

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung pembuatan film pendek ini, maka akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain pengertian *free sex*, dampak *free sex*, film, film pendek, film drama, *angle* kamera, *type of shot*, pergerakan kamera, prinsip kerja membuat film, pengertian *editing*, tata cahaya (*lighting*), audio, makna *shot*, tipografi, dan warna.

2.1 Pengertian *Free Sex*

Dikutip dari *website www.psychologymania.com*, terdapat beberapa pendapat menurut para ahli tentang *free sex*, yaitu sebagai berikut:

1. Pengertian seks bebas menurut Kartono merupakan perilaku yang didorong oleh hasrat seksual, di mana kebutuhan tersebut menjadi lebih bebas jika dibandingkan dengan sistem regulasi tradisional dan bertentangan dengan sistem norma yang berlaku dalam masyarakat.
2. Menurut Desmita pengertian seks bebas adalah segala cara mengekspresikan dan melepaskan dorongan seksual yang berasal dari kematangan organ seksual, seperti berkencan intim, bercumbu, sampai melakukan kontak seksual, tetapi perilaku tersebut dinilai tidak sesuai dengan norma karena remaja belum memiliki pengalaman tentang seksual.
3. Nevid dkk mengungkapkan bahwa perilaku seks pranikah adalah hubungan seks antara pria dan wanita meskipun tanpa adanya ikatan selama ada

ketertarikan secara fisik. Maslow mengatakan bahwa terdapat kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi manusia, salah satunya adalah kebutuhan fisiologis mencakup kebutuhan dasar manusia dalam bertahan hidup yaitu kebutuhan yang bersifat instinktif, yang biasanya akan sukar untuk dikendalikan atau ditahan oleh individu, terutama dorongan seks.

4. Menurut Cynthia seks juga diartikan sebagai hubungan seksual tanpa ikatan pada yang menyebabkan berganti-ganti pasangan.
5. Menurut Sarwono menyatakan bahwa seks bebas adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual baik dengan lawan jenis maupun sesama jenis, mulai dari tingkah laku yang dilakukannya, seperti sentuhan, berciuman (*kissing*), berciuman belum sampai menempelkan alat kelamin yang biasanya dilakukan dengan memegang payudara atau melalui oral seks pada alat kelamin tetapi belum bersenggama (*necking*), dan bercumbu sampai menempelkan alat kelamin yaitu saling menggesek-gesekan alat kelamin dengan pasangan namun belum bersenggama (*petting*), dan yang sudah bersenggama (*intercourse*), yang dilakukan di luar hubungan pernikahan.
6. Berdasarkan penjabaran definisi di atas, maka dapat disimpulkan pengertian seks bebas adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual terhadap lawan jenis maupun sesama jenis yang dilakukan di luar hubungan pernikahan mulai dari *necking*, *petting*, sampai *intercourse* dan bertentangan dengan norma-norma tingkah laku seksual dalam masyarakat yang tidak bisa diterima secara umum.

2.2 Dampak *Free Sex*

Menurut Sarlito W. Sarwono dalam bukunya *Psikologi Remaja (Edisi Revisi)* (2011: 270) dijelaskan bahwa:

Dampak dari psikologis dan yang seringkali terlupakan ketika melakukan *free sex* adalah akan selalu muncul rasa bersalah, marah, sedih, menyesal, malu, kesepian, tidak punya bantuan, bingung, stress, benci pada diri sendiri, benci pada orang yang terlibat, takut tidak jelas, insomnia (sulit tidur), kehilangan percaya diri, gangguan makan, kehilangan konsentrasi, depresi, berduka, tidak bisa memaafkan diri sendiri, takut akan hukuman Tuhan, mimpi buruk, merasa hampa, halusinasi, sulit mempertahankan hubungan, bahkan bisa menimbulkan salah satu penyakit psikologis yaitu *skizofrenia*. *Skizofrenia* yang merupakan penyakit gangguan jiwa berat ini diidap sekitar 24 juta penduduk dunia dan usia rentan kondisi ini berkisar antara 15 hingga 35 tahun, disebabkan karena pikiran yang cemas juga bimbang, mudah berubah *mood*, dan emosi labil. Para peneliti mengungkapkan bahwa faktor utama adalah salah satunya dari seks pra nikah.

Dampak dari sisi kesehatan dan fisik adalah penyakit seksual seperti HIV/AIDS, sipilis, dan juga kehamilan selalu menjadi kemungkinan, bahkan ketika menggunakan kontrasepsi. Menurut studi yang dilakukan pada tahun 2008 oleh *World Health Organization* (WHO) pada *talkshow* "Virginitas dan Fenomena Aborsi" yang digelar di Makassar, pasangan yang tinggal bersama sebagai suami istri sebelum menikah berada pada risiko perceraian yang lebih besar dan tingkat dedikasi hubungan yang lebih rendah dan meningkatkan risiko orangtua tunggal jika memiliki anak, bahkan tingkat aborsi remaja Indonesia tertinggi di Asia Tenggara yang mencapai 78 kasus per tahun.

2.3 Film

Film adalah 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).

Menurut Richard Beck Peacock dalam bukunya *The Art of Movie making: Script to Screen* (2001: 1-3) dijelaskan 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 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*. Pergerakan gambar-gambar tersebut merupakan *exaggeration* dari ide-ide romantis kita yang liar, potret atau gambaran dari kenyataan hidup, atau hingga terjerumus pada gelapnya mimpi buruk.

Perkembangan teknologi yang pesat di dunia hiburan menjadikan film semakin banyak dikenal masyarakat. Itu yang mempengaruhi perkembangan film pada saat ini.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa film adalah suatu media audio visual yang mampu menghibur khalayak melalui berbagai macam gaya dalam menyampaikan cerita, pesan, atau pun 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 *audience* dalam sebuah film akan memperhatikan jenis genrenya. Penggunaan genre dalam sebuah film akan membuat daya tarik tersendiri

bagi setiap *audience* yang menontonnya. Setiap film pendek memiliki teknik yang menjadi poin di setiap film.

2.4 Film Pendek

Film pendek secara umum dapat diterjemahkan sebagai film dengan durasi singkat dan film pendek biasanya hanya menyampaikan pesan yang singkat saja. Durasi dari film pendek kurang lebih 15-30 menit. Di Indonesia, film pendek merupakan sebuah “gerakan” yang telah lama dimulai semenjak tahun 70-an. Mahasiswa sinematografi LPKJ (Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta, Jurusan sinematografi, dibuka tahun 1971) yang kini dikenal sebagai IKJ (Institut Kesenian Jakarta) membuat apa yang mereka sebut sebagai Sinema 8, sebuah grup yang menggunakan kamera 8 mm untuk membuat karya “film mini” tepat setelah Festival Film Mini tahun 1973 di Jakarta. Effendy dalam bukunya *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser* (2002: 13) menyatakan bahwa durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit.

