

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Film**

Film merupakan gambar hidup yang disebut sinema. Film adalah seni mutakhir dari abad 20 yang dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran dan memberikan dorongan terhadap penontonnya.

Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda dengan menggunakan kamera dan atau animasi ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)). Film juga memiliki kebebasan dalam menyampaikan informasi atau pesan-pesan dari seorang pembuat film kepada penontonnya. Komunikasi yang tercipta melalui media film hanya berjalan satu arah yakni kepada komunikan atau penonton. Untuk menyampaikan amanat film tersebut, dibutuhkan suatu media yaitu gambar/*visual*, suara/*audio* dan keterbatasan waktu.

#### **3.2 Jenis-Jenis Film**

Menurut buku *Kunci Sukses Menulis Skenario* (Elizabeth Lutters, 2005:35-40), jenis-jenis film adalah sebagai berikut:

##### **a. Film Drama**

Film Drama adalah film cerita fiksi yang bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari. Film drama digolongkan menjadi tragedi, komedi, dan gabungan antara tragedi dan komedi. Bagian-bagian dari film Drama adalah:

- Film Drama Tragedi

Film Drama Tragedi adalah film drama yang berakhir dengan duka lara atau kematian. Contoh film yang termasuk jenis ini diantaranya, *Romeo & Juliet*, *Titanic*, *Ghost*.

- Film Drama Komedi

Film Drama Komedi digolongkan lagi menjadi beberapa jenis:

1. Komedi Situasi, film cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari pemain, melainkan karena situasinya. Contohnya *Sister Act & Si Kabayan*.
2. Komedi *Slaptic*, film cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti para pemainnya, atau dengan gerak vulgar dan kasar. Contohnya *Warkop DKI*.
3. Komedi *Satire*, film cerita lucu yang penuh sindiran tajam. Contohnya *Cintaku di Rumah Susun*.
4. Komedi *Farce*, film cerita lucu yang bersifat dagelan, sengaja menciptakan kelucuan-kelucuan dengan dialog dan gerak laku lucu. Contohnya *Ngelaba*.

- Film Drama Misteri

Jenis ini dapat dibagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Drama Misteri Kriminal, misteri yang sangat terasa unsur ketegangannya/*suspense*, dan biasanya menceritakan seputar kasus pembunuhan atau pemerkosaan.
2. Drama Misteri Mistik, yang bercerita tentang hal-hal yang bersifat klenik, pendukunan atau unsur gaib.

- Film Drama Laga/*Action*

1. Modern, film drama yang lebih banyak menampilkan adegan perkelahian atau pertempuran, namun dikemas dalam seting yang modern.
2. Tradisional, film drama yang juga menampilkan adegan laga, namun dikemas secara tradisional.

- Film Melodrama

Film yang bersifat sentimental dan melankolis. Ceritanya cenderung terkesan mendayu-dayu dan mendramatisir kesedihan.

- Film Drama Sejarah

Film yang menampilkan kisah-kisah sejarah masa lalu, baik tokoh maupun peristiwanya.

- b. Film Dokumenter**

Film dokumenter berisi kisah non-fiksi atau non-drama. Biasanya jenis ini menampilkan sebuah kisah nyata dan dibuat di tempat aslinya, tanpa ada rekayasa.

- c. Film *Feature***

Film *Feature* adalah suatu film yang membahas suatu pokok bahasan atau satu tema yang diungkapkan melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis dan disajikan dengan berbagai format.

Didalam satu *feature*, satu pokok bahasan boleh disajikan dengan merangkai beberapa format film sekaligus, misalnya, wawancara (*interview*), *show*, *vox pop*, puisi, musik, nyanyian, sandiwara pendek atau *fragmen*. *Feature* merupakan satu film, oleh karena itu, diperlukan penghubung atau *link* untuk menghubungkan format yang satu dengan yang lainnya.

#### **d. Film Animasi**

Film animasi memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda mati lain, seperti boneka, meja, kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subyek yang hidup, yang memerlukan 24 gambar atau bisa saja kurang per detik untuk menciptakan ilusi gerak. Sedikit banyaknya gambar per detik itu menentukan kasar halusnnya pada ilusi gerak yang tercipta.

