

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hal-hal yang menjadi landasan dalam teori pembuatan Tugas Akhir ini.

2.1 Film

Menurut Effendy definisi film dalam bukunya *Kamus Komunikasi* (1989: 226), menjelaskan bahwa media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat. Sedangkan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* terbitan Balai Pustaka (1990: 242), film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Dari definisi yang pertama, kita dapat membayangkan film sebagai sebuah benda yang sangat rapuh, ringkih, hanya sekeping *Compact Disc* (CD). Sedangkan film diartikan sebagai lakon artinya adalah film tersebut merepresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur.

Pengertian lebih lengkap dan mendalam tercantum jelas dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman di mana disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandangan dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita *video*, piringan *video*

dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik dan/atau lainnya.

Selanjutnya Javandalasta (2014: 1) menjelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut *movie* atau *video*. Film secara kolektif sering disebut 'Sinema'. Gambar-hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis, yang diperankan oleh tokoh-tokoh sesuai karakter direkam dari benda/lensa (kamera) atau animasi. Ada banyak sekali keistimewaan media film, diantaranya:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, sanggup menghubungkan penonton dengan kisah-kisah personal.
2. Film dapat mengilustrasi kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau luas ke dalam perspektif pemikiran.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.
5. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang terpampang melalui bahasa gambar (Javandalasta, 2014: 1).

Menurut Tim Dirks *Cinema In Edutech* (2011) film adalah media komunikasi massa yaitu alat penyampaian berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini. Film menjadi media ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan ide lewat suatu wawasan keindahan. Kemampuan film mengungkapkan sesuatu benar-benar tak terbatas, apresiasi

yang seimbang dapat menempatkan pandangan. Seharusnya film bukan sekedar barang dagangan atau hanya barang seni, melainkan juga karya ekspresi kebudayaan sebagai hasil penjelajahan dan pergulatan terhadap kehidupan manusia, tetapi sekarang yang terjadi kenyataannya lain atau justru sebaliknya.

Menurut Joseph (1986: 6) Penuturan film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra (*image*) yang berubah menggambarkan kejadian-kejadian dari skenario-skenario film cerita dilengkapi dengan tipe dari shot yang dibutuhkan untuk tiap adegan dalam suatu *sequence*.

2.2 Film Pendek

Menurut Effendy dalam bukunya yang berjudul “*Kamus Komunikasi*” (1929: 226), mengatakan bahwa film adalah media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat. Sedangkan film berdasarkan durasinya, dibagi menjadi film panjang dan film pendek. Sedangkan pengertian film pendek menurut Prakosa dalam bukunya yang berjudul “*Film Pinggiran*”, Film pendek atau film alternatif adalah film-film yang masa putarnya di bawah 50 menit (mengacu dari regulasi berbagai festival film pendek internasional hingga tahun 1997), mempunyai variasi dalam menciptakan pandangan – pandangan baru tentang bentuk film secara umum, dan memberi fenomena pemahaman yang menggetarkan dalam pertumbuhan secara utuh. Dalam segi cerita, film pendek memiliki bahasa yang jauh berbeda dengan cerita film panjang. Baik mempergunakan tanda-tanda yang esensial, atau

simbol-simbol yang secara tidak langsung bisa menggambarkan suatu keadaan atau cerita.

2.3 Pengertian komposisi gambar

Dalam buku *Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional* (2010) dijelaskan bahwa komposisi gambar adalah susunan obyek visual secara keseluruhan pada bidang gambar, agar gambar dapat berbicara dengan sendirinya melalui gambar yang diambil. Ada beberapa cara yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan komposisi yang baik, diantaranya *Walking Space* dan *Looking Space*, *Head Room*, *In* dan *Out of*, potongan gambar, *Rule of Thirds*, Aturan Sepertiga. *Walking Space* dan *Looking Space* adalah saat pengambilan benda atau orang yang sedang berjalan, maka perlu memperhatikan ruang dimana obyek tersebut menghadap. *Head Room* adalah komposisi di atas kepala dari obyek, hal ini perlu diperhatikan agar gambar enak dilihat. *In* dan *Out of* adalah komposisi yang menunjukkan jika obyek tersebut bergerak mendekat atau menjauh. Potongan gambar juga harus diperhatikan sehingga tidak memotong gambar pada persendian, agar gambar tidak seakan dipenggal. *Rule of Thirds* merupakan acuan dalam membuat komposisi, komposisinya dibagi menjadi 3 bagian. Sepertiga bagian adalah teknik dalam penempatan objek menjadi fokus, berada diantara salah satu dari 3 bagian yang ada.