Di banyak negara, seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekali pun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok kerumah-rumah produksi atau saluran televisi.

2.5 Film Drama

Semua film fiktif kebanyakan bergenre drama. Fakta pertama yaitu perkembangan *script*, yang menggunakan penulis struktur dramatis. Tapi ketika seseorang berkata itu adalah drama, berarti film tersebut kisah nyata dengan karakter yang nyata, penataan, situasi kehidupan, dan cerita. Drama adalah genre film terbesar, yang di dalamnya mengandung berbagai sub genre. Berikut ini merupakan beberapa macam jenis drama:

1. Drama tragedi adalah drama yang melukiskan kisah sedih. Tokoh-tokohnya menggambarkan kesedihan. Tokoh dalam drama tragedi ini disebut *tragic hero* artinya pahlawan yang mengalami nasib tragis.
2. Drama komedi adalah drama yang bersifat menghibur, di dalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir. Tokoh-tokoh dalam drama jenis ini biasanya tolol, konyol, atau bijaksana tetapi lucu.
3. Melodrama adalah cerita yang sentimental, artinya tokoh dan cerita yang disuguhkan mendebarkan dan mengharukan. Tokoh dalam jenis drama ini biasanya digambarkan hitam putih. Tokoh jahat digambarkan serba jahat, sebaliknya tokoh baik digambarkan sangat sempurna baiknya hingga tidak memiliki kesalahan dan kekurangan sedikit pun.
4. Dagelan (*farce*) adalah drama kocak dan ringan. Alurnya disusun berdasarkan perkembangan situasi tokoh. Isi cerita biasanya kasar dan vulgar. Drama jenis ini juga disebut komedi murahan atau komedi picisan.

Berdasarkan teknik pementasannya, drama dibedakan atas drama tradisional dan drama modern. Drama tradisional adalah seni drama yang berakar dan

bersumber dari tradisi masyarakat, bersifat spontan dan improvisatoris. Sedangkan drama modern adalah drama yang bertolak dari hasil sastra yang disusun untuk suatu pementasan. Jadi perbedaan utama antara drama tradisional dengan drama modern terletak pada tidak ada atau adanya naskah (www.g-excess.com).

Penulis dalam hal ini memilih drama komedi sebagai genre dalam pembuatan karya ilmiah karena sesuai dengan konsep dan batasan masalah yang ada.

2.6 Angle Kamera

Menurut Harun Misbach Yusa Biran dalam bukunya *Angle Kontinuiti Editing Close Up Komposisi dalam Sinematografi* (1987) dijelaskan bahwa sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set, dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita.

Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan bisa merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit dipahami. Sebab itu, memilih *angle* kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar dari *interest* yang berkesinambungan. Macam-macam *angle* kamera dikelompokkan sebagai berikut:

1. *Angle* Kamera Obyektif

Kamera obyektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang

tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera obyektifnya menggunakan titik pandang penonton.

2. *Angle* Kamera Subyektif

Kamera subyektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya.

3. *Angle* Kamera *Point of View*

Angle kamera *point of view* atau yang diringkas POV merekam adegan dari titik pandangan pemain tertentu. *Point of view* adalah sedekat *shot* obyektif dalam kemampuan meng-*approach* sebuah *shot* subyektif dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif yang titik pandangannya digunakan hingga penonton mendapat kesan berdiri beradu pipi dengan pemain yang berada di luar layar. Penonton tidak melihat kejadian melalui mata pemain, sebagaimana pada *shot* subyektif di mana kamera bertukar tempat dengan pemain film. Dia menyaksikan kejadian dari titik pandangan pemain, seperti berdiri tepat di tempat pemain tersebut. Jadi *angle* kamera tetap obyektif karena pengamat yang tak nampak itu terlibat *action*.

2.7 Type of Shot

Menurut M. Bayu Widagdo dalam bukunya *Bikin Film Indie Itu Mudah* (2007: 53) dijelaskan bahwa *type of shot* atau tipe-tipe pengambilan gambar terbagi menjadi beberapa macam sebagai berikut:

1. *Big Close Up* atau *Extreme Close Up*

Ukuran *close up* dengan *framing* lebih memusat/*detail* pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam jalinan alur cerita disebut *big close up*.



Gambar 2.1 *Big Close Up* atau *Extreme Close Up*

(Sumber: <http://epixgallery.com/extreme-close-up-photos/>)

2. *Close Up*

Close up adalah *framing* pengambilan gambar di mana kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan subyek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar subyek memenuhi ruang *frame*. *Close up* juga disebut *close shot*.



Gambar 2.2 *Close Up*

(Sumber: <http://www.hurtwoodmedia.com/>)

3. *Medium Close Up*

Medium close up adalah pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subyek lebih jauh dari *close up*, tetapi lebih dekat dari *medium shot*. Untuk metode pengambilan gambar tersebut harap diperhatikan sendi subyek.



Gambar 2.3 *Medium Close Up*

(Sumber: <http://www.mestudios.com/filmmaking-cinematography/>)

4. *Medium Shot*

Secara sederhana, *medium shot* merekam gambar subyek kurang lebih setengah badan. Pada pengambilan gambar dengan *medium shot* biasanya digunakan kombinasi dengan *follow shot* terhadap subyek bergerak. Hal itu

dimaksudkan untuk memperlihatkan *detail* subyek dan sedikit memberi ruang pandang subyek.



Gambar 2.4 *Medium Shot*

(Sumber: <https://derekmeetsworld.files.wordpress.com/>)

5. *Medium Full Shot (Knee Shot)*

Disebut *knee shot* karena memberi batasan *framing* tokoh sampai kira-kira $\frac{3}{4}$ ukuran tubuh. Pengambilan gambar semacam ini memungkinkan penonton untuk mendapatkan informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut. Misalnya, setelah berdiri sang tokoh membungkuk untuk mengambil suatu benda di bawah kaki tersebut. Informasi itu saja tidak diperoleh penonton hanya dari *medium shot* saja



Gambar 2.5 *Medium Full Shot*

(Sumber: <https://www.moviesaremade.com/>)

6. *Full Shot*

Full shot memungkinkan pengambilan gambar dilakukan pada subyek secara utuh dari kepala hingga kakinya. Secara teknis, batasan atas diberi sedikit ruang untuk *head room*.



