

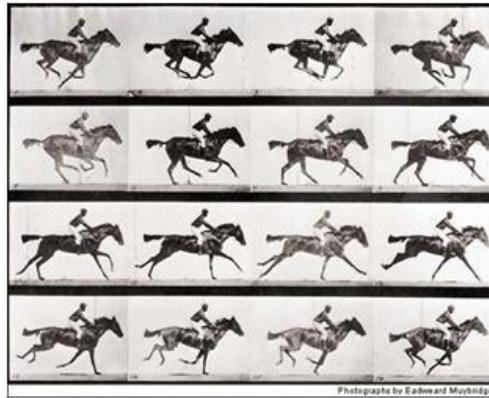
BAB III

LANDASAN TEORI

Guna mendukung pembuatan karya video yang berjudul “Sampah Visual” maka karya video akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka, antara lain: sejarah film, film pendek, mekanisme produksi karya film, dan proses pembuatan film.

3.1 Sejarah Film

Film yang beredar saat ini merupakan perkembangan dari fotografi yang diciptakan oleh Joseph Nicephore Niepce dari Perancis (1826), bila dikaitkan dengan gambar bergerak, maka terciptanya film bermula dari suatu pertanyaan unik, “Apakah keempat kaki kuda pada suatu saat berada pada posisi melayang secara bersamaan ketika berlari?” Guna menjawab pertanyaan tersebut, Edward Muybridge (1878) dari Stanford University, Inggris, membuat sederetan foto (*frame*) kuda yang sedang berlari, kemudian beberapa foto kuda berlari tersebut dilihat secara berurutan dalam kecepatan tertentu terjadilah gerakan kuda berlari. Atas dasar penemuan tersebut diatas, Edward Muybridge disebut sebagai pencipta gambar rekaman bergerak/ film pertama (*motion picture*).



Gambar: 3.1 Gambar Kaki Kuda
(Sumber: buku *The Art Direction Handbook for Film*
(2005) Michael Rizzo)

3.2 Pengertian Film

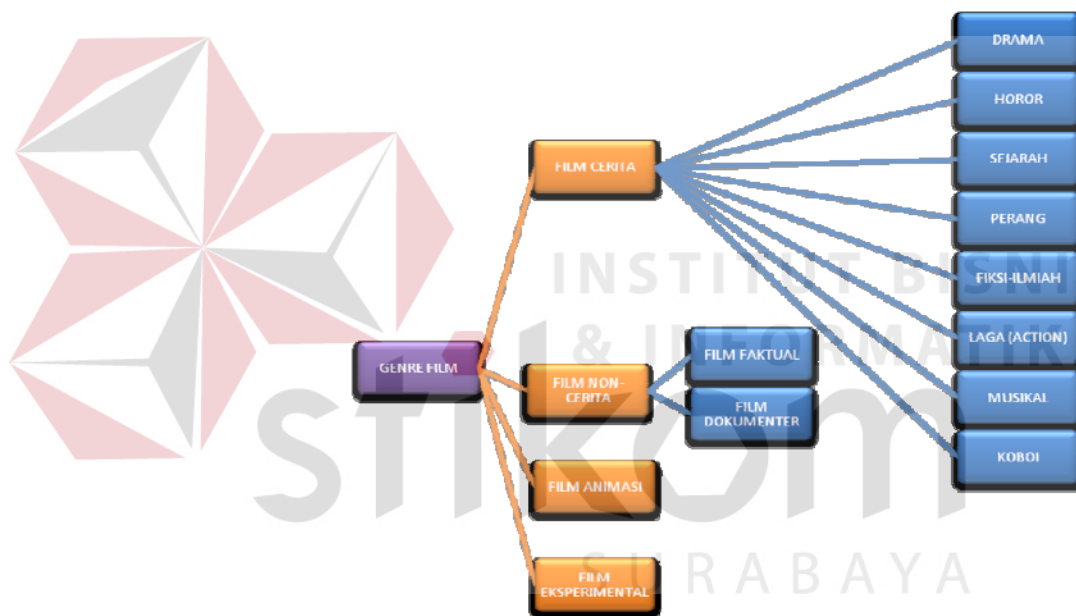
Film dapat disebut gambar hidup atau *movie* atau sering disebut dengan sinema, yang merupakan bentuk dari sebuah seni, hiburan dan bisnis. Film merupakan hasil gambar rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau dengan menggunakan teknik animasi (Peacock, 2001: 5).

Peacock dalam bukunya *The Art of Moviemaking: Script to Screen* (2001: 1-3), menyebutkan bahwa: “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 tersebut 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 itu disebut *persistence of vision*. Gerakan gambar-gambar tersebut merupakan *exaggeration* dari ide-ide romantis, potret, realitas sosial dan lain sebagainya.