Salah satu unsur yang digunakan untuk membangun sebuah komposisi adalah sudut pengambilan gambar yang ditentukan juga oleh motivasi pengambilan gambar. Jika ingin mendapatkan moment dan gambar yang terbaik,

maka diambil dari berbagai sudut pandang dan terdapat makna tersendiri untuk memperkuat gambar yang diambil.

2.4 Jenis Film dan Genre Film

Menurut Himawan Pratista, secara umum jenis film dikelompokkan menjadi:

1. Film Dokumenter

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata.

Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik.

2. Film Fiksi

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadegan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas.

3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film lainnya. Para sineas eksperimental umumnya bekerja di luar industri film utama (*mainstream*) dan bekerja pada studio independen atau perorangan. Mereka umumnya terlibat penuh dalam seluruh produksi filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur.

Menurut Himawan Pratista genre dapat dikelompokkan menjadi

1. *Genre* Induk Primer

Genre induk primer merupakan *genre-genre* pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an.

Berikut beberapa jenis-jenis *genre* induk primer:

a. Aksi

Film-film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan tempo cerita yang tepat. Film-film aksiumumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya.

b. Drama

Film drama bisa jadi merupakan *genre* yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun kehidupan nyata.

c. Epik Sejarah

Genre ini umumnya mengambil tema periode masa silam (sejarah) dengan latar sebuah kerajaan, peristiwa atau tokoh besar yang menjadi mitos, legenda atau kisah biblikal.

d. Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi.

e. Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini.

f. Horor

Film horor memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia.

g. Komedi

Komedi boleh jadi merupakan genre yang paling populer di antara semua genre lainnya sejak era silam. Komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penontonnya.

h. Kriminal dan Gangster

Film-film kriminal dan gangster berhubungan dengan aksi-aksi kriminal seperti, perampokan bank, pencurian, pemerasan, perjudian,

pembunuhan, persaingan antar kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di luar sistem hukum.

i. Musikal

Genre musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita.

j. Petualangan

Film petualangan berkisah tentang perjalanan, eksplorasi, atau ekspedisi ke suatu wilayah asing yang belum pernah tersentuh. Film-film petualangan selalu menyajikan panorama alam eksotis seperti hutan rimba, pegunungan, savana, gurun pasir, lautan, serta pulau terpencil.

k. Perang

Genre perang mengangkat tema kengerian serta teror yang ditimbulkan oleh aksi perang. Film-film perang umumnya menampilkan adegan pertempuran seru baik di darat, laut, maupun udara.

l. *Western*

Western adalah sebuah *genre* orisinal milik Amerika. Tidak seperti *genre*-*genre* sebelumnya *western* memiliki beberapa ciri karakter tema serta fisik yang sangat spesifik.

2. Genre Induk Sekunder

Genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Berikut beberapa jenis-jenis genre induk sekunder:

a. Bencana

Film-film bencana (*disaster*) berhubungan dengan tragedi atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam jiwa banyak manusia.

b. Biografi

Biografi (sering diistilahkan *biopic:biografy picture*) secara umum merupakan pengembangan dari genre drama dan epik sejarah. Film biografi menceritakan penggalan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun kini.

c. Detektif

Genre detektif merupakan perubahan dari genre kriminal dan gangster dan lebih populer pada era klasik daripada kini. Inti cerita umumnya berpusat pada sebuah kasus kriminal pelik yang belum terselesaikan.

d. Film Noir

Film noir [*noa*] yang bermakna “gelap” atau “suram” merupakan turunan dari genre kriminal dan gangster yang mulai populer pada awal dekade 1940an hingga akhir 1950an.

e. Melodrama

Melodrama merupakan pengembangan dari genre drama yang juga sering diistilahkan opera sabun atau film “cengeng” (menguras air mata).

f. Olahraga

Film olahraga mengambil kisah seputar aktifitas olahraga, baik atlet, pelatih, agen maupun ajang kompetisinya sendiri.

g. Perjalanan

Seperti halnya western, genre perjalanan atau sering diistilahkan road films merupakan genre khas milik Amerika yang sangat populer di era klasik.

h. Roman

Roman seperti halnya melodrama merupakan pengembangan dari genre drama. Film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaanya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya.

i. Superhero

Superhero adalah sebuah genre fenomenal yang merupakan perpaduan antara genre fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi. Film superhero adalah kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat.

j. Supernatural

Film-film supernatural berhubungan dengan makhluk-makhluk gaib seperti hantu, roh halus, keajaiban, serta kekuatan mental seperti membaca pikiran, masa depan, masa lalu, telekinesis, dan lainnya.

k. Spionase

Spionase atau agen rahasia adalah satu genre populer kombinasi antara genre aksi, petualangan, thriller, serta politik, dengan karakter utama seorang mata-mata atau agen rahasia.

l. Thriller

Film thriller memiliki tujuan utama memberi ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Alur cerita film thriller sering kali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya.