Gambar 2.6 *Full Shot*

(Sumber: [https:// 08mjrs.wordpress.com/](https://08mjrs.wordpress.com/))

7. *Medium Long Shot*

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



Gambar 2.7 *Medium Long Shot*

(Sumber: <https://jonathanvinje.files.wordpress.com/>)

8. *Long Shot*

Long shot merupakan *type of shot* dengan ukuran *framing* di antara *medium long shot* dan *extreme long shot*. Dengan kata lain, luas ruang pandangnya lebih lebar dibandingkan *medium long shot* dan lebih sempit dibandingkan *extreme long shot*.



Gambar 2.8 *Long Shot*

(Sumber: <https://www.emaze.com/>)

9. *Extreme Long Shot*

Pengambilan gambar dengan metode *extreme long shot* yang hampir tak terlihat membuat artis tampak berada di kejauhan. Di sini, *setting* ruang ikut berperan. Obyek gambar terdiri dari artis dan interaksinya dengan ruang yang sekaligus mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa pada penonton.



Gambar 2.9 *Extreme Long Shot*

(Sumber: <https://www.premiumbeat.com/>)

2.8 Pergerakan Kamera

Menurut M. Bayu Widagdo dalam bukunya *Bikin Film Indie Itu Mudah* (2007: 68) dijelaskan bahwa pergerakan kamera adalah istilah untuk memudahkan komunikasi dengan operator kamera, yakni istilah menyebut arah gerak kamera yang dimaksudkan. Disebut pergerakan kamera karena posisi perangkat kamera yang berubah dalam proses pengambilan gambar. Ada beberapa istilah pergerakan kamera, antara lain sebagai berikut:

1. *Panning*

Disebut *panning* karena kamera bergerak menyamping secara mendatar horizontal, baik ke kiri maupun ke kanan. Dikatakan *pan right* jika pergerakannya menyamping ke kanan dan *pan left* jika bergerak menyamping ke kiri.

2. *Tilting*

Gerakan kamera secara vertikal, baik ke atas atau ke bawah, disebut juga *tilting*. Secara prinsip, *tilting* masih sama dengan *panning*, yakni posisi

kamera berada di atas tripodnya. Disebut *tilt up* jika kamera bergerak vertikal ke atas sedangkan *tilt down* jika kamera bergerak ke bawah.

3. *Tracking*

Gerakan *tracking* kamera biasanya menggunakan alat yang disebut *dolly* (sebuah alat yang digunakan sebagai penyangga tripod kamera dan bergerak di atas rel) atau bisa dengan *hand held candid camera* (kamera yang dipanggul), bisa juga dilakukan dengan bantuan *stabilizer (steadycam)*. Ada 2 istilah dalam *tracking* kamera, yakni *track in* dan *track out*. Disebut *track in* jika gerakan kamera menarik ke belakang dan *track out* jika kamera bergerak mendekati obyek perekaman manusia.

4. *Crane*

Crane adalah gerakan kamera meninggi atau merendah dari dasar pijakan obyek. Gerakan itu akan membantu pergerakan kamera secara optimal yang tak mungkin dilakukan oleh kamera operator dengan *hand held*, *dolly*, maupun *jimmy jip*.

5. *Following*

Secara prinsip, *following* hampir sama dengan *tracking*. Namun pada praktiknya, pergerakan kamera pada *following* lebih *moveable*, artinya kamera bergerak secara aktif mengikuti ke mana pun *talent* bergerak.

2.9 Prinsip Kerja Membuat Film

Menurut M. Bayu Widagdo dalam bukunya *Bikin Film indie Itu Mudah* (2007: 53) dijelaskan bahwa prinsip kerja membuat film adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Penggunaan Bahasa Film

Komunikasi yang tercipta melalui media film hanya berjalan satu arah yakni kepada komunikan atau penonton. Untuk menyampaikan amanat film tersebut dibutuhkan suatu media. Oleh karena itu, terdapat 3 faktor utama yang mendasari bahasa film, yaitu:

a. Gambar/Visual

Gambar dalam karya film berfungsi sebagai sarana utama. Oleh karena itu, andalkan terlebih dahulu kemampuan penyampaian melalui media gambar tersebut untuk menanamkan informasi. Gambar menjadi daya tarik tersendiri di luar alur cerita. Tak mustahil bila pemain yang bagus lebih bisa mempertajam atau menarik perhatian penonton, disamping *set*, properti, dan tata cahaya yang memesona sebagai pendukung suasana/*mood*.

b. Suara/Audio

Keberadaan suara berfungsi sebagai sarana penunjang untuk memperkuat atau mempertegas informasi yang hendak disampaikan melalui bahasa gambar. Hal tersebut dikarenakan sarana gambar belum mampu menjelaskan atau kurang efektif dan efisien, selain juga kurang realitistis. *Sound effect* dan ilustrasi musik akan sangat berguna untuk menciptakan *mood* atau suasana kejiwaan, memperkuat informasi sekaligus menyuplai, atau pun mempertegas informasi.

c. Keterbatasan Waktu

Faktor keterbatasan waktulah yang mengikat dan membatasi penggunaan kedua sarana bahasa film di atas. Oleh karena keterbatasan waktu itulah, perlu diingat bahwa hanya informasi yang penting saja yang diberikan kepenonton.

2. Mekanisme Produksi

Mekanisme produksi di sini adalah tahap-tahap yang biasa dilalui dalam proses produksi film dan disesuaikan dengan produksi film indie yang diadaptasi dari penggarapan film layar lebar berdurasi panjang.

a. Mengolah Ide Cerita

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

b. Skenario *Draft* Awal

Dalam hal ini adalah mengolah kembali skenario *draft* awal yang disetujui produser untuk kemudian dikembangkan ataupun disusutkan guna mendapatkan *draft final* skenario. Hal tersebut bisa dilakukan melalui beberapa kali *briefing* pra produksi *triangle system*, yakni produser, sutradara, dan penulis skenario. Salah satu tujuan pembicaraan *draft final* skenario adalah untuk menyesuaikan konsep produksi dengan *budget* yang tersedia, dengan pertimbangan durasi yang dihasilkan, serta

kemungkinan-kemungkinan lain yang menyangkut kebutuhan dan ketersediaan pada tahap produksi berikutnya.

c. Menyusun *Crew* Produksi

Setelah konsep produksi dan perkiraan rencana kebutuhan disepakati, perlu kiranya merekrut *crew* produksi yang sesuai dengan bidang yang ada di lapangan. Bisa jadi posisi penulis skenario, sutradara, produser, sekaligus kameramen dirangkap oleh satu orang saja.

d. Melengkapi Formulir Produksi

Setelah mendapatkan *crew* yang *solid*, diadakan rapat produksi bersama untuk melengkapi formulir dan berbagai catatan produksi guna menghasilkan pedoman produksi secara lengkap sebagai petunjuk pelaksanaan di lapangan.

