

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Trianton (2013: v) menjelaskan bahwa “Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural education* atau pendidikan budaya” sedangkan menurut Arief (2010: 3) ”film sebenarnya merupakan perkembangan dari istilah bioskop. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yang artinya melihat sesuatu yang hidup atau seolah-olah hidup”. Film merupakan sebuah media komunikasi massa yang menyampaikan pesan tertentu terhadap penonton, film juga sebagai alat propaganda untuk menyebarkan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pembuatnya (Malaky, 2004: 113).

Mengarah pada teori yang dijelaskan oleh beberapa pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa film adalah sebuah media komunikasi massa yang berfungsi sebagai alat pendidikan budaya, menyampaikan informasi, opini, hiburan dan untuk menyebarkan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.

2.2 Film Pendek

Film pendek mengarah pada pencarian bentuk alternatif pada media itu sendiri dan didukung oleh proses pengambilan gambar yang singkat dan jelas

(Prakosa, 2008: 5). sederhananya film yang berdurasi kurang dari 60 menit disebut film pendek (komputer, 2008: 115).

Dalam sejarah film dunia, istilah film pendek mulai populer sejak dekade 50an. Alur perkembangan terbesar film pendek memang dimulai dari Jerman dan Perancis. Di Indonesia dimana film pendek saat ini selalu menjadi pihak marjinal. Dari sudut pandang pemirsa film pendek memiliki sejarahnya sendiri yang sering terlupakan. Film pendek Indonesia secara praktis mulai muncul di kalangan pembuat film Indonesia sejak munculnya pendidikan sinematografi di IKJ.

Pada 1975, muncul Kelompok Sinema delapan yang dimotori Johan Terangi dan Norman Benny. Kelompok ini secara simultan terus mengkampanyekan kepada masyarakat bahwa seluloid 8mm dapat digunakan sebagai media ekspresi kesenian. Hubungan internasional mulai terbangun, diantaranya dengan para film *makker* Eropa terutama dengan Festival film pendek Oberhausen, ketika untuk pertama kalinya film pendek Indonesia berbicara dimuka dunia pada tahun 1984 keadaan ini memancing munculnya forum film pendek di Jakarta (filmpelajar.com).

2.3 Mekanisme Produksi Film Pendek

Untuk membuat film pendek yang baik dibutuhkan sebuah study literatur tentang mekanisme pembuatan film pendek. Menurut Widagdo & Gora (2007: 7) dijelaskan bahwa dalam pembuatan film pendek, ada beberapa hal-hal yang sangat diperlukan antara lain:

1. Mengolah Ide Cerita

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah mengolah ide cerita menjadi sebuah skenario dengan beberapa tahap yang dilalui agar arahnya lebih jelas, tidak melenceng jauh dari ide dasar dan agar kerangka ceritanya terkunci.

2. Skenario Draft Awal

Mengolah kembali skenario draft awal yang disetujui prosedur untuk kemudian dikembangkan guna mendapatkan skenario akhir. Hal tersebut dapat dilakukan dengan beberapa kali *briefing* produksi *triangle system*, yakni produser, sutradara, dan penulis skenario. Salah satu tujuan pembicaraan draft final untuk menyesuaikan konsep produksi dengan budget yang tersedia, dengan pertimbangan durasi yang akan dihasilkan.

3. Kru Produksi

Merekrut kru produksi yang sesuai dengan bidang yang ada di lapangan. Setiap pembuatan film membutuhkan kru produksi.

4. Formulir Produksi

Formulir dan berbagai catatan produksi guna menghasilkan pedoman produksi secara lengkap sebagai petunjuk pelaksanaan di lapangan.

5. Casting Pemeran

Tahap casting sebenarnya tidak mudah. Dangan sampai memilih teman sebagai pemeran utamatanpa memiliki bekal seni acting. Ada beberapa pertimbangan yang harus harus dipikirkan, antara lain pembawaan naskah, *acting*, ataupun postur tubuh yang sesuai dengan tuntunan skenario dan sutradara.

6. Pemantapan Pemeran

Setelah mendapatkan *talent* yang sesuai dengan *cast* yang dibutuhkan dalam skenario

7. Menentukan Lokasi

Mencari lokasi yang sesuai dengan lokasi di dalam skenario. Dengan menggunakan still fotografi untuk mendapatkan beberapa gambar lokasi yang akan ditetapkan sebagai lokasi pengambilan gambar.