2.5 Karakteristik Film

Film memiliki karakteristik berbeda jika dibandingkan dengan media pendidikan lain yang konvensional. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (2004: 34), dijelaskan bahwa karakteristik film ada 4 macam:

1. Layar yang luas

Maksudnya adalah film memberikan keleluasaan pada penonton untuk menikmati scene atau adegan-adegan yang disajikan melalui layar.

2. Pengambilan gambar atau *shot*

Maksudnya adalah visualisasi scene pada film dibuat sedekat mungkin menyamai realitas peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

3. Konsentrasi penuh

Maksudnya adalah aktivitas menonton film dengan sendirinya mengajak penonton dalam konsentrasi yang penuh dalam film.

4. Identifikasi psikologis

Sebuah istilah yang diambil dari disiplin ilmu jiwa sosial yang maksudnya adalah sebuah kondisi dimana penonton secara tidak sadar menyamakan atau mengidentifikasikan pribadi kita dengan peran-peran, dan peristiwa yang dialami tokoh yang ada di film. Artinya penonton mampu mencerna cerita yang difilmkan serta memiliki kepekaan emosi.

2.6 Dasar-dasar Produksi Film

Menurut Javandalasta (2014: 118) dalam proses sebuah film tentunya ada beberapa dasar-dasar yang dijadikan acuan dalam pengerjaan film itu sendiri.

Dasar-dasar tersebut meliputi:

1. Penulisan

Menulis merupakan salah satu hal paling penting yang kamu lakukan di sekolah. Kemampuan menulis yang baik memegang peranan yang penting dalam kesuksesan, baik itu menulis laporan, proposal atau tugas di sekolah.

2. Penyutradaraan

Penyutradaraan adalah kemampuan seorang sutradara yang baik adalah hasil pengalaman dan bakat yang tidak mungkin diuraikan.

3. Sinematografi

Sinematografer adalah orang yang bertanggung jawab semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film. Sinematografer adalah juga kepala bagian departemen kamera, departemen pencahayaan dan *Drip Departement* untuk itulah Sinematogrefer sering juga disebut sebagai *Director of Photography* atau disingkat menjadi *Dop*.

4. Tata Suara

Suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukan, pertemuan, rekaman dan lain-lain. Tata suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri.

5. Editing

Editing adalah proses menggerakkan dan menata video *shot* atau hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan *editing* adalah berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti *titling*, *colour correction*, *sound mixing*, dsb.

2.7 Tahap Pembuatan Film

Menurut Javandalasta (2014: 112), dalam pembuatan film ada tiga tahapan yang harus dilalui, yakni:

1. Tahap Pra Produksi

Proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal *shooting*, penyusunan *crew*, dan pembuatan naskah.

2. Tahap Produksi

Proses Eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.

3. Tahap Pasca Produksi

Proses *finishing* sebuah film sampai menjadi film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya.

2.8 Angle Kamera

Menurut Panca Javandalasta (2011: 25) menjelaskan tipe *angle* kamera di bagi menjadi 2 jenis antara lain:

1. *Angle* Kamera Objektif

Kamera dari sudut pandang penonton *outsider*, tidak dari sudut pandang pemain tertentu.

2. *Angle* Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton atau dari sudut pandang pemain lainnya dalam suatu adegan. *Angle* kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

- a. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- b. Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu.
- c. Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan.