e. *Casting* Pemeran

Untuk memerankan tokoh yang digambarkan dalam skenario, dibutuhkan *casting* pemeran. Tahap *casting* sebenarnya tidak mudah. Jangan sampai memilih teman sebagai pemeran utama tanpa memiliki bekal seni akting. Ada beberapa pertimbangan yang harus dipikirkan, antara lain pembawaan naskah, akting, ataupun postur tubuh yang sesuai dengan tuntutan skenario dan sutradara.

f. *Reading* dan *Rehearsal Talent*

Setelah mendapatkan *talent* yang sesuai dengan *cast* yang dibutuhkan dalam skenario, langkah selanjutnya adalah memantapkan karakter pemeran tokoh dalam cerita. Biasanya, tahap itu disebut *reading* dan

rehearsal talent. Pada tahap *reading*, *talent* dituntut bisa membawakan dialog dalam skenario dengan pas, meliputi dialek, pemahaman karakter yang diaminkan, mimik wajah, dan sebagainya. Sementara dalam *rehearsal*, *talent* harus menguasai *blocking* sesuai permintaan sutradara. Jika memungkinkan, *talent* bisa berlatih di lokasi yang akan digunakan dalam proses pengambilan gambar. Jika perlu, *talent* yang telah terpilih dikaratina dalam satu tempat khusus untuk beradaptasi antara satu sama lain dan terfokus pada film yang akan mereka bintang.

g. Menentukan Lokasi

Departemen penyutradaraan dibantu oleh departemen produksi mencari lokasi yang sesuai dengan *location on script*. Boleh jadi digunakan *still* fotografi untuk mendapatkan beberapa gambar lokasi yang akan ditetapkan sebagai lokasi pengambilan gambar sebagai bahan pertimbangan bagi sutradara. Pertimbangan sutradara mengenai lokasi tidaklah ringan karena lokasi harus terjangkau, tersedia sumber energi, baik listrik maupun logistik, terlebih lagi konsumsi, dan juga akomodasi yang memadai untuk setiap *crew* pelaksana produksi.

h. Penyiapan Perangkat Produksi

Jangan lupa untuk selalu mengecek segala perangkat produksi serta kelayakan pemakaian kualitas dan kapasitas kerja supaya proses produksi yang dijadwalkan tidak terhambat.

i. *Briefing* Produksi

Briefing produksi juga merupakan tahap yang penting agar produksi terlaksana sesuai mekanisme dan prosedur kerja yang diinginkan. Selain itu *briefing* produksi merupakan langkah bagi setiap *crew* yang tergabung dalam pelaksanaan produksi untuk beradaptasi. Agar pemahaman cara kerja masing-masing, wewenang, dan batas kerjanya tidak tumpang tindih, pengaturan hendaknya disesuaikan dengan instruksi sutradara sebagai pemimpin produksi di lapangan.

j. *Shoting*

Setelah semua persiapan produksi dilakukan dengan tertib, langkah berikutnya adalah tahap produksi, yaitu *shoting*. Bisa dikatakan bahwa 70% proses produksi dihabiskan untuk tahap pra produksi. Pematangan konsep produksi pada tahap pra produksi memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membicarakan dari mana kamera merekam gambar, apa saja yang dilakukan *talent* saat itu, atau bahkan terlupakannya properti produksi yang harusnya ada. Dengan kata lain, pelaksanaan *shoting* hanya tinggal melakukan apa yang telah direncanakan secara matang pada tahap pra produksi.

k. Evaluasi Kerja Produksi

Setelah selesai melakukan pengambilan gambar usahakan untuk melakukan evaluasi kerja produksi setiap hari. Hal tersebut bertujuan agar kesalahan dan kendala produksi pada hari tersebut tak terulang kembali pada hari berikutnya.

1. *Editing*

Tahap berikutnya adalah tahap terakhir atau *editing*. Hal yang dilakukan bukanlah sekedar memilih gambar dan menggabungkannya saja tetapi lebih dari itu. Pemberian sentuhan seni juga perlu dilakukan, seperti memberi *visual effect* atau *sound effect* yang mendukung jalannya cerita. Pengenalan terhadap beberapa metode *editing* akan dibicarakan lebih lanjut dalam pembahasan mengenai *editing*.

m. Penayangan Film Perdana

Proses *editing* memang merupakan akhir dari proses produksi. Namun prosesnya tak berhenti sampai di situ saja. Pemasaran karya film baru saja dimulai. Pertama kali, diadakan *premiere* atau *launching* penayangan film perdana. Dari situlah karya film siap untuk diputar dan dipertontonkan kepada masyarakat umum.

2.10 Pengertian *Editing*

Menurut Harun Misbach Yusa Biran dalam bukunya *Angle Kontinuiti Editing*

Close Up Komposisi dalam Sinematografi (1987) dijelaskan bahwa:

Editing film bisa diperbandingkan dengan memotong, mengasah, dan menyunting berlian. Berlian yang masih dalam bentuk bongkahan tidak bisa dikenali. Bongkah itu harus dipotong dulu, diasah, dan disunting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat dihargai sepenuhnya. Sama saja dengan itu, film cerita adalah tumpukan semrawut *shot-shot* sampai seperti juga berlian, film ini dipotong, diasah, dan disunting. Berlian dan film diperkuat oleh apa yang disingkirkan. Apa yang tinggal menuturkan cerita. Banyaknya faset dari berlian atau dari film tidak akan jelas sebelum dilakukan '*final cut*'.

Hanya *editing* yang baik saja yang akan mampu memberi hidup pada film.

Aneka ragam *shot* adalah tetap merupakan sekian potongan film tak karuan

sebelum semuanya itu dirakit secara ahli menuturkan cerita yang berangkaian. *Editing* “menggencangkan” film, menyingkirkan semua yang berlebihan, pendahuluan *start*, *overlaps*, yang tidak diperlukan dari *action* masuk, keluar, *scene-scene* tambahan, menjadi penutur yang bersinambung untuk menyajikan cerita film dengan cara yang menangkap dan menahan perhatian penonton dari sejak adegan pembukaan sampai *fade out* akhir.

Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan *shot*, aransemen, dan *timing* secara ahli. Ia menciptakan kembali, bukan membuat lagi rekaman kejadian untuk mencapai efek secara kumulatif yang seringkali lebih besar dari *action-action* dalam satu *scene* yang dikumpulkan bersama. Itu adalah tanggung jawab *editor* untuk menghasilkan film yang terbaik dari bahan yang ada. Seringkali, *editor* yang baik menukar konsep “*picture supervisor*” dengan konsep asli sutradara atau juru kamera. Hanya setelah melalui pertimbangan yang seksama mengenai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari sekian *shot* serta efek-efek yang diinginkan, maka barulah *editor* film merakit *scene-scene*.