### **3.3 Unsur-Unsur Film**

Film adalah bagian dari *audio visual*, yang memiliki 5 unsur yaitu:

#### **3.3.1. Ide**

Suatu gagasan dari sang produser yang diimplementasikan dalam produk *audio visual* yang dapat dipertanggung jawabkan dan mempunyai rasa.

#### **3.3.2. Aktris**

*Object* atau materi yang dibuat paket *audio visualnya*, bisa berupa manusia atau non manusia seperti gambar, animasi, hewan atau benda.

### 3.3.3. *Crew*

Semua orang yang terlibat dalam produksi *audio visual* baik di *Production House* maupun televisi.

### 3.3.4. *Alat/Equipment*

Semua perangkat atau alat yang digunakan untuk memproduksi paket atau tayangan *audio visual*.

### 3.3.5. Penonton

Sasaran *audience* atau semua orang yang memanfaatkan produk *audio visual* tersebut.

## 3.4 Tahapan Produksi

Tahapan produksi sebuah film, meliputi 4 tahapan produksi yaitu:

### 3.4.1. *Pre Production*

Tahap awal dalam pembuatan produk *audio visual* yang meliputi

- Konsep/ide dasar cerita dan *riset*
- *Treatment* dan *sinopsis*
- Naskah dan *skenario*
- *Storyboard*
- Perencanaan anggaran
- *Casting* dan perekrutan *crew*

### 3.4.2. *Set up and Rehearsal*

Tahap persiapan dilakukan sebelum proses pengambilan gambar atau proses produksi, yang meliputi:

- Penataan dan dekorasi serta *setting* lokasi
- Penataan cahaya/*lighting* dan suara
- Kostum pemain
- Mempersiapkan *video tape* dan *film playback*
- *Camera script* dan *camera blocking*

#### 3.4.3. *Production*

Tahap dimana proses pengambilan gambar dari ide atau konsep cerita yang telah dibuat, yang meliputi:

- *Shooting*/pengambilan gambar dari setiap adegan
- Foto dokumentasi
- *Dubbing* atau pengisian suara

#### 3.4.4. *Post Production*

Merupakan tahap terakhir dalam pembuatan produk *audio visual* dan juga proses *finishing* sebelum film ini dapat dinikmati oleh penonton. Tahap ini meliputi:

- Pemilihan bahan *editing*
- Sistem *editing*
- *Review*
- *Transmisi*

### 3.5 Kamera

Secara prinsip, konsep kamera dimana saja sama, yaitu sebagai piranti untuk menangkap *imaji* sementara. Bahan penyimpanannya adalah film dan pita *magnetis*. Di Indonesia, dikenal beberapa jenis pita video yang biasa digunakan oleh para *film maker* pemula, antara lain VHS/Super VHS, Betamax, Video 8/Hi8. Seiring dengan perkembangan teknologi, kini telah diproduksi juga jenis *Mini DV* (*digital video*) dan *Digital 8*, dengan sistem perekaman yang tidak *analog* lagi, melainkan sudah menggunakan *sistem digital*.

Sistem standar kamera yang biasa digunakan di Indonesia adalah *PAL* (*Pashe Alternate Line*). Berbeda dengan standar yang biasa digunakan di Jepang dan Amerika yaitu sistem *NTSC* (*National Television System Committee*).

Hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan bahan baku pita video adalah tempat penyimpanan yang harus kering, bersih, dan sejuk. Sedikit debu akan mengakibatkan robeknya (*scratch*) gambar di layar. Kerentanan lain dari pita *video* adalah kelembaban yang juga mengakibatkan tumbuhnya jamur dan suhu panas yang akan mengubah bentuk pita. Demikian juga sedikit cacat pada pita yang akan merusak *video head* yang berputar pada sistem perekaman pita video (*VTR-Video Tape Reorder*).

*Body Camera* sangat berperan penting. Selain untuk melindungi *sistem* di dalamnya, *body* berfungsi sebagai kamar gelap yang bisa membantu menangkap *imaji* gambar dari obyek yang terkena cahaya. *Imaji* terdiri dari gelombang cahaya yang akan tercipta jika kondisi ruang penangkap cahaya lebih gelap daripada jumlah *intensitas* cahaya pantulan dari objek pengambilan gambar yang masuk.

