

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut *Celluloid*, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh lapisan kimiawi peka cahaya. Ada banyak sekali literature yang menjelaskan film, berdasarkan banyak pengertian yang akhirnya mengerucut pada suatu pengertian yang universal. Menurut buku yang berjudul "5 Hari Mahir Membuat Film" (Javandalasta, 2011: 1), dijelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut Movie atau Video. Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya adalah:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.
2. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.

2.2 Jenis-Jenis Film

Dalam pembuatan film, memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk "membungkus" cerita agar dapat diterima oleh penontonnya, agar penonton dapat memahami jenis film apa yang mereka lihat. Dalam buku *5 Hari Mahir Membuat Film* oleh Panca Javandalasta (2011), adapun beberapa jenis-jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan, antara lain:

1. Film Dokumenter

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan untuk pembuatan film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat, dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996: 72) dalam buku *Key Concepts in Cinema Studies*. Intinya, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran, pendidikan, propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Pendek

Yang dimaksud film pendek di sini menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *film maker* untuk memproduksi film panjang.

3. Film Panjang

Menurut Panca Javandalasta (2011: 3), Film Panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dance With Wolves*, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

2.3 Film Pendek

Film dengan durasi pendek antara 1 menit–30 menit, jika menurut standar festival internasional terdapat beberapa jenis-jenis film pendek, diantaranya adalah :

1. Film pendek eksperimental

Film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba, di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie.

2. Film pendek komersial

Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersial atau memperoleh keuntungan contoh: iklan, profil perusahaan (*company profile*)

3. Film pendek layanan masyarakat (*public service*)

Film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat, biasanya ditayangkan di media massa (*televisi*)

4. Film pendek *Entertainment* / hiburan

Film pendek yang bertujuan komersial untuk hiburan. Film ini banyak kita jumpai di televisi dengan berbagai ragamnya.

2.4 Genre Film

Genre film menurut Panca Javandalasta (2011: 3) yaitu, dalam film kita akan mengenal istilah Genre atau untuk mudahnya kita bisa menyebutnya jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Ini digunakan untuk mempermudah penonton untuk menentukan film apa yang akan ia tonton. Genre film ada beberapa macam, antara lain:

1. **Genre Film Action Laga**

Genre ini biasanya bercerita mengenai perjuangan seorang tokoh untuk bertahan hidup atau adegan pertarungan.

2. **Genre Film Komedi**

Genre film ini adalah film-film yang mengandalkan kelucuan-kelucuan baik dari segi cerita maupun dari segi penokohan.

3. **Genre Film Horor**

Genre film ini adalah misteri, biasanya menengahkan cerita yang terkadang berada di luar akal umat manusia.

5. **Genre Film Thriller**

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan.

6. **Genre Film Ilmiah**

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karena apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur.

7. **Genre Film Drama**

Genre film yang biasanya banyak di sukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

8. Genre Film Romantis

Genre film ini mengisahkan romansa cinta sepasang kekasih. Kebanyakan penonton yang melihat akan terbawa suasana romantis yang diperankan oleh pemainnya.

Dalam teori film yang ditulis oleh Himawan Prastista disampaikan bahwa film romantis memusatkan perhatian cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaannya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya.

Kebanyakan film mempunyai aspek romantisme anatar karakter. Film romantis bisa didefinisikan sebagai film yang plot utamanya (dasar pikiran filmnya) berputar tentang perkembangan romantisme dari kisah tokoh utama. Berdasarkan pengertian tersebut, maka genre film romantis mudah ditemui pada film-film, setidaknya genre ini mendampingi genre utamanya.

Dan film romantis sendiri memiliki cerita utama mengenai hubungan yang romantis si tokoh utama. Kisahnya bisa berakhir bahagia (*happy ending*) bisa juga tidak bahagia (*bitter ending*), akan tetapi umumnya cerita romantis ini berakhir dengan bahagia sedangkan cerita yang menggabungkan antara film drama dan mencampurkan kisah/cerita romantis di dalam nya disebut film drama romantis.

2.5 Alur

Alur merupakan rangkaian cerita sejak awal hingga akhir, Alur dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Alur Maju

Ceritanya bergerak maju. Contoh sederhananya adalah misalnya cerpen itu awalnya menceritakan tentang seorang anak kecil dan berkembang / berakhir saat dia telah remaja.

2. Alur Mundur

Cerita bergerak mundur, alias flashback. Biasanya bercerita tentang latar belakang sebuah kejadian. Misalnya cerita tentang seorang pengusaha sukses yang membayangkan kisah hidupnya di masa muda yang penuh perjuangan hidup.

3. Campuran

Cerita yang memiliki campuran alur maju dan mundur, cerita ini dimulai di tengah-tengah. Sementara cerita berkembang maju, beberapa kali ditampilkan beberapa potongan flashback yang menjelaskan latar belakang cerita.

