secara umum.

1. Film Bersifat Teknis

Mac Millan dalam Andries (1984: 7) menjelaskan bahwa film memiliki sifat teknis karena melalui suatu proses teori dari penggunaan alat sampai penggunaannya. Hal ini menjelaskan sebagai gambar demi gambar yang dipergantikan dengan sangat cepat diantara suatu sumber cahaya dan suatu bidang proyeksi. Pergantian itu sedemikian cepatnya, sehingga mata tidak menyadari pergantian gambar, sebaliknya, hanya akan menyaksikan gerak yang seolah-olah menerus dari perbedaan-perbedaan gambar tersebut.

2. Film Bersifat Sosiologis

Mac Millan dalam Andries (1984: 8), menjelaskan fungsi ganda film sebagai seni dan sebagai media hiburan massa membuat kita sulit merumuskan batasannya. Sejak 300 (tiga ratus) tahun penemuannya, film telah membuat dampak dalam arti sosiologis, film berakar pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu antarlain telah mengembangkan berbagai teknik perfilman, seperti pembuatan film berwarna, pengaburan dan perbesaran gambar, pengaturan jarak dengan sasaran, peningkatan waktu dengan cara pemotongan atau penyambungan film, dan sebagainya.

3. Film Bersifat Umum

Meyer T dalam Andries (1984: 9), menjelaskan tentang seni ekspresi dimana dalam film harus memiliki kualitas unsur visual, tata suara, dan cerita sehingga dapat menghibur audience.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa film adalah suatu media *audio visual* yang menyampaikan cerita, pesan, ataupun gagasan kepada masyarakat atau salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara dan gambar di dalamnya. Maksud dari menggabungkan ini tidak lain untuk membuat komunikasi lebih efektif, sehingga maksud-maksud yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

Film memiliki beberapa genre yang akan memberikan karakteristik dalam sebuah film. Segmentasi audien dalam sebuah film akan memperhatikan jenis genrenya. Penggunaan genre dalam sebuah film akan membuat daya tarik tersendiri bagi setiap audien yang menontonnya, menurut Bambang Semhedi (2011: 24-25) film terbagi menjadi beberapa genre, antara lain:

1. Film Drama

Genre film ini memberikan alur cerita mengenai kehidupan. Kecharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya. Seperti *Romeo and Juliet*, *Haciko*.

2. Film Laga atau *action*

Genre film ini banyak menampilkan unsur pertarungan dalam setiap *scene*. Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi.

3. Film Horor

Genre film ini banyak menempatkan legenda yang menyeramkan pada suatu daerah atau legenda yang sengaja dibuat untuk menghadirkan film ini. Antara lain *Kuntilanak*, *Suster Ngesot*, *The Ring*, dan sebagainya.

4. Film Thiller

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika. Karena sepanjang jalan cerita penonton akan disuguhkan dengan peristiwa pembunuhan. Hal ini memacu ketakutan tersendiri dalam diri.

5. Film Fantasi

Genre film ini mempunyai alur cerita yang diluar nalar manusia. Sesuatu yang tidak mungkin, akan terjadi di film ini. Kelebihannya, film ini akan selalu menyodorkan sesuatu yang membuat decak kagum penonton akan makhluk dan benda-benda yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Contoh *Harry Potter*, *Golden Compass*, *Narnia*, dan sebagainya.

6. Film Perang

Genre film ini sering juga disebut dengan film kolosal. Film yang alur ceritanya dibuat berdasarkan sejarah atau hanya sebuah imajinasi belaka. Contoh *300*, *The Last Samurai*, dan sebagainya.

7. Film Ilmiah

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karena apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur. Contoh *Jurassic Park*, *Splice* dan sebagainya.

8. Film Dokumenter

Menurut Frank E. Beaver dalam bukunya *Dictionary of Film Terms* (Beaver, 1994: 119) film dokumenter merupakan film non-fiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu menggambarkan perasaan dan pengalamannya dalam situasi apa adanya, tanpa persiapan, atau langsung pada kamera atau pewawancara. Dokumenter dapat diambil di lokasi apa adanya, atau disusun secara sederhana dari bahan-bahan yang sudah diarsipkan.

2.3.2 Film Pendek

Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu di bawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek (Mabruri, 2010: 8). Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Mengenai cara bertuturnya, film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika varias-variasi tersebut menciptakan cara pandang baru tentang bentuk film secara

umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak kontribusi bagi perkembangan sinema.

Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film indie. Selain dapat diraih dengan biaya yang relatif murah dari film cerita panjang, film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih luas kepada para sineas dalam bereksperimentasi secara idealis. Meski tidak sedikit juga yang menganggapnya sebagai sebuah batu loncatan bagi para-para sineas-sineas muda untuk menuju film cerita panjang.

2.3.3 Film Bergenre Drama

Menurut Bambang Semhedi (2013: 24) film drama adalah film yang memberikan alur cerita mengenai kehidupan. Kecharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya.

Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasananya yang memotret kehidupan nyata (<http://harislennon.blogspot.com/2011/10/genre-film.html>). Tema yang diangkat pada umumnya adalah isu sosial baik di masyarakat atau skala yang lebih kecil seperti keluarga atau sekelompok orang.

Dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa film drama adalah film yang menyuguhkan adegan-adegan yang menonjolkan sisi *human interest* atau rasa kemanusiaan. Tujuannya adalah untuk menyentuh perasaan simpati dan empati penonton, sehingga meresapi kejadian yang menimpa tokohnya. Dengan

demikian dalam pembuatan film drama yang perlu ditekankan adalah kekuatan dari segi penceritaan.

2.4 Tahapan Produksi Karya Film

Mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya (Mabruri, 2010: 15). 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 (2011: 23) tahap pembuatan film secara teknis ada tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

2.4.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal *shooting*, penyusunan *crew* dan pembuatan skenario.

1. Ide

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.

2. Naskah

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 scenario. 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, dan lain-lain.

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 Rikrik El Saptaria dalam bukunya *Acting Handbook* (2006: 120), shot adalah satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang yang direkam dengan satu *take* saja.

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.

B. Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah di persiapkan pada proses pra produksi. Proses ini merupakan proses yang membutuhkan stamina si pembuat film. Pada proses ini kerja sama tim diutamakan.

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

1. Pengambilan Gambar (Shot)

Sutisno dalam bukunya yang berjudul *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi Dan Video* (Sutisno, 1993: 19) dan situs milik Media College (<http://www.mediacollege.com/>) dijelaskan berbagai contoh teknik pengambilan gambar atau shot, yaitu:

a. Long Shot

Untuk pengambilan gambar keseluruhan. Bila objeknya orang maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.

b. Medium Shot

Disebut juga Waist Shot. Di sini objek menjadi lebih besar dan dominan, objek manusia ditampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala.

Latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama.

c. Medium Close up

Sering disebut Chest/Bust Shot. Untuk objek orang tampak kepala sampai dada atas, bila benda tampak seluruh bagiannya. Shot amat dekat, objek diperlihatkan dari bagian dada sampai atas kepala. MCU ini yang paling sering dipergunakan dalam televisi.

d. Close up

Untuk objek orang hanya tampak wajahnya, sedangkan untuk benda tampak jelas bagian-bagiannya. Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada.

e. Big Close up

Big Close Up atau sering disebut Very Close Shot. Bila objeknya orang hanya tampak bagian tertentu, seperti mata dengan bagian-bagian yang terlihat jelas.

f. Extreme Close up

Adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya focus pada suatu bagian objek saja.

g. Two Shot

Bila objeknya orang, pengambilan difokuskan kepada dua orang.

h. Over Shoulder Shot

Biasanya digunakan untuk meliput dua orang yang sedang bercakap-cakap. Pengambilannya melalui belakang bahu orang (membelakangi kamera). Shot dilakukan dari belakang lawan pemain subjek dan memotong frame hingga belakang telinga. Wajah pemain subjek berada pada 1/3 frame. Shot ini membantu meyakinkan posisi pemain dan memberikan kesan penglihatan dari sudut pandang lawan pemain subjek yang lain.

2. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera memiliki peran penting dalam sebuah video sehingga shot yang dihasilkan tidak diam atau statis. Hal ini dipertegas oleh Bambang Semhedi dalam bukunya yang berjudul *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar* (2011: 57-60) menjelaskan bahwa jenis gerakan kamera yang dikenal dalam pembuatan video atau film, didasari oleh 4 gerakan pokok yaitu:

1. Panning

Pan adalah sebuah shot yang diambil dengan menolehkan kamera dalam sebuah garis horizontal dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya. Gerakan kamera ini biasanya digunakan untuk merekam sebuah panorama yang luas yang tak tercakup hanya dengan pengambilan gambar dari satu sudut saja. Pan shot bergerak berputar pada porosnya secara horizontal ke kiri atau ke kanan. Pan shot dapat dicontohkan dengan menolehkan kepala kita ke kiri atau ke kanan.