1. Metode *Editing*

Secara umum, proses *editing* film dibedakan menjadi dua metode, yakni *continuity cutting* dan *dynamic cutting*.

a. *Continuity Cutting*

Metode ini merupakan metode *editing* film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan.

b. *Dynamic Cutting*

Metode *editing* film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan.

2. Teknik *Editing* Film

Teknik *editing* film dikategorikan menjadi empat jenis, yakni *parallel editing*, *cross cutting*, *contrass editing*, dan *montage trope*.

a. *Parallel Editing*

Yakni kalau ada dua adegan yang mempunyai persamaan waktu harus dirangkaikan silih berganti.

b. *Cross Cutting*

Yakni beberapa adegan yang disilang atau penyilangan dua adegan dalam waktu tidak bersamaan.

c. *Contrass Editing*

Yakni susunan gambar yang memperlihatkan kontradiksi dua adegan atau lebih.

d. *Montage Trope*

Yakni sistem *editing* yang mempergunakan potongan-potongan gambar lalu disusun menjadi satu sehingga menimbulkan kesan berbeda pada penonton.

2.11 Tata Cahaya (*Lighting*)

Dari *website www.academia.edu* dijelaskan bahwa tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas dan menciptakan ilusi sehingga penonton

mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu, dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam sebuah film. Seperti halnya mata manusia, kamera membutuhkan cahaya yang cukup agar bisa berfungsi secara efektif. Dengan pencahayaan, penonton akan bisa melihat seperti apa bentuk obyek, di mana dia saling berhubungan dengan obyek lainnya, dengan lingkungannya, dan kapan peristiwa itu terjadi. Banyak hal yang bisa dikerjakan berkaitan dengan peran tata cahaya tetapi fungsi dasar tata cahaya antara lain berfungsi sebagai:

1. *Lighting* sebagai Penerangan

Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap obyek yang ada di dalam *setting*. Istilah penerangan di sini bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi juga membantu kerja kamera agar lebih optimal, sebab bila cahaya pada sebuah lokasi sangat minim, maka kamera akan dipaksakan bekerja dengan bukaan diafragma lebar sehingga gambar akan menjadi sangat tipis dan kadang *grain* (bintik-bintik seperti pasir). Gambar seperti ini susah diolah pada tahap *editing* nantinya. Oleh karena itu, sebaiknya kita mengambil gambar dengan bukaan diafragma kecil dengan menambahkan cahaya yang cukup pada *setting* agar gambar yang dihasilkan lebih tebal.

2. *Lighting* sebagai Pembentuk Dimensi

Dengan tata cahaya kedalaman sebuah obyek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang suatu obyek yang disinari sehingga memunculkan gradasi warna yang tipis. Jika semua obyek diterangi dengan intensitas yang sama, maka gambar yang akan tertangkap oleh kamera

menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang, maka dimensi subyek dan gambar akan muncul. Gambar yang mulanya terlihat dua dimensi bisa lebih memiliki kedalaman bidang. Cahaya sebagai pembentuk dimensi bisa menunjukkan pemisahan antara *background* dengan obyek di depannya dan antara subyek dengan *foreground*-nya.

3. *Lighting* sebagai Pemilihan Fokus Perhatian

Tata cahaya dapat dimanfaatkan untuk menentukan obyek dan area yang hendak disinari. Kamera secara normal dapat melihat seluruh *area setting* untuk memberikan fokus perhatian pada area atau obyek tertentu, maka perlu memanfaatkan cahaya. Pemilihan ini tidak hanya berpengaruh bagi kamera, akan tetapi juga fokus perhatian penonton pada suatu obyek tertentu yang ingin kita tonjolkan bisa lebih memberi perhatian khusus.

4. Atmosfir

Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata “atmosfir” digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa dan *setting*. Tata cahaya mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh sutradara. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan, matahari, dan cahaya pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari. Sinar mentari pagi membawa kehangatan sedangkan sinar mentari siang hari terasa panas. Inilah gambaran suasana dan emosi (*look and*

mood) yang dapat dimunculkan oleh tata cahaya. Berdasarkan pemahaman di atas, maka cahaya berdasarkan konsep dasar pencahayaan dapat dibedakan menjadi:

a. *Natural Light/Availible Light*

Cahaya *natural light* yang sumber cahaya dalam satu *frame* atau adegan maupun *scene* bersumber dari cahaya yang bersifat *natural*, misalnya cahaya pagi hari dari sebelah timur (*key*). Maka *shot-shot* dalam *scene* tersebut *key light*-nya dari arah yang sama.

b. *Pictorial Light/Artificial Light*

Cahaya yang bersifat artistik atau ciptaan, dibentuk sesuai kebutuhan artistik, *mood* sebuah adegan atau *scene*. Jadi arah sumber cahaya (*key*) dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan artistik gambar atau *mood* dari adegan tersebut.

Secara teknis tujuan penataan cahaya adalah untuk:

1. Memperoleh cahaya dasar (*base light*) sehingga kamera mampu melihat obyek dengan jelas.
2. Menghasilkan *contrast ratio* yang tepat, perbandingan antara cahaya yang kuat dan bayangan tidak menyolok, begitu juga warna-warna yang terang dengan warna yang gelap.
3. Mengatur suhu warna yang tepat sehingga warna kulit manusia akan nampak alamiah.

Secara artistik tujuan penataan cahaya adalah untuk:

1. Memperjelas bentuk dan dimensi obyek.

2. Menciptakan ilusi dari suatu realitas.
3. Menciptakan kesan/suasana tertentu.
4. Memusatkan perhatian pada unsur-unsur penting dalam suatu adegan.

Three Points Lighting

Ini sudah menjadi rumusan atau formula dasar sebuah pencahayaan dalam produksi film, video, dan foto. Tiga poin penting itu terdiri atas *key light*, *fill light*, *back light*.

1. *Key Light*

Adalah pencahayaan utama yang diarahkan pada obyek. *Key light* merupakan sumber pencahayaan paling dominan. Biasanya *key light* lebih terang dibandingkan dengan *fill light*. Dalam desain 3 poin pencahayaan, *key light* ditempatkan pada sudut 45 derajat di atas subyek.

2. *Fill Light*

Merupakan pencahayaan pengisi, biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan obyek yang disebabkan oleh *key light*. *Fill light* ditempatkan berseberangan dengan subyek yang mempunyai jarak yang sama dengan *key light*. Intensitas pencahayaan *fill light* biasanya setengah dari *key light*.