2.6 Teknik Compositing

Menurut (<http://chiethievithadangeloey.blogspot.com>) teknik compositing adalah proses menggabungkan beberapa video klip, still image, atau audio klip menjadi satu kesatuan untuk menjadi tampilan yang utuh.

2.7 Tahap Pembuatan Film

Menurut Heru Efendi (2009: 17) dalam bukunya yang berjudul *Mari Membuat Film*, sebelum memulai *shooting* ada beberapa tahapan yang harus ditempuh. Tahap pertama perencanaan *shooting* adalah membuat *script*

breakdown, yaitu mengurangi setiap adegan dalam skenario menjadi daftar berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk keperluan *shooting*.

Dalam film pendek, hal-hal yang dibutuhkan untuk keperluan *shooting* antara lain:

1. Lokasi atau set

Lokasi yang sesuai dengan skenario, untuk mempermudah identifikasi antara satu adegan lain.

2. Wardrobe

Khusus untuk mencatat pakaian yang sesuai dengan adegan untuk dipakai oleh pemeran tersebut.

3. Make Up

Digunakan untuk merias pemeran mulai dari tata rambut dan tat arias, sesuai dengan karakter yang diperankan.

4. Properti, Set Dressing

Properti adalah semua benda yang dipakai atau dibawa oleh pemeran nantinya sedangkan Set *Dressing*, merupakan tata lokasi dimana lokasi sudah diatur dan dihias oleh kru yang bersangkutan.

Dalam buku *5 Hari Mahir Membuat Film* oleh, Panca Javandalasta (2011:

5) dijelaskan tahap pembuatan film secara teknis ada tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi:

1. Tahap Pra Produksi

Menurut buku yang berjudul *5 Hari Mahir Membuat Film*, oleh Panca Javandalasta (2011: 7), Pra Produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal *shooting*, penyusunan *crew* dan pembuatan skenario. Dalam pembuatan sebuah film, proses pra produksi merupakan sebuah proses yang amat sangat penting.

2. Tahap Produksi

Dalam buku yang berjudul *5 Hari Mahir Membuat Film*, oleh Panca Javandalasta (2011: 23), produksi adalah proses pengambilan gambar. Disini semua unsur teknis dan kreatif bergabung dibawah pengawasan kreatif sang sutradara. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam tahap produksi, antara lain:

- a. **Tata kamera**
- b. **Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi**

2.8 Tata Kamera

Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah *camera angle* atau sudut kamera. Menurut gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan bisa merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu penentuan sudut pandang

kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

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

1) Angle Kamera Objektif

Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Beberapa sudut objektif yang dipakai pada saat pengambilan gambar, antara lain:

a) Eye Angle

Objek ditempatkan sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.



Gambar 2.1 Contoh Eye Angle
(sumber: Google)

b) *Low Angle*

Kamera ditempatkan dengan sudut lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya. Efek yang ditimbulkan menimbulkan kesan besar atau seperti raksasa.



Gambar 2.2 Contoh Low Angle
(sumber: Google)

c) *Frog Eye Angle*

Kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan gambar ke arah atas sejajar dengan kaki. Dengan seperti contoh gambar 2.4 di bawah ini seperti penglihatan mata katak.



Gambar 2.3 Contoh Frog eye Angle
(sumber: Google)

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***

Yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Angle* kamera *p.o.v* diambil sedekat shot obyektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subyektif, dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton beradu pipi dengan pemain yang di luar layar.

2.9 Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi

Bagi seorang pembuat film pendek atau film panjang, harus memiliki pemahaman tentang bagaimana harus membuat ukuran gambar (*frame size*) atau komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya.

Secara sederhana, Askurifai Baskin menjelaskan, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *view finder* atau LCD kamera, disebut dengan framing.

Kesimpulannya, komposisi shot atau biasa disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

Dalam buku *5 hari Mahir Bikin Film* (Javandalasta, 2011: 32) menjelaskan beberapa *shot* dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, antara lain:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

Gambar ini memiliki komposisi sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita atau menampilkan keindahan suatu tempat.



Gambar 2.4 Contoh ELS
(sumber: Google)

b. *Very Long Shot (VLS)*

Gambar ini mempunyai komposisi panjang, jauh, dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS. Untuk menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.



Gambar 2.5 Contoh VLS
(sumber: Google)

c. Long Shot (LS)

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Dengan tujuan memperkenalkan tokoh secara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan obyek berada.



Gambar 2.6 Contoh LS
(sumber: Google)

d. *Medium Long Shot (MLS)*

Komposisi gambar ini cenderung lebih menekankan kepada obyek, dengan ukuran $\frac{1}{4}$ gambar (LS) yang bertujuan memberikan kesan padat pada gambar.