2. Tilting

Tilt adalah gerakan kamera dalam bidang vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya dari bawah ke atas. Jika ingin menunjukkan ketinggian sebuah gedung yang tak tertangkap seluruhnya oleh camcorder dalam satu shot, bisa mulai merekam dari dasar gedung lalu perlahan mendongakkannya ke atas hingga dapat memperlihatkan puncak gedung atau sebaliknya. Kamera bergerak pada porosnya secara vertical ke atas dan ke bawah. Contoh penggunaan tilt ini adalah kamera merekam mengikuti pergerakan roket yang meluncur ke angkasa.

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. Pedestal

Pedestal adalah pergerakan kamera ke atas/ke bawah secara vertikal, namun berbeda dengan *tilt up/down*, untuk bergerak pedestal, seluruh bagian kamera, termasuk body dan lensa bergerak ke atas/ke bawah, namun ujung lensa tetap tidak berubah. Berbeda dengan tilt, *body* kamera tilt tetap pada sumbunya, hanya ujung kamera yang mengarah ke atas atau ke bawah.

3. Pencahayaan (*Lighting*)

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

a. Kualitas cahaya

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

- 1) Cahaya yang sangat tajam (*hard light*). *Hard light* biasanya dapat dihasilkan oleh lampu yang bisa diarahkan fokusnya (*spot light*), dengan salah satu cirri bisa menampilkan detail objek.
- 2) Cahaya lunak (*soft light*). Cahaya jenis ini dihasilkan oleh lampu yang tidak terlalu fokus atau *spot light* yang dilengkapi dengan alat pemecah cahaya (*diffuser*) atau cahaya matahari yang tidak langsung. Cirinya, cahaya ini menghasilkan gambar yang relative rata, dan tidak menampakkan detail dengan baik.
- 3) 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.

b. Suhu Warna

Pencahayaan memang diperlukan untuk pengambilan gambar, tanpa cahaya yang memadai, tentu tidak akan mendapatkan gambar yang baik. Untuk itulah, setiap cameramen ataupun sutradara, harus memahami pengetahuan tentang tata cahaya yang dibagi menjadi dua, yaitu:

1) *Day Light*

Day light adalah cahaya matahari, jika diukur dengan suhu warna, maka rata-rata suhunya akan menunjukkan angka 5.500 derajat Kelvin

atau di atasnya. Cahaya *day light* mempunyai ciri khas, yaitu agak berwarna kebiru-biruan atau *blueish*. Sinar matahari yang terekam di gambar akan berwarna kebiru-biruan. Walau demikian, sinar matahari senja dan fajar memang mempunyai suhu warna yang lebih rendah dari 3200 derajat Kelvin.

2) Tungsten

Untuk cahaya buatan, khususnya lampu pijar atau *incandescent light*, suhu warnanya sekitar 3200 derajat kelvin (Kelvin meter adalah alat pengukur suhu warna). Suhu warna yang dihasilkan oleh lampu pijar biasanya berwarna agak kemerahan (*reddish*), sementara cahaya matahari (*daylight*) berwarna agak kebiruan (*blueish*). Tidak semua jenis lampu pijar menghasilkan suhu warna yang sama, yaitu 3.200 derajat Kelvin. Untuk lampu pijar 100 watt biasanya mempunyai suhu 2.850 derajat Kelvin, sementara lilin mempunyai suhu warna 1.990 derajat Kelvin.

c. Intensitas cahaya

Intensitas atau kuat-tidaknya cahaya diukur dengan satuan *lux*, untuk kawasan di luar Amerika Serikat, sementara di Amerika Serikat sendiri, diukur dengan *foot candle* (FC). Para ahli membandingkan antara *lux* dengan *foot candle* dengan agkan $10,74 \text{ lux} = 1 \text{ FC}$. Untuk membuat gambar yang baik, maka perlu pencahayaan yang cukup, namun intensitas cahaya yang cukup saja belum bisa menghasilkan gambar yang

baik jika ditinjau dari segi artistiknya, apalagi untuk menghasilkan efek tertentu. Untuk itu perlu adanya teknik penempatan sumber cahaya yang dibagi menjadi lima golongan, yaitu:

1). *Main Light*

Merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya lampu *main light* diset pada intensitas cahaya yang paling besar dari lampu-lampu yang lain. *Main light* kadang disebut juga dengan istilah *key light*.

2) *Fill Light*

Fill light adalah cahaya pengisi yang digunakan untuk membantu menerangi daerah-daerah yang gelap atau berbayang. Biasanya peletakan *fill light* berlawanan arah dengan *main light* (cahaya utama).