Atas dasar penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa film adalah suatu media *audio visual* yang mampu menghibur khalayak melalui berbagai macam

gaya dalam menyampaikan cerita, pesan, ataupun gagasan. Cerita sebuah film merupakan hasil suatu proses ide-ide imajinatif yang diambil berdasarkan lingkungan kehidupan masyarakat sekitar.

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 melihat. Setiap film pendek memiliki teknik yang menjadi point atau pesan di setiap film.



Gambar: 3.2 Alur Genre Film
(Sumber: Buku Membuat Film Indie Itu Gampang)

3.3 Film Pendek (*Short Movie*)

Penulis memilih film pendek untuk mengaplikasikan ide dan konsepnya, pengertian film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu dibawah 50 menit dan didukung oleh cerita yang pendek, sehingga para pembuat film harus lebih selektif mengungkapkan materi yang akan ditampilkan melalui setiap shot, yang memiliki makna yang cukup baik untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Perkembangan di dunia industri perfilman sekarang ini tidak hanya dapat di produksi dan dikerjakan di dalam rumah produksi (*production house*), melainkan banyak pula karya-karya yang dihasilkan oleh para sineas muda yang dapat menghasilkan sebuah karya *moving picture* secara independen.

3.4 Mekanisme Produksi Karya Film

Mekanisme produksi film merupakan sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya. 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.

Pengerjaan sebuah film tidak lepas dari kerjasama 3 pihak yaitu penulis skenario, sutradara dan produser. Penulis skenario merupakan orang yang menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah penulisan naskah. Sutradara merupakan orang yang mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio visual. Produser merupakan orang yang membantu sutradara dalam mengelola proses pembuatan film. Pada umumnya tim kerja produksi film terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

manajer produksi, asisten sutradara, sinematografer, perekam suara, pengarah artistik, dan penyunting gambar atau kemeramen.

Pada proses syuting berlangsung untuk mengambil gambar sesuai dengan skenario dengan menggunakan teknik *liveshot* dan tidak menggunakan kamera video pada umumnya, tetapi menggunakan kamera DSLR dalam pengambilan gambar.

Penulis dalam pengambilan video shooting dengan menggunakan kamera DSLR. Adapun kelebihan dan keistimewaan alat tersebut, adalah:

1. Fokus kamera DSLR dapat dirubah sesuai keinginan penulis.
2. Lensa kamera DSLR lebih variatif dan mudah di dapat.
3. ISO yang tinggi antara 100 - 6400, menjadikan kamera DSLR lebih sensitif terhadap penangkapan cahaya.
4. Lebih ringan, lebih murah, dan efektif.

3.5 Proses Pembuatan Film

Ide merupakan proses awal mula dari pembuatan sebuah film, pengertian ide adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 46 - 50), menjelaskan 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, musik, olahraga, dan sastra”.

Langkah selanjutnya setelah ide kemudian membuat naskah yang merupakan pengembangan dari ide menjadi sebuah sinopsis (*synopsis*). Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 61), menyebutkan: “sinopsis 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, dan lain sebagainya

Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 90), menyebutkan bahwa “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.

Adapun menurut Handry TM dalam buku *Yok Bikin Film Gitu Loh!* (2006: 59 - 60), skenario yang baik memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

1. Simple, sederhana dan mudah dimengerti (simbol).
2. Tidak terlalu banyak deskripsi, misalnya selalu diisi keinginan penulis tentang adegan tertentu, dan terkesan menggurui.
3. Tersusun dengan standart umum yang disepakati.
4. Style atau gaya kepenulisan personal harus dihindari.
5. Terbuka untuk dikembangkan, terutama pengadeganan dan penajaman konflik.

6. Tidak dikunci dengan adegan-adegan mati, misalnya: harus ditempat-tempat tertentu yang sulit dijangkau.
7. Menghindari dari istilah-istilah sulit, diluar kelaziman produksi film.

Heru Effendy dalam bukunya *mari membuat film* (2002: 150), menyebutkan “*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* merupakan 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. Adapun 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”.

Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 86), menyebutkan “*treatment* adalah pengembangan cerita dari sebuah synopsis yang didalamnya berisi plot secara detail, dan cukup padat”, adapun 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.

Setelah skenario selesai setiap scenenya dikembangkan menjadi *shooting script* yang menurut Heru Effendy dalam buku *Mari Membuat Film* (2002: 150),

“pekerjaan akhir sebuah naskah film, membuat detail gambar satu persatu dan memberi nomor urutan”.