3. *Back Light*

Pencahayaan dari arah belakang obyek, berfungsi untuk meberikan dimensi agar subyek tidak “menyatu” dengan latar belakang. Pencahayaan ini diletakkan 45 derajat di belakang subyek. Intensitas pencahayaan *back light* sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill light*, dan tentu saja tergantung pada subyeknya. Misal *back light* untuk orang berambut pirang

akan sedikit berbeda dengan pencahayaan untuk orang dengan warna rambut hitam.

2.12 Audio

Dalam situs *www.pengertianku.net* audio adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda. Agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali/detik. Suara yaitu suatu getaran yang dihasilkan oleh gesekan, pantulan, dan lain-lain antara benda-benda. Sedangkan gelombang yaitu suatu getaran yang terdiri dari amplitudo dan juga waktu. Suara dibangun oleh periode, apabila tidak berarti itu bukanlah suara.

Terdapat berbagai macam audio yang dikelompokkan berdasarkan media ataupun perangkat yang sering digunakan, diantaranya:

1. *Audio streaming* adalah suatu istilah yang dipakai untuk mendengarkan siaran langsung atau *live* melalui jaringan internet, seperti Winamp (MP3), *Real Audio* (RAM), dan juga *Liquid Radio*.
2. Pengertian audio visual adalah suatu istilah yang digunakan untuk seperangkat *sound system* yang dilengkapi dengan tampilan gambar, biasanya dipakai untuk presentasi.
3. *Audio Modem Riser* (AMR) adalah suatu istilah yang dipakai untuk sebuah kartu *plug in* untuk *motherboard* intel yang memuat sirkuit audio ataupun modem.

Selain itu, ada juga format atau ekstensi audio yang dapat ditemui sehari-hari, tapi yang umumnya dikenal oleh masyarakat antara lain :

1. MP3 adalah (MPEG, *Audio Layer 3*) suatu format audio yang dikembangkan oleh Fraunhofer Institute dengan memiliki *bitrate* 128 kbps. Dalam waktu yang singkat MP3 menjadi format paling populer dalam dunia musik digital, sebab ukuran *file* yang kecil dan juga kualitasnya tidak kalah dengan CD Audio.
2. WAV adalah suatu format audio yang merupakan standar suara dari *de facto* di Windows. Awalnya format jenis ini dijadikan jembatan untuk penghubung *file* yang akan dikonversi ke format yang lainnya. Tetapi seiring berkembangnya zaman, banyak para pengguna yang melewati tahap ini, pengguna dapat mengkonversi *file* secara langsung ke format yang diinginkannya. Format ini jarang sekali dipakai sebab ukuran *file*-nya yang lumayan agak besar.
3. AAC (*Advanced Audio Coding*) adalah suatu format audio yang menjadi standar untuk MPEG (*Motion Picture Experts Group*). Sejak standar MPEG-2 diberlakukan pada tahun 1997, *sample rate* yang ditawarkan sampai dengan 96 KHz atau dua kali *sample rate* MP3 (MPEG, *Audio Layer 3*). Kualitas format audio dengan ini cukup baik sekali, bahkan pada *bitrate* yang paling rendah sekalipun. Salah satu pengguna format audio ini ialah iTunes, toko musik *online* besutan Apple dan juga piranti atau perangkat pendukung terkemuka untuk format audio ini juga berasal dari produknya Apple yaitu Ipod.
4. WMA (*Windows Media Audio*) adalah suatu format audio yang ditawarkan oleh perusahaan teknologi terbesar di dunia yaitu Microsoft *Corporation*.

Format audio yang satu ini sangat disukai oleh vendor musik *online* sebab dukungannya terhadap DRM (*Digital Right Management*) yaitu suatu fitur yang dipakai untuk mencegah pembajakan musik. Selain itu, menurut isu atau gosip yang beredar format audio ini memiliki kualitas yang lebih baik dari pada format AAC maupun MP3.

5. *Ogg Vorbis* adalah satu-satunya format audio yang gratis atau terbuka untuk umum. Kelebihannya ialah terletak pada kualitas audio yang tinggi walaupun pada *bitrate* rendah sekalipun.
6. *Real Audio* adalah suatu format audio yang sering ditemui pada *bitrate* rendah. Format jenis ini dikembangkan oleh Real Networks, digunakan untuk layanan *streaming* audio pada *bitrate* 128 kbps atau lebih dengan memakai standar AAC MPEG-4.
7. MIDI adalah suatu format audio yang biasanya digunakan untuk *ringtone* pada *handphone*, sebab ukuran *file*-nya yang kecil tapi sayangnya format audio ini hanya cocok untuk suara yang dihasilkan oleh *synthesizer*.

2.13 Makna *Shot*

Menurut Deddy Mulyana dalam bukunya *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (2005) dijelaskan bahwa:

Ambilan (*shot*), sudut pengambilan (*angle*), dan gerakan (*motion*) kamera juga ternyata menimbulkan pengaruh yang berbeda pada khalayak pemirsa. Misalnya, *close up* mengesankan *detail* dan keintiman. Lalu *extreme close up* mengesankan *detail* emosional, keintiman, dan *detail gesture* tokoh. *Medium shot* menunjukkan hubungan perorangan, kesan *objective*, *netral*, dan tidak memihak. *Long shot* berarti konteks lingkup dan jarak, juga untuk mendepersonalisasikan dan mengurangi keterlibatan emosional. *Full shot* bermakna hubungan sosial.

Adapun gerakan dan sudut pengambilan yang bermakna, seperti *pan down* (kamera diarahkan ke bawah) meremehkan atau mengesankan pihak yang disorot lebih rendah dalam status, *pan up* (kamera diarahkan ke atas) mengesankan pihak yang disorot lebih berkuasa atau lebih tinggi dalam status, *zoom in* (kamera masuk ke dalam) bermakna observasi, fokus gerakan kamera yang lambat menimbulkan kesan lembut dan romantis, sedangkan pergerakan kamera cepat menimbulkan kesan yang dramatis. Contoh pembawa acara berita televisi tampak berwibawa jika ditampilkan dengan wajah penuh dan bahu mengisi seluruh layar. Maknanya berubah ketika ia berpaling ke arah orang yang akan diwawancarai di sampingnya, dilihat lebih jauh menandakan penyusutan statusnya untuk sementara.

2.14 Tipografi

Dalam jurnal desain Deddi Duto Hartanto yang berjudul *Pemilihan Tipografi dalam Judul Film* dijelaskan bahwa:

Film merupakan media komunikasi dari berbagai teknologi dan unsur-unsur kesenian. Film mewakili realitas dalam bentuk imaji maupun realita. Film menunjukkan yang ditinggalkan pada masa lampau, cara menghadapi masa kini, dan dalam perkembangannya film bukan lagi sebagai usaha menampilkan “citra bergerak” (*moving images*), namun juga telah diikuti oleh muatan kepentingan tertentu misalnya politik, kapitalisme, hak asasi manusia, atau *life style* seseorang. Perkembangan film begitu pesat, bukan saja dari negara-negara yang sudah maju perfilmannya tetapi juga sampai negara yang memulai menata industri filmnya.