3) *Back Light/Rim Light*

Back light adalah cahaya yang digunakan untuk menerangi model dari arah belakang. *Back light* menyebabkan pinggiran atau sisi-sisi dari sang model menjadi berpendar dan membantu memisahkan antara model dengan latar belakangnya. *Back light* yang intensitasnya lebih besar dari *main light* akan menghasilkan siluet. *Back light* kadang disebut juga dengan istilah *rim light*.

4) *Hair Light*

Cahaya yang digunakan untuk menerangi rambut model. *Hair light* dapat dihasilkan dengan menembakkan lampu dari belakang atau dari atas model, yang arahnya langsung mengenai bagian rambut.

5) *Background Light*

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

C. Tahap Pasca Produksi (*editing*)

Cutting atau *editing* adalah salah satu proses tahapan pasca produksi yang sangat menentukan (Bambang Semhedi, 2011: 87). Pengertian *editing* adalah sebuah proses merakit atau menyusun gambar secara utuh dan berkesinambungan. Hal ini dipertegas oleh Dan Ablan pada bukunya yang berjudul *Digital Cinematography & Directing* (2003: 110) diuraikan bahwa *editing* adalah proses merangkai atau merekonstruksi kembali *scene* (adegan) yang terpisah menjadi satu kesatuan sehingga enak untuk ditonton.

Editing merupakan suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar *cut to cut* atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi (Biran, 2006: 62).

Editing merupakan salah satu proses tahapan produksi gambar yang sangat menentukan. Editor atau sutradara yang berpengalaman dan menguasai ilmu sinematografi terkadang mengalami kesulitan ketika melakukan editing, apalagi jika kameramen yang bertugas mengambil gambar tidak sesuai dengan harapan editor atau sutradara (Bambang Semhedi, 2011: 87).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan *software* dalam editing film saat ini sudah menjadi kebutuhan untuk menjadikan film lebih menjadi lebih indah secara tampilan gambar, dinamis dan juga menarik (Bambang Semhedi, 2011: 88). 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 ke gambar selanjutnya melalui transisi dan lain-lain.

Jika penonton melihat gambar yang kurang sesuai urutan gambarnya, maka penonton akan sulit mencerna atau mengikuti alur cerita. Demikian juga jika terdapat sambungan yang tidak wajar, walaupun alurnya tetap terpelihara, penonton akan menyaksikan adegan yang melompat-lompat secara tidak wajar (Bambang Semhedi, 2011: 95). Menurut Bambang Semhedi (2011: 96-97) pada dasarnya, editing dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. *News Story Editing*

Editing jenis ini dipakai untuk keperluan berita, atau dokumentasi. Editing jenis ini sangat mengandalkan *shoot* yang dihasilkan oleh cameramen. Artinya panduan editor ketika melakukan editing adalah skrip kasar yang tidak mencantumkan *shot-shot* yang disusun terlebih dahulu di dalam *shoot-ing script* atau scenario seperti halnya film cerita, namun hanya mengandalkan lokasi atau materi objeknya. *News story editing* menuntut kemampuan editor untuk menyambung gambar sesuai dengan imajinasinya, oleh karena itu alur cerita sangat ditentukan oleh editor. Jika editor kurang pengalaman atau kurang mengetahui materi yang akan diedit, pasti hasilnya akan kurang baik. Editor biasanya juga menentukan waktu atau durasi tayangnya tergantung bahan dasar atau *shoot* yang telah disiapkan oleh juru kamera. Editing jenis ini sangat mengandalkan kemampuan editor dalam berkreaitivitas atau berimajinasi.

2. *Continuity Editing*

Continuity editing, yaitu editing untuk sebuah film/video cerita. Pada continuity editing ini dimaksudkan sebagai alat untuk menghubungkan beberapa titik dari objek yang sedang melakukan aktivitas, baik berupa dialog maupun pergerakan. Editor mengandalkan skrip yang sudah dipersiapkan dengan matang berupa *shooting script*. Editor tinggal menyambung gambar sesuai tuntutan skrip. Peran editor hanya sebagai asisten sutradara, karena seluruh *shoot* dan juga transisi atau bahkan berbagai variasi editing, sudah dipersiapkan matang sebelumnya.

Menurut Bambang Semedhi 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. Cirri *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 member 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 *pararel editing*, yang member kesan dua peristiwa yang berlangsung di tempat berbeda namun dalam waktu yang bersamaan.

5. *Linear/Nonlinear Editing*

Liniear 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 liniear harus selalu mengganti *cassette* dari mesin editing secara bergantian sesuai kebutuhan. Sementara untuk *nonliniear 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 *nonliniear 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 motivasi dalam *cut*:

- a. *Cut to cut*: untuk memberikan kesan kejadiannya berlangsung pada 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.