Secara umum, para pembuat film wajib memperhatikan dalam pembuatan *shooting script*, juga diperhatikan *angle* kamera atau penempatan kamera pada saat produksi. *Angle* kamera atau penempatan kamera terdapat bahasa-bahasa kamera itu sendiri, diantaranya:

1. Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Dalam pembuatan film terdapat beberapa sudut pandang kamera yang digunakan dalam *shooting*, beberapa sudut pandang kamera, kontinuitas, komposisi dan editing. Sudut pandang kamera (*Angle Camera*) menurut Andi Fachrudin dalam bukunya *Dasar-Dasar Produksi Televisi* (2011: 151) “meletakkan lensa kamera pada sudut pandang pengambilan gambar yang tepat mempunyai motivasi tertentu dan membangun kesan psikologis tersendiri” seperti:

a. *High Angle*

High Angel merupakan pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di atas objek atau garis mata orang. memberi kesan psikologis yang ingin disampaikan objek tampak seperti tertekan.

b. *Eye Level*

Eye Level merupakan pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju, agar memberi kesan psikologis sejajar, setara, dan sederajat.

c. *Low Angle*

Low Angle merupakan pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di bawah objek mata orang, memberi kesan psikologis yang ingin disajikan agar objek tampak berwibawa.

2. *Shot Size*

Shot Size pada dunia pertelevisian dan perfilman terdapat beberapa ukuran *shot* yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pembingkaiian gambar.

Beberapa *shot sizes* tersebut, adalah:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

Extreme Long Shot (ELS) merupakan pengambilan gambar dengan sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar guna dapat memperlihatkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita yang menampilkan keindahan suatu tempat.

b. *Very Long Shot (VLS)*

Very Long Shot (VLS) merupakan pengambilan gambar dengan panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS. Pada sisi lain VLS juga untuk menggambarkan adegan kolosal atau objek yang banyak.

c. Long Shot (LS)

Long Shot (LS) merupakan pengambilan gambar dengan total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya. Memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan di mana objek tersebut berada.

d. Medium Long Shot (MLS)

Medium Long Shot (MLS) merupakan pengambilan gambar dengan dengan menarik garis imajiner dari posisi LS lalu *zoom-in* hingga gambar menjadi lebih padat, maka kita akan memasuki wilayah *Medium Long Shot (MLS)*.

e. Medium Shot (MS)

Medium shot (MS) merupakan pengambilan gambar dengan memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya.

f. Medium Close Up (MCU)

Medium Close Up (MCU) dapat dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan background yang masih dapat dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Latarbelakang objek sebagai pendukung suasana bagi objek/ pemeran utama yang menunjukkan profil, bahasa tubuh, dan emosi objek agar dapat terlihat lebih jelas.

g. Close Up (CU)

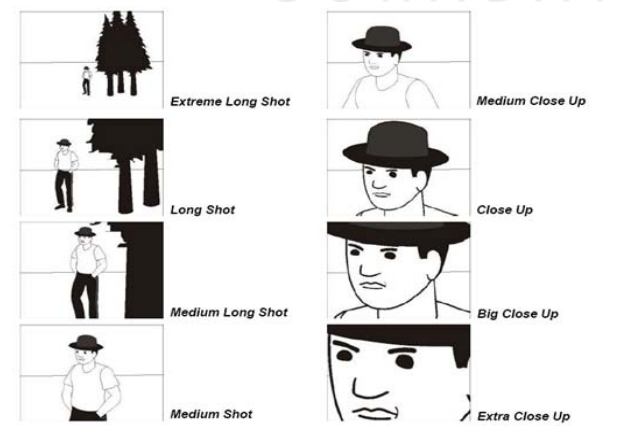
Close Up (CU) merupakan pengambilan gambar dengan memperlihatkan objek (seseorang) yang direkam gambarnya secara penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala, yang lebih fokus kepada wajah sehingga raut dan mimik wajah tampak lebih jelas.

h. Extreme Close Up (ECU/ XCU)

Extreme Close UP (ECU/ XCU) merupakan pengambilan gambar dengan memperlihatkan pengambilan gambar agar terlihat lebih detail seperti hidung pemain, bibir, atau ujung tumit dari sepatu.

i. Big Close Up (BCU)

Big Close UP (BCU) merupakan pengambilan gambar dengan memperlihatkan di sekitar kepala hingga dagu, yang menampilkan kedalaman pandangan mata seperti ekspresi kebencian pada wajah, emosi, dan keharuan, khususnya dalam penyutradaraan non drama.