Gambar 2.7 contoh MLS

e. *Medium Shot (MS)*

ialah gambar yang memperlihatkan subjek (manusia) dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. Gambar ini sering dilakukan untuk *master shot* pada saat moment *interview*.



Gambar 2.8 Contoh MS
(sumber: Google)

f. *Medium Close Up (MCU)*

Adalah komposisi gambar yang memperlihatkan setengah porsi subjek dengan latar yang masih bisa dinikmati sehingga memberikan kesatuan antara komposisi subjek dengan latar.



Gambar 2.9 Contoh MCU

g. *Close Up (CU)*

ialah komposisi yang memperjelas ukuran gambar contoh pada gambar manusia biasanya antara kepala hingga leher.

Menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan.



Gambar 2.10 Contoh CU
(sumber: Google)

h. Big Close Up (BCU)

Memiliki komposisi lebih dalam dari pada Close Up sehingga bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, Big Close Up sudah mewujudkan semuanya itu.



Gambar 2.11 Contoh BCU
(sumber: Google)

i. *Extreme Close Up (ECU)*

Pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja.



Gambar 2.12 Contoh ECU
(sumber: Google)

j. *Over Shoulder Shot (OSS)*

Komposisi pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian, membantu untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame dan mendapatkan “*fell*” saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain.



Gambar 2.13 Contoh OSS
(sumber: Google)

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan salah satu tahap akhir dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Menurut Naratama dibuku *Menjadi Sutradara Televisi* (2004: 213), Pasca Produksi adalah penyelesaian akhir dari produksi. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film atau *cut to cut* proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan mood berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat, disini pemberian *special effect* sangat berperan, pengoreksian warna, pemberian suara, dan musik latar hingga Rendering

2.8 Dasar-Dasar Produksi Film

Panca Javandalasta (2011: 4), menjelaskan tahapan produksi sebuah film, deskripsi kerja, dan manajemen produksi. Hal-hal yang harus disiapkan dalam produksi film antara lain:

1. Penulisan dan Penyutradaraan

Menjabarkan dasar-dasar penulisan cerita untuk pembuatan film, penyusunan riset untuk film documenter, dan penerapan pembuatan sinopsis.

2. Sinematografi

Menjelaskan tentang pengoperasian kamera dengan baik serta cara pemeliharannya, proses perekaman yang dapat menghasilkan gambar dan suara dengan baik, dan mengasah inisiatif untuk menyesuaikan diri dengan baik, dan mengasah inisiatif untuk menyesuaikan diri dengan keterbatasan alat.

3. Tata Suara

Menguraikan dasar-dasar audio pada proses produksi film, baik yang dilakukan ketika perekaman suara saat pengambilan gambar, maupun kebutuhan pengisian suara saat pasca produksi.

4. Tata Artistik

Menjelaskan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh Departemen Artistik dan mengaplikasikan Sinopsis dan Director treatment menjadi Breakdown artistik.

5. Editing

Menjelaskan proses Editing, teori dasar Editing, pengoperasian computer untuk editing.

2.9 Ilustrasi Musik

Menurut Panca Javandalasta (2011: 77) Musik Ilustrasi sering digunakan musik lama yang telah populer yang telah di aransemen ulang. Adapun menurut Suhastjarja, dosen senior Fakultas Kesenian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dalam buku *Pengantar Apresiasi Seni* (1992: 13), Musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan. Sedangkan musik di dalam film merupakan sesuatu yang sangat penting karena, musik dapat membangkitkan kekuatan dalam film tersebut. Entah itu instrumen musik sedih, ceria, kebahagiaan, ataupun suasana bisingsnya perkotaan dan damainya suasana pedesaan.

2.10 Efek Suara (*Sound Effects*)

Menurut Heru Effendy (2009: 69), dalam bukunya yang berjudul *Mari Membuat Film*, Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara. Sound effects yaitu bunyi-bunyian yang ditambahkan pada saat pasca produksi. Adapun Ambient sound yaitu Suara latar yang hadir di dalam scene atau lokasi. Misalnya suara angin, air, burung, kerumunan orang, sirene ambulans, atau mesin kendaraan bermotor. Kehadiran ambient sound sangat penting dalam produksi film, berfungsi sebagai:

1. Audio continuity antar shot.
2. Mencegah terjadinya kesunyian yang tak wajar manakala tidak ada bunyi lain yang hadir.
3. Membangun atau memperkuat mood.

Di dalam film ini penggunaan musik di dapat dari band indie yaitu Lifello band, musik yang beraliran pop jazz. Pada prosesnya musik tersebut dimasukkan pada bagian-bagian yang memang memerlukan tambahan sound musik.

STIKOM SURABAYA