3. *Angle* kamera *point of view*

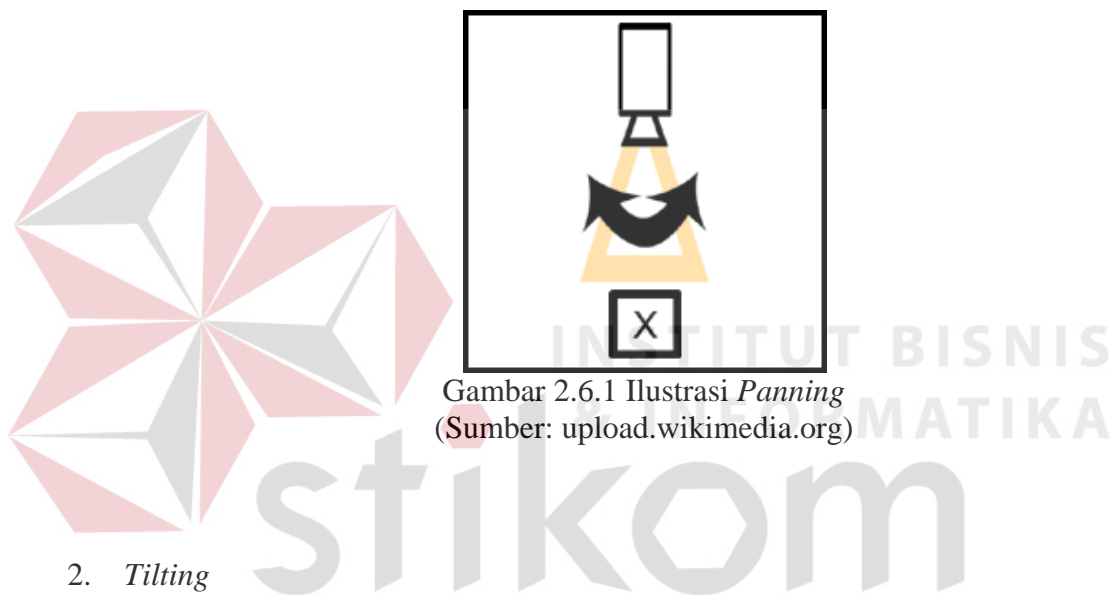
Suatu gabungan antara obyektif dan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton berada pipi dengan pemain yang di luar layar.

2.9 Teknik Pergerakan Kamera

Dalam pengambilan gambar, Al Firdaus (2010) mengungkapkan bahwa pergerakan dari kamera juga dianggap penting sebagai penunjang pengambilan gambarnya. Beberapa pergerakan kamera yang banyak dikenal antara lain:

1. *Panning*

Merupakan pergerakan kamera secara horizontal ke arah samping kiri ataupun kanan objek. Pergerakan secara horizontal ke arah kanan biasa disebut *pan right*, sedangkan pergerakan secara horizontal ke arah kiri biasa disebut dengan *pan left* seperti yang ditunjukkan oleh ilustrasi pergerakan kamera pada gambar 2.6.1

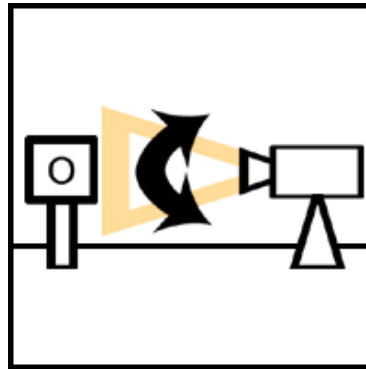


Gambar 2.6.1 Ilustrasi *Panning*
(Sumber: upload.wikimedia.org)

2. *Tilting*

Merupakan pergerakan kamera secara vertikal ke arah atas ataupun arah bawah dari objek yang dituju. Pergerakan secara vertikal ke atas biasa disebut dengan *tilt up* yang dapat memicu emosi, perasaan, dan perhatian akan rasa ingin tahu tentang apa yang akan terjadi selanjutnya, namun terkadang juga untukkan mengagungkan objeknya, sedangkan pergerakan vertikal ke bawah disebut dengan *tilt down* yang umumnya memicu kesedihan dan kekecewaan.

Dapat dilihat pada gambar 2.6.2 berikut.



Gambar 2.6.2 Ilustrasi *Tilting*
(Sumber: upload.wikimedia.org)

3. *Zooming*

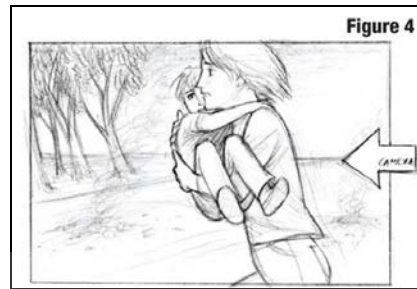
Merupakan pengambilan gambar dengan memperbesar atau memperkecil ukuran gambar dengan mengubah dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar yang biasa disebut dengan *zoom out* untuk menunjukkan apa yang berada di sekitar objek yang dituju, ataupun dari sudut pandang lebar ke sudut pandang kecil yang disebut dengan *zoom in* untuk menunjukkan objek penting dalam satu *frame* tersebut. Dapat dilihat pada gambar 2.6.3 berikut.



Gambar 2.6.3 Ilustrasi *Zoom in* dan *Zoom Out*
(Sumber: static.videomaker.com)

4. *Tracking*

Merupakan pengambilan gambar dengan pergerakan maju dan mundur yang diikuti oleh seluruh badan kamera yang mengikuti gerak dari objeknya seperti pada gambar 2.6.4 berikut.



Gambar 2.6.4 Ilustrasi *Tracking*
(Sumber: static.videomaker.com)