Gambar: 3.3 Shot size
(Sumber: Buku Dasar-Dasar Produksi Televisi)

3. Audio

Secara umum, audio merupakan salah satu elemen penting yang ikut berperan dalam membangun sebuah sistem komunikasi dan pembuatan sebuah film dalam bentuk suara, yaitu suatu sinyal elektrik yang akan membawa unsur bunyi didalamnya. Audio sendiri terbentuk melalui beberapa tahap, antara lain tahap pengambilan atau penangkapan suara, sambungan transmisi pembawa bunyi, penguat sinyal suara (*amplifier*) dan lain sebagainya.

Menurut Andi Fachrudin dalam buku *Dasar-Dasar Produksi Televisi* (2011: 37) “audio adalah *file* suara yang berasal dari gelombang yang ditangkap atau direkam melalui alat perekam suara dan *soundcard* yang kemudian di-convert menjadi *file* audio”. Adapun macam-macam audio yang dikelompok berdasarkan media atau perangkat yang digunakan, antara lain:

a. *Audio Visual*

Audio Visual merupakan istilah yang digunakan untuk seperangkat *soundsystem* yang dilengkapi dengan tampilan gambar, biasanya digunakan untuk presentasi.

b. *Audio Streaming*

Audio Streaming merupakan istilah yang digunakan untuk mendengarkan siaran secara langsung (*live*) melalui internet. contohnya adalah program Winamp (MP3), Real Audio (RAM) dan Liquid Radio.

c. *Audio Modem Riser (AMR)*

Audio Modem Riser merupakan istilah yang digunakan untuk sebuah kartu *plug-in* untuk *motherboard* intel yang memuat sirkuit audio atau sirkuit modem.

d. *Audio Response*

Audio Response merupakan suara yang dihasilkan oleh komputer.

Merupakan output pembicaraan yang dihasilkan komputer untuk menanggapi input jenis khusus, misalnya permintaan nomor telepon, dan lain sebagainya.

Secara umum, audio terbagi dalam beberapa macam format atau ekstensi, audio yang biasa kita temui sehari-hari dan cukup dikenal oleh masyarakat umum antara lain:

a. *MPEG, Audio Layer 3 (MP3)*

MPEG, Audio Layer 3 merupakan format audio yang dikembangkan oleh Fraunhofer Institute dengan bitrate 128 kbps. Pada waktu singkat program tersebut menjadi format paling populer dalam musik digital karena ukuran filenya yang kecil dan kualitasnya yang tidak kalah dengan CD Audio.

b. *Waveform Audio Format (WAV)*

Waveform Audio Format (WAV) adalah format audio yang merupakan standar suara de-facto di Windows. Pada awalnya format ini dijadikan jembatan penghubung untuk file yang akan dikonversi ke dalam format yang lain. Seiring perkembangan zaman, banyak pengguna yang melewati tahap ini dengan mengkonversi file secara langsung ke format yang diinginkan. Format ini jarang digunakan karena ukuran filenya yang lumayan besar.

c. *Advanced Audio Coding (AAC)*

Advance Audio Coding (AAC) merupakan format audio yang menjadi standar Motion Picture Experts Group (MPEG). Sejak standar MPEG-2 diberlakukan tahun 1997, sample rate yang ditawarkan sampai 96 KHz atau dua kali sample rate MP3. Kualitas audio dengan format ini cukup baik bahkan pada bitrate paling rendah sekalipun. Salah satu pengguna format audio ini adalah iTunes, toko musik online besutan Apple dan piranti atau perangkat pendukung terkemuka untuk format audio ini juga berasal dari produknya Apple yakni Ipod.

d. *Windows Media Audio (WMA)*

Windows Media Audio (WMA) merupakan format audio yang ditawarkan oleh perusahaan teknologi yakni Microsoft Corporation. Format audio ini sangat disukai oleh vendor musik online karena dukungannya terhadap Digital Right Management (DRM) yaitu suatu fitur yang digunakan untuk

mencegah pembajakan musik, adapun menurut pendapat beberapa orang, format audio ini mempunyai kualitas yang lebih baik dari pada AAC dan MP3.

e. Ogg Vorbis

Ogg Vorbis (OV) merupakan satu-satunya format audio yang terbuka dan gratis untuk umum, kelebihanannya terletak pada kualitas audio yang tinggi walau pada bitrate rendah. Program Winamp versi terbaru sudah mendukung format audio sebagai pendukung Ogg Vorbis

f. Real Audio

Real Audio merupakan salahsatu format audio yang sering kita temui pada bitrate rendah. Format tersebut dikembangkan oleh Real Networks untuk layanan streaming audio pada bitrate 128 kbps ke atas dengan menggunakan standar AAC MPEG-4.

g. MIDI

MIDI merupakan format audio yang biasa digunakan untuk ringtone pada handphone karena ukuran filenya yang kecil tapi sayang format audio ini hanya cocok untuk suara yang dihasilkan oleh alat produksi elektronik (synthesizer).