Hollywood (USA), *Bollywood* (India), dan Hongkong merupakan perusahaan yang sudah mengglobalkan film-filmnya. Pesatnya perkembangan film ini juga tampak dari penampilan judul film itu sendiri. Judul film yang ditulis dengan tepat merupakan daya tarik tersendiri yang mendorong seseorang untuk

menonton film tersebut. Berikut ini akan diuraikan beberapa contoh tipografi film menurut karakter cerita film yang bersangkutan.

1. Film Roman Klasik

Dari dua film yang berbeda angka tahun pembuatannya film *Titanic* versi lama menggunakan tipografi yang berkesan kokoh dan kuat. *Shadow* di belakang huruf tersebut memberikan kesan dimensional. Bentuk tipografi utamanya huruf "A", derajat kemiringan tidak sama dengan huruf-huruf lainnya, posisi tipografi tersebut benar-benar "eye catching". Sementara itu, *Titanic* versi baru memiliki *style* lebih modern dengan komposisi simetris pewarnaan lebih elegan dan harmonis.

Penampilan tipografinya dengan menggunakan bentuk huruf roman kapital klasik berserif sangat sesuai dengan karakter kapal *Titanic* itu yang berkesan mewah, eksklusif, dan klasik. Dari dua film tersebut jelas pemilihan tipografi dan ilustrasi film berpengaruh pada latar belakang waktu pembuatan film tersebut dibuat.

2. Film Epos Klasik

Ketiga film dengan *setting* klasik memiliki karakter yang sama mulai dari model baju tokoh, cerita, suasana, alat perang, dan tipografinya. Film *Braveheart* menggunakan tipografi roman kapital klasik yang hampir sama dengan tipografi film *Titanic* versi baru tapi pada huruf "A" lebih memberikan aksentasi dengan lingkaran kecil atau titik, tidak menggunakan garis.

Karakter huruf roman yang banyak dipengaruhi budaya kerajaan Romawi, garis tebal tipis pada *stroke*-nya dengan sudut lengkung menjadi khas pada film bertema *setting* klasik. Film *The Man In The Iron Mask* dengan tipografi yang karakter *stroke*-nya sama dengan *Braveheart* memodifikasi tipografi dengan kesan “monumental”, hal ini bisa dilihat dari komposisi letak judul film tersebut. Huruf "M" pada kata Man, huruf "I" pada kata Iron, dan huruf "M" pada kata *Mask* dibuat lebih besar dan panjang ke bawah, mirip dengan bentuk-bentuk bangunan arsitektural monumen. Aksentu huruf "O" pada kata Iron dibubuhi suatu tanda ikonografi yang menguatkan kesan klasik. Kalau diamati bentuk huruf "O" pada kata *Iron* dilihat dari *stroke*-nya merupakan *prototype* struktur dasar bangunan-bangunan arsitektural Romawi seperti bentuk lengkung pada bangunan kubah.

Film *The Lord Of The Ring (The Two Towers)*, kesan dimensional tampak sekali dari bentuk tipografi judul filmnya. Dengan menggunakan jenis huruf “*old style*” yang mempunyai ciri khas bertemunya *stem* dan *serif* membuat sudut lengkung, kemudian *stroke* huruf yang tebal-tipisnya sangat kontras, kesan monumental lebih jelas dibanding judul film *The Man In The Iron Mask* karena judul film *The Lord Of The Ring* menggunakan tekstur dalam *stroke* tipografinya. Tekstur yang digunakan hampir sama dengan judul film *Dinosours*, tekstur yang dibuat dengan menggunakan efek pada komputer grafis ini lebih berkesan seperti pagar rumah kuno yang berkarat. Penggunaan tekstur lebih memperkuat karakter tipografi yang semakin kokoh, klasik, kuat, seperti karakter pada cerita filmnya.

3. Film Petualangan Futuristik

Tipografi pada judul film tentang kehidupan binatang purba dinosaurus ini mempunyai perbedaan dan kesamaan. Film *The Lost World Jurassic Park* merupakan film pertama petualangan dinosaurus. Film yang banyak menggunakan animasi ini tipografi judul filmnya sudah dimodifikasi sedemikian rupa dengan pendekatan karakter binatang dinosaurus itu sendiri. Kalau diperhatikan ilustrasi dengan judul filmnya terlihat hubungan keduanya sangat mendukung. Karakter fosil dinosaurus menjadi sumber ide dari pembuatan karakter judul filmnya. Modifikasi dari huruf-huruf *sans serif contemporary* diolah melalui komputer grafis dengan spesial *effect dimensional* atau kesan meruang. Bentuk komposisi judul film *The Lost World* ini efektif untuk promosinya karena bisa di-*crop* untuk sarana *corporate identity* sebagai judul sekaligus sebagai logo film itu sendiri.

Film *Dinosaurs* produksi Walt Disney ini melanjutkan kesuksesan film *Jurassic Park*. Kedua film tersebut menggunakan animasi dan spesial *effect* sebagai andalannya. Typografi *Dinosaurs* menggunakan karakter seperti tanah keras, dan karakter tanah keras ini diperkuat *detail* tekstur kulit dinosaurus yang mengesankan seperti tanah kering berlubang-lubang. Judul film *Dinosaurs* tampak kurang efektif dan komunikatif, penggunaan warna-warna panas seakan tenggelam oleh kotak-kotak kecil besar *detail* kulit wajah dinosaurus. Pusat perhatian poster ini tidak pada judul filmnya tapi pada mata dinosaurusnya.

Kedua tipografi judul film tersebut memiliki karakter sama pada penggunaan teksturnya. Selain itu, kesan keras dan kuat tercermin dari *background* yang melatarbelakangi judul film *The Lost World Jurassic Park*. Latar belakang tekstur hutan kering dibuat *effect* bebatuan. Pada film *Dinosaurs effect detail* permukaan atau pori-pori kulit muka dinosaurus mengesankan bebatuan juga.

4. Film *Superhero*

Film *Batman Forever* menggunakan *custom typeface* roman, sebuah jenis *font* yang dibuat khusus oleh Maseeh Ravani dan Mark Van Bronkhorst untuk merefleksikan karakteristik film tersebut dengan memberikan *action* kuat, serta memiliki paduan nuansa modern dan elegan (Sihombing, 2001). *Stroke* pada tipografi *Batman Forever* ini kalau diamati mengambil ide dari bentuk-bentuk runcing sebagai karakter khas kontur dari tokoh Batman.