8. Penyiapan Prangkat Produksi

Menyiapkan perangkat produksi serta kelayakan pemakaian kualitas dan kapasitas kerja supaya proses produksi yang dijadwalkan tidak terlambat

9. *Briefing* Produksi

Briefing produksi merupakan tahap yang penting agar produksi dapat terlaksana sesuai mekanisme dan prosedur kerja yang diinginkan.

10. Shooting

Setelah semua produksi dilakukan dengan baik, langkah berikutnya adalah tahap produksi yaitu *shooting*. Bisa dikatakan bahwa 70% proses produksi dihabiskan dalam tahap *shooting*.

11. Evaluasi Kerja Produksi

Evaluasi kerja dalam produksi bertujuan agar kesalahan dan kendala produksi pada hari tersebut tidak terulang kembali pada hari berikutnya.

12. *Editing*

Tahap terakhir yang dilakukan adalah *editing*. Hal yang dilakukan tidak hanya memilih gambar dan menggabungkan. pemberian sentuhan seni juga

perlu dilakukan, seperti *visual effect* dan *sound effect* yang mendukung jalannya cerita.

2.4 Teknik Pengambilan Gambar

Untuk Menghasilkan film yang baik penulis memerlukan kajian tentang teknik-teknik yang dibutuhkan saat produksi film. Berikut di bawah ini adalah penjelasan tentang tehnik-tehnik pengambilan gambar yang akan dipakai dalam pembuatan film.

2.4.1 Jenis-jenis Shot

Dalam pembuatan film, komposisi dalam pengambilan gambar sangat dibutuhkan agar gambar terlihat indah dan nyaman dipandang mata jenis-jenis dari pengambilan gambar yang baik dan akan digunakan dalam pembuatan film tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. *Extreme Close UP*

Merupakan ukuran *close up* dengan *framing* lebih memusat atau detail dalam salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi menurut Widagdo & Gora (2007: 54-57) seperti pada gambar 2.1.



Gambar2.1 *Extreme Close Up*
 (Sumber: <http://www.mediacollege.com>)

2. *Close Up*

Close up adalah teknik pengambilan gambar dimana gambar subjek terlihat dekat dan memenuhi ruang frame. seperti pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 *Close Up*
 (Sumber: <http://www.mediacollege.com/>)

3. *Medium Close Up*

Medium close up adalah pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up*. Seperti pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 *Medium Close Up*
(Sumber: <http://www.gopixpic.com/>)

4. *Medium Shot*

Secara sederhana, *medium shot* merekam gambar setengah badan komposisi framing lebih jauh dari *medium close up* dan memberi ruang pandang subjek. seperti pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 *Medium Shot*
(Sumber: [http:// www.filmmusicmag.com](http://www.filmmusicmag.com))

5. *Long Shot*

Long shot memiliki ruang pandang yang lebih luas dibandingkan *medium shot* seperti pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 *Long Shot*
(Sumber: <http://galleryhip.com/>)

6. *Group Shot*

Pengambilan gambar untuk sekelompok orang atau sekelompok benda (Asura, 2005: 93). Seperti pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 *Group Shot*
(Sumber: <http://www.kungfucinema.com>)

7. *Two Shot*

Bila objeknya dua orang dan dalam suasana ramai, terfokus hanya pada dua orang (Asura, 2005: 93). Seperti pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 *Two Shot*
(Sumber: <https://veemoze.wordpress.com>)

8. *Over Shoulder Shot*

Digunakan untuk mengambil adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap. Pengambilan gambar melalui bahu dan membelakangi kamera secara bergantian (Asura, 2005: 94). seperti pada gambar 2.8.



Gambar 2.8 *Over Shoulder Shot*
(Sumber: <http://raisedonhd.wordpress.com>)

2.4.2 Angle Kamera

Camera angle akan sangat dibutuhkan dalam pembuatan film untuk memaksimalkan rasa dramatis pada cerita. *Camera angle* yaitu penempatan posisi kamera terhadap suatu sudut tertentu. Dengan sudut pengambilan gambar yang menarik, dapat dihasilkan suatu shot yang menarik. Jenis-jenis Angle kamera menurut Purba (2013: 25-26) adalah sebagai berikut:

1. *Low Angle*

Sudut posisi kamera berada di bawah mata (pengelihatan manusia). Posisi *Low Angle* membuat subjek tampak mempunyai kekuatan yang menonjol dan akan terlihat kekuasaannya. Seperti yang terlihat pada gambar 2.9.