Setiap kamera memiliki lensa yang berfungsi memfokuskan titik cahaya ke sebuah bidang di belakang lensa. Pada badan kamera video terdapat sensor yang bisa mengubah gelombang cahaya ke dalam bentuk gelombang elektromagnetik berupa sinyal video. Sensor itu berwujud *chip* elektronik yang biasa disebut *CCD (Charged Couple Device)*. Oleh karena itulah, *imaji* gambar bisa direkam dengan alat *video tape recorder (VTR)*.

### 3.6. Tipe Shot

Tipe-tipe *shot* yaitu:

#### 3.6.1 *BCU (Big Close Up)* atau *ECU (Extreme Close Up)*

Lebih memusat/*detail* pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam jalinan alur cerita disebut *BCU*

#### 3.6.2 *CU (Close Up)*

Kamera berada dekat atau terlihat dekat objek sehingga gambar yang dihasilkan memenuhi ruang *frame*.

#### 3.6.3 *MCU (Medium Close Up)*

Pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up* tetapi lebih dekan dari *medium shot*. Atau komposisi sampai di bawah dada sedikit.

#### 3.6.4 *MS (Medium Shot)*

Merekam subjek kurang lebih setengah badan. Dan terdapat *nose room* (ruang pandang subjek)



### 3.6.5 *Medium Full Shot (Knee Shot)*

Memberi batasan *framing* tubuh  $\frac{3}{4}$  ukuran tubuh. Pengambilan gambar semacam itu memungkinkan penonton untuk mendapatkan informasi sambungan peristiwa dan aksi tokoh tersebut.

### 3.6.6 *FS (Full Shot)*

Memungkinkan gambar dilakukan pada subjek secara utuh dari kepala hingga kakinya, batasan atas diberi sedikit ruang untuk *headroom*.

### 3.6.7 *Medium Long Shot*

*Framing* kamera dengan mengikutsertakan *setting*, sebagai pendukung suasana diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan *setting* tersebut.

### 3.6.8 *LS (Long Shot)*

Ukuran *framing* antara *MLS* dan *ELS*. Ruang pandangnya lebih lebar dibandingkan *medium long shot* dan lebih sempit dibandingkan *ELS*.

### 3.6.9 *ELS (Extreeme Long Shot)*

Subjek hampir tak terlihat berada di kejauhan. *Setting* ruang ikut berperan.

### 3.7 *Camera Angle*

Menurut Askurifai Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* (2003:32-34), jenis sudut pengambilan gambar yaitu:

- *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

- *High Angle*

Sudut pengambilang dari atas objek sehingga kesan objek menjadi mengecil, mempunyai kesan dramatis, yaitu nilai “kecil”.

- *Low Angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek menjadi membesar. Memperlihatkan kesan dramatis yakni keagungan.

- *Eye Level*

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

- *Frog Eye*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau atas kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek.

### 3.8 Gerakan Kamera

- *Zoom In/Zoom Out*

Mendekati atau menjauhi objek dengan cara menekan tombol *zooming*

- *Panning*

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

- *Tilting*

Memperlihatkan gambar dari bawah ke atas atau sebaliknya, mempunyai kesan agung.

- *Dolly*

Kedudukan kamera di *tripod* atau di landasan roda (*dolly*) sehingga kamera dapat digerakkan kemana saja.

- *Follow*

Gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak searah

- *Crane Shot*

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

- *Fading*

Pergantian gambar secara perlahan-lahan

- *Framing*

Objek memasuki *framing shot*

### 3.9 *Lighting*

*Lighting* adalah unsur penting dalam suatu pembuatan *video*, karena berfungsi untuk memperjelas gambar *video*. Di dalam prinsip kerja, *lighting* harus ada salah satu sumber cahaya yang berfungsi sebagai *main light* sebagai sumber cahaya utama yang datang sehingga objek akan tercahayai sesuai besar kecilnya sumber cahaya tersebut. Beberapa pencahayaan lain yang mendukung yaitu:

- a. *Fill In* : Sumber cahaya tambahan yang berfungsi untuk melunakkan bayangan yang ditimbulkan oleh *main light*.
- b. *Hair Light* : Memberikan kecerahan pada bagian atas rambut (model manusia), dan memisahkannya secara tegas antara latar belakang yang mungkin cenderung gelap. Kekuatan sinar lebih kuat dari *main light* dan biasanya diposisikan di belakang kepala atau badan.
- c. *Background Light* : Berfungsi memberikan kecerahan pada latar belakang (*background*), penyinaran bisa lebih bervariasi dengan menggunakan warna sehingga dimensi keruangan objek akan lebih terlihat.
- d. *Accent Light* : Berfungsi memberikan penekanan pada suatu bagian tertentu dari objek, posisi bisa dimana saja tergantung kebutuhan.

### 3.10 *Editing*

*Editing* film adalah menghubungkan satu atau beberapa *shot* untuk membentuk satu adegan, dan menghubungkan adegan-adegan untuk membentuk satu keseluruhan film. Pekerjaan *editor* tidak hanya memotong-motong gambar

atau menyambung gambar . *Editing* film adalah media seni yang dapat membuat atau menghancurkan sebuah film. Para *editor* film bertanggung jawab atas bekerja semua unsur-unsur cerita, tanya jawab, musik, efek suara, efek *visual*, langkah dan irama dari suatu film (en.wikipedia.org).

*Editing* atau penyuntingan film, menurut Askurifai Baksin di buku *Membuat Film Indie Itu Gampang (2003:84)*, adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Sistem *linear editing* dan *non linear editing*.

*Linear editing* adalah *sistem editing* yang prosesnya dilakukan secara langsung dan apabila terdapat kekurangan dan kesalahan, akan dilakukan pengulangan, pada sistem ini menuntut peralatan yang besar dan bermutu untuk menjaga kualitas.

*Nonlinear editing* sering disebut *digital video editing* dan juga bisa disebut *Random Access* ke *video* dan *audio* ke dalam suatu media rekam berupa *disk* atau *harddisk*.

Proses *nonlinear editing* terdapat beberapa langkah yaitu:

1. *Logging*

Pencatatan *time code in* (angka perhitungan jalannya pita kaset) dan *time code out* dari sebuah *shot* secara utuh, dari klip awal hingga sutradara memutuskan *cut* pada sebuah *shot*.

2. *Digitizing*

Proses *capturing* atau *harddisk* komputer merekam gambar dan suara yang sudah di-*logging* tadi. Menggunakan sebuah alat khusus, *video capture card*.

### 3. *Editing film*

#### *Offline Editing*

Pada tahap ini, editor biasanya melakukan *off line editing* dahulu untuk mendapatkan gambaran keseluruhan. Menurut **Naratama** di buku ***Menjadi Sutradara Televisi(2004:212)***, *offline editing* adalah proses *editing* awal untuk memilih gambar terbaik dengan *time code* dari berbagai *stock shot* sesuai kebutuhan adegan, hasil gambar tersebut ditransformasikan dalam bentuk *workprint* dengan *Edit Decision List*.

#### *Online Editing*

Setelah itu melakukan *on line edit*. *On line* adalah proses akhir *editing* untuk menyempurnakan, mempercantik, dan memperindah gambar setelah melalui proses *offline*.

### 4. *Redigitize*

Proses ini dilakukan dengan cara menggunakan *edit decision list (EDL)*.

*Switching* adalah teknik *transisi* yang merupakan perpindahan antar *scene* atau *shot* dalam proses *editing*.

*Transisi* menurut **Winastwan Gora S.** dalam situs **[www.ugm.ac.id](http://www.ugm.ac.id)** merupakan perpindahan dari suatu tempat ke tempat lain, dalam pengeditan suatu *video transisi* merupakan perpindahan dari satu video ke video berikutnya.

*Transisi* dibagi menjadi :

- *Cut*

Pergantian gambar ke gambar berikutnya secara tiba – tiba / mendadak.

- *Dissolve / Mix*

Pergantian gambar ke gambar berikutnya secara perlahan – lahan.