Tampilan poster film *Phantoms* sama sekali tidak memperlihatkan wajah *Phantoms*. Kekuatan poster film ini terletak pada ilustrasi dan judul filmnya. Tipografi yang menggunakan *font* jenis *haettenschweiler* mengungkapkan kesan misterius dengan efek hurufnya yang dibuat *motion blur* ke bawah, aksentuasi judul film terletak pada huruf "T" pada judul filmnya. Bagi seseorang yang belum pernah sama sekali mengetahui tokoh superhero *Phantoms* mungkin akan menebak dan dibuat penasaran melihat tipografi judul film tersebut.

Komposisi tipografi judul film *The Mask of Zorro* tenggelam lebih terlihat inisial "Z" sebagai inisial dari *Zorro* si *superhero*. Pemilihan tipografi

transisional yang di-*ekspand* dengan ciri khas pertemuan *stem* dan *serif* lengkung ini dibuat seperti pada bentuk tipografi *Batman Forever* yang mengambil bentuk runcing. Bentuk runcing pada film *The Mask of Zorro* terletak pada *serif*-nya, dipilih *serif* karena mengambil ide runcing goresan pedang sebagai senjata andalan Zorro.

5. Film *Thriller*

Ketiga film *Lethal Weapon* memiliki tipografi judul film yang konsisten, perubahan hanya pada bentuk dan warnanya saja. *Lethal Weapon 1* ilustrasi posternya menggunakan hitam putih, hal ini menjadikan judul filmnya lebih menonjol. Karakter dinamis dan modern tampak dari pemilihan huruf *sans serif italic* didukung dengan warna merah menyala mengidentikkan film *action*. Pada *Lethal Weapon 2*, penekanan judul film pada angka "2" yang dibuat *hand drawing* dengan kesan dinamis dan *mobile*, judul film yang berwarna putih lebih di-*condensed* dengan komposisi *center* letak sebelah kiri. Judul film *Lethal Weapon 3* merupakan gabungan antara *Lethal Weapon 1* dan *2*, hal ini tampak pada penggunaan tipografi yang kembali seperti ke *Lethal Weapon 1*. Sementara itu angka 3 mengadopsi dari *Lethal Weapon 2*.

6. Film Komedi

Font atau tipografi dalam film-film komedi tentu sangat berbeda dengan *font* drama lainnya ciri khas *font* dalam judul film-film komedi biasanya berwarna cerah atau sesuai dengan tema film dan berukuran besar dipadukan dengan *design font* yang lucu dan menarik penonton, seperti halnya film *Red Cobex*, *Maju Kena Mundur Kena*, dan film-film drama komedi lainnya.

Dalam hal ini penulis memilih *font* drama komedi karena sesuai dengan konsep dan genre film yang akan di buat.

2.15 Warna

Dari *website www.idseeducation.com* dijelaskan bahwa selain bentuk, warna merupakan salah satu elemen penting dalam multimedia. Sebab sadar atau tidak, setiap warna akan memberikan efek tersendiri bagi suatu film dan juga yang melihat. Setiap warna, bahkan hitam putih sekali pun mengandung arti dan makna tersendiri yang dapat menyampaikan suatu pesan tertentu. Oleh karena itu, pengetahuan akan psikologi warna akan menjadi nilai plus bagi orang multimedia.

1. Warna Merah

Arti makna warna merah yakni megimplikasikan *passion*, energi, bahaya, agresi, seksual, kehangatan, dan panas. Penelitian menunjukkan bahwa warna merah bisa menstimulasi nafsu makan, karena itulah banyak restoran atau produk makanan yang menggunakan warna merah untuk logo mereka. Warna merah anak membuat logomu terlihat lebih dinamis.

2. Warna Oranye

Arti makna warna oranye sering dianggap sebagai warna dari inovasi dan pemikiran modern. Warna ini juga mengandung arti muda, *fun*, serta keterjangkauan.

3. Warna Kuning

Arti makna warna kuning merupakan warna yang cerah, hangat, dan bersahabat. Selain merah, warna ini juga merupakan salah satu warna yang dapat menstimulasi nafsu makan. Tetapi kamu harus berhati-hati dalam

pemakaiannya karena warna ini juga mengandung konotasi negatif seperti warna yang menandakan rasa pengecut dan juga digunakan dalam rambu-rambu peringatan.

4. Warna Hijau

Arti makna warna hijau biasanya digunakan ketika ingin menonjolkan sifat natural dan beradab dari suatu perusahaan. Warna ini juga memiliki arti lain, seperti pertumbuhan dan kesegaran, karenanya warna ini populer digunakan oleh produk-produk organik, makanan vegetarian, dan produk finansial.

5. Warna Biru

Arti makna warna biru adalah warna yang paling sering digunakan untuk logo perusahaan. Warna ini menyiratkan profesionalisme, pemikiran yang serius, integritas, ketulusan, dan ketenangan. Biru juga diasosiasikan dengan otoritas dan kesuksesan. Karena itulah warna ini populer digunakan oleh institusi finansial dan badan pemerintah.

6. Warna Ungu

Arti makna warna ungu mengesankan kemewahan dan *royalty*. Warna ini sejak lama diasosiasikan dengan gereja, mengimplikasikan kebijaksanaan, dan martabat. Sepanjang sejarah yang ada, warna ini telah menjadi warna dari harta dan kekayaan.

7. Warna Hitam

Arti makna warna hitam memiliki makna dosa, keburukan, suram, kejangkitan, ketidaktulusan dan keadaan yang bersalah, penentang aturan, misterius.

8. Warna Putih

Arti makna warna putih secara general dihubungkan dengan kemurnian, kebersihan, kesederhanaan, dan kenaiifan. Pada prakteknya, logo berwarna putih akan selalu membutuhkan bidang berwarna agar terlihat pada *background* putih. Oleh karena itu, perusahaan biasanya akan membuat versi berwarna dari logo putih mereka agar dapat digunakan pada *background* berwarna putih.

9. Warna Coklat

Arti makna warna coklat memiliki makna maskulin dan seringkali digunakan untuk produk-produk yang berhubungan dengan alam terbuka dan aktivitas *outdoor*.

10. Warna Merah Muda (*Pink*)

Arti makna warna merah muda (*pink*) dapat menjadi warna yang menyenangkan dan menggoda, akan tetapi kesan feminin dari warna ini membuatnya sering dihindari produk-produk yang tidak ditargetkan khusus untuk wanita.

Penting bagi seorang desainer grafis untuk mengetahui psikologi warna agar logo yang dihasilkan lebih efektif dari segi tampilan dan efek yang ditimbulkan.

Dalam hal ini penulis memilih warna merah sebagai warna dominan di dalam konsep pembuatan karya ilmiahnya, arena sesuai dengan konsep dan batasan masalah yang ada.