Gambar 2.9 *Low Angle*
(Sumber: <http://film-english.com/>)

2. *Straight Angle*

Sudut posisi kamera sejajar dengan pengelihatan mata manusia. Posisi kamera *Straight Angle* merupakan sudut pengambilan gambar yang normal. Sehingga bisa juga disebut normal angle. Seperti yang terlihat pada gambar 2.10.



Gambar 2.10 *Straight Angle*
(Sumber: <http://review.showermat.eu>)

3. *High Angle*

Posisi sudut kamera *High Angle* berada di atas pengelihatan manusia. Sudut *High Angle* membuat subjek tampak tidak mempunyai kekuatan yang menonjol dan tidak mempunyai kekuasaan. Seperti pada gambar 2.11.



Gambar 2.11 *High angle*
(Sumber: <http://www.elementsofcinema.com>)

4. *Canted Angle*

Canted angle dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya. Gambar yang dihasilkan menjadi dinamis dan labil sehingga dapat menggambarkan fantasi, ketegangan, atau khayalan penonton. Seperti pada gambar 2.12.



Gambar 2.12 *Canted Angle*
 (Sumber: <http://ibfilmsas.wikispaces.com/>)

2.4.3 Pergerakan Kamera

Adanya gerakan kamera akan memberikan dimensi yang lain dari suatu gambar dan dapat diperoleh shot-shot yang paling menarik apabila kamera bergerak mengitari dan melintasi adegan yang direkam. Shot-shot yang dihasilkan melalui gerakan kamera memungkinkan penonton mengamati subjek dari titik sudut yang berbeda-beda. Menurut Purba (2013: 32-34) pergerakan kamera terdiri dari berapa jenis diantaranya:

1. *Panning*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan kamera ke arah horizontal tetapi tidak merubah posisi kamera.

- a. *Following pan*: gerakan kamera mengikuti subjek dari kiri ke kanan. Melakukan *following pan* dalam keadaan *long shot* agar penonton dapat melihat hubungan yang terjadi antara subjek dengan lingkungannya.

- b. *Survening pan*: gerakan kamera secara perlahan-lahan menyusuri pemandangan, baik pemandangan hanya sekelompok orang atau pemandangan alam. Gerakan kamera ini akan mengakibatkan para penonton dapat melakukan pengamatan berdasarkan apa yang ingin dilihat dan apa yang terjadi.
- c. *Intrrupted pan*: gerakan halus tapi tiba-tiba dihentikan dengan maksud menghubungkan dua buah subjek dimana subjek tersebut terpisah satu dengan lainnya.
- d. *Whipe pan*: merupakan gerakan panning yang dilakukan demikian cepatnya, sehingga tidak dapat memperhatikan rincian gambarnya. Dengan *whipe pan* dapat menciptakan hubungan yang dinamis atau komperatif antara subjek-subjek, yakni menghubungkan titik pandang yang berbeda pada scene yang sama, menciptakan kontinuitas dan mengubah titik perhatian, memperlihatkan sebab akibat, memberikan perbandingan.

2. *Tilting*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera kearah vertikal tetapi tidak mengubah posisi kamera. Tujuan dari *tilting* adalah menunjukkan ketinggian atau kedalaman dan menunjukkan adanya satu hubungan.

3. *Tracking*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menjauhi dan mendekati objek.

4. *Zooming*

Adalah pengambilan gambar dengan mengubah ukuran gambar dan sudut pandang antara *Wide Angle* dan *Telephoto*. *Zooming* mempengaruhi perspektif dalam suatu adegan.

5. *Arching*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera mengelilingi subjek utama seperti lingkaran penuh. Dalam melakukan arching, kamera melakukan gerakan sapuan sirkuler mengitari subjek.

6. *Pedestal dan crane*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menggunakan alat penyangga pedestal/crane.

2.5 Genre

Sunarto (2009: 102-103) mengatakan bahwa genre adalah suatu jenis atau tipe cerita. Genre mempunyai aspek-aspek tekstual khusus atau sebuah cara penyampaian pesan. Elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah genre meliputi narasi, seting, macam karakter, gaya, tanda-tanda visual dan aural. Widagdo & Gora (2007: 26) menjelaskan bahwa genre terdiri dari beberapa jenis diantaranya:

1. Aksi (*Action*)

Film yang bertema tentang aksi mengutamakan perjuangan hidup biasanya dibumbui dengan keahlian setiap tokoh untuk bertahan dalam pertarungan hingga akhir cerita.

2. Komedi (*Comedy*)

Komedi adalah jenis film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama.

3. Drama

Drama adalah jenis film yang mengandalkan faktor prasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan.

4. Horor

Horor adalah genre yang mengemas visualisasi hantu yang menegangkan penonton dengan konstruksi dramatik.

5. Kejahatan (*Crime*)

Genre yang menceritakan kasus-kasus kriminal biasanya berhubungan dengan perampokan, pembunuhan dan pemerkosaan.

6. Sejarah (*History*)

Genre yang menceritakan tentang sejarah masa lalu. Baik tokoh maupun peristiwa (Lutters, 2010: 38).

7. Fiksi Ilmiah (*Science Fiction*)

Fiksi ilmiah merupakan genre cerita film yang alur, tema dan latarnya diseting secara imajinatif didasarkan pengetahuan, teori dan spekulasi ilmiah (Rampan, 1999: 219).

2.6 *Typografi*

Typografi sangat penting bagi sebuah karya seni yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian pesan dalam sebuah media. Tipografi dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi *visual*, baik cetak maupun non cetak (Kusrianto, 2010: 1).

2.7 Warna dan Cahaya

Dalam pembuatan film penulis perlu mengkaji tentang teori dasar warna cahaya. Pengertian tentang cahaya sangat penting untuk menghasilkan output yang baik. Cahaya terbagi menjadi tiga macam yaitu:

1. Cahaya Primer

Cahaya primer adalah warna cahaya utama yang terdiri atas merah, hijau, dan biru. Jika ketiga warna cahaya primer ini dicampur dengan intensitas yang tepat sama maka akan di peroleh cahaya putih. Jika warna cahaya dicampur dengan intensitas yang bervariasi maka akan dihasilkan berbagai warna cahaya.

2. Cahaya Sekunder

Cahaya sekunder adalah warna cahaya yang diperoleh dari pencampuran cahaya primer dengan intensitas yang sama. Misalnya, cahaya warna kuning yang diperoleh dengan cara memadu dua warna cahaya premier merah dan hijau. Demikian pula warna cahaya magenta merupakan perpaduan cahaya warna primer merah dan biru, sedangkan cahaya warna cyan adalah hasil

perpaduan cahaya primer warna hijau dan biru. Jadi, warna cahaya kuning, magenta, dan cyan adalah warna cahaya sekunder.

3. Cahaya Komplemen

Jika dua warna cahaya dipadukan sehingga menghasilkan cahaya putih maka dikatakan warna cahaya pertama merupakan warna komplemen dari warna cahaya kedua, demikian pula sebaliknya (Umar, 2008:24-25).

2.8 Suhu Warna

Warna memberikan rasa bagi orang yang melihatnya, didalam film warna sangat penting untuk memberikan kesan pagi, siang sore, dan malam. Untuk itu penulis membutuhkan kajian tentang suhu warna secara umum suhu warna dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

1. *Tungsten*

Dengan karakter kekuning-kuningan hingga kemerah-merahan. Suhu warna = 1.000 – 5.000 Kelvin.

2. *Daylight*

Dengan karakter normal seperti yang dilihat oleh mata, dengan karakter putih.

Suhu warna = 5.500 Kelvin.

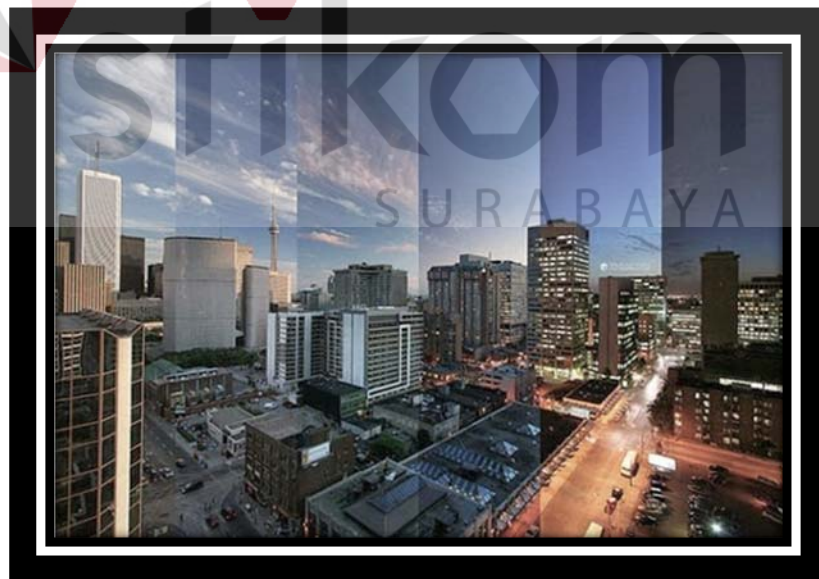
3. *Flourescent*

Dengan karakter kebiruan. Suhu warna = 6.000 – 20.000 Kelvin.

(Widiatmoko, Bharata. 2006:55).

2.9 Time Lapse

Timelapse photography adalah pengembangan dari bidang fotografi yang menjadikan sekumpulan foto yang diambil dalam periode tertentu menjadi sebuah klip video pendek. Periode pemotretan umumnya berdurasi lama, bisa hingga berjam-jam, sedangkan *timing* pengambilan foto bisa dibuat berkala setiap beberapa detik hingga menit, tergantung kebutuhan. Obyek yang difoto biasanya adalah obyek yang punya gerakan sangat lambat, seperti gerakan awan, matahari, bulan, bintang dan sebagainya. Meski begitu timelapse boleh juga dipakai untuk merekam gerakan yang lebih cepat seperti manusia yang berjalan, meski nanti hasilnya gerakan manusia itu akan tampak sangat cepat seperti pada contoh gambar 2.13 di bawah ini pengambilan *Time Lapse* dari pagi hingga malam (Anggara. 2013).



Gambar 2.13 Contoh *Time Lapse*
(Sumber : www.kevinanggara.com)

2.10 Alur Cerita/Plot

Alur cerita atau plot adalah hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan cerita, terutama dalam pembuatan film pendek. Plot yang berkaitan dengan penulisan skenario dapat dibagi menjadi dua plot yaitu plot lurus dan plot cabang.

1. Plot lurus

Plot lurus biasa disebut juga plot linier. Plot ini banyak digunakan dalam pembuatan skenario untuk cerita lepas semacam telesinema, film, FTV, atau juga serial lepas. Plot linier merupakan plot yang alur ceritanya hanya terfokus kepada konflik tokoh sentralnya dan tidak bisa beralih ke tokoh lain.

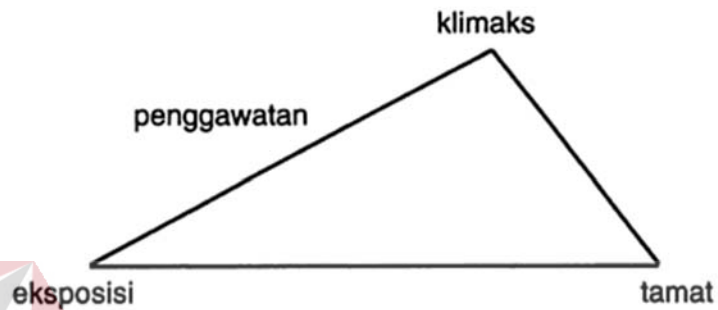
2. Plot Cabang

Plot bercabang biasa disebut multi plot. Plot ini paling banyak dipakai pada pembuatan skenario film serial panjang. Multi plot merupakan plot yang alur dan ceritanya sedikit melebar ke tokoh lain. Meskipun demikian melebarnya pun tidak boleh terlalu jauh dan harus masih berhubungan dengan tokoh sentral.

2.11 Grafik Cerita

Grafik cerita merupakan hal penting dalam pembuatan cerita, terutama dalam pembuatan film dan serial televisi. Grafik cerita pula berkaitan dengan irama plot yang membangun konflik pada setiap adegan dalam cerita skenario yang akan dibuat. Ada beberapa jenis grafik cerita diantaranya Grafik Aristoteles, Grafik Fraytag's Pyramide, Grafik Misbach Yusa, Grafik Hudson dan Grafik Elizabeth Lutters. grafik yang akan digunakan adalah grafik Aristoteles dengan

menggunakan alur cerita tiga babak babak I Pembuka atau pengenalan, Babak II Masalah dan Babak ke III Penutup. Berikut adalah contoh grafik Aristoteles pada gambar 2.14.



Gambar 2.14 Grafik Aristoteles
(Sumber : Lutters, 2010:52)

Grafik ini adalah grafik umum yang diciptakan oleh Aristoteles, dan sampai saat ini masih banyak digunakan oleh beberapa penulis Indonesia untuk membuat skenario, baik skenario teater, sinetron atau film. Grafik inilah yang akan digunakan dalam penyusunan cerita film Tugas Akhir (Lutters, 2010:52).