

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan karya film pendek yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Keluarga Berjudul Secuil Daging Untuk Keluargaku” maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain kelas sosial, realitas sosial, kemiskinan, sejarah film, film pendek, mekanisme produksi karya film, dan proses pembuatan film.

2.1 Kelas Sosial

Kelas sosial didefinisikan menurut George Ritzer dan Douglas J. Goodman. Teori Sosiologi (2011) sebagai suatu strata (lapisan) orang-orang yang berkedudukan sama dalam kontinum (rangkaiian kesatuan) status sosial. Definisi ini memberitahukan bahwa dalam masyarakat terdapat orang-orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama memiliki kedudukan sosial yang kurang lebih sama. Mereka yang memiliki kedudukan kurang lebih sama akan berada pada suatu lapisan yang kurang lebih sama pula.

Analisis Marx selalu mengemukakan bagaimana hubungan antara manusia terjadi dilihat dari hubungan antara posisi masing-masing terhadap sarana-sarana produksi, yaitu dilihat dari usaha yang berbeda dalam mendapatkan sumber-sumber daya yang langka. Ia mencatat bahwa perbedaan atas sarana tidak selalu menjadi penyebab pertikaian antar golongan. Tetapi dia membenarkan bahwa tiap golongan

masyarakat mempunyai cara khas yang dapat menimbulkan konflik antar golongan karena masyarakat secara sistematis menghasilkan perbedaan pendapat antara orang-orang atau golongan yang berbeda tempat atau posisinya di dalam suatu struktur sosial dan lebih penting lagi dalam hubungannya dengan sarana produksi. Marx memiliki anggapan yang begitu kuat bahwa posisi di dalam struktur sedemikian ini selalu mendorong mereka untuk melakukan tindakan yang bertujuan untuk bisa memperbaiki nasib mereka, (<http://sosiopedia.blogspot.com/2011/12/teori-kelas-sosial-karl-marx.html>).

2.2 Realitas Sosial

Menurut Sandra Oliver (2007: 96) definisi realitas sosial adalah sebuah tempat dimana kultur berubah, nilai-nilai masyarakat dan kelompok disusun, disimpan, dan diekspresikan secara jelas. Apa yang diterima masyarakat sebagai realitas dari organisasi akan dibentuk dari kesan pribadi yang tidak jelas dan terbatas yang diperoleh dari kontak langsung dengan organisasi, dari citra dan kesan yang dipilih dari media untuk ditampilkan.

Pada era perkembangan zaman yang semakin maju maka kehadiran modernisme merupakan respon atas perkembangan zaman tersebut, sekaligus sebagai bentuk resistensi terhadap situasi keagamaan. Van Gennep dalam bukunya *Adlin*, *Alfathri* (2006: 143) menyebutkan beberapa ciri dalam proyek modernitas diantaranya adalah:

1. Proses sejarah dipandang sebagai suatu yang progresif, diukur atas dasar penalaran, artinya mereka yang tidak rasional adalah terbelakang.
2. Individu dan bukan masyarakat adalah sebagai penentu perubahan, *agent of change*.
3. Proses mengetahui adalah proses abstraksi.
4. Adanya pemisahan antara subjek-subjek.

Modernitas menyebabkan terjadinya pergolakan dengan tradisi sehingga memunculkan dua pandangan dunia yang berbeda. Dua pandangan dunia tersebut yaitu paradigma hirarkis dan paradigma non hirarkis. Paradigma hirarkis adalah cara pandang realitas sebagai suatu tingkatan yang berjenjang dalam degradasi menaik. Dalam paradigma hirarkis, semua tingkatan alam bermuara kepada satu diri manusia sehingga konsekuensinya adalah pengakuan atas adanya dimensi spiritual manusia beserta kecerdasannya. Sedangkan paradigma non hirarkis adalah pandangan atas realitas sebatas apa yang tercerna secara inderawi maupun terabstraksi secara rasio.

Realitas sosial merupakan suatu peristiwa yang memang benar-benar terjadi di tengah masyarakat, (<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/12/realitas-sosial/>).

Sebagai contoh:

1. Pameran pekerjaan, begitu banyak pengangguran yang mencari pekerjaan.
2. Ribuan orang mencari lapangan pekerjaan.
3. Para tahanan, seperti curanmor, pembunuh, perampok, dll.
4. Anak-anak putus sekolah dan mencari uang dijalan dengan mengamen.

Paradigma definisi sosial memusatkan perhatian kepada realitas sosial pada tingkatan mikro-subyektif dan sebagai mikro-obyektif yang tergantung kepada proses-proses mental (tindakan). Paradigma perilaku sosial menjelaskan sebagian realitas sosial pada tingkatan mikro-obyektif yang tak tercakup kepada proses mental atau proses berfikir, yakni yang menyangkut tingkah laku yang semata-mata dihasilkan stimuli yang datang dari luar diri aktor, yang disini disebut sebagai *behavior*. Dari munculnya aktor tersebut maka muncul pula ketidaksesuaian antara unsur-unsur yang dapat menimbulkan gangguan hubungan sosial seperti kegoyahan dalam kehidupan kelompok atau masyarakat. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Soerjono Soekanto (1990: 58) masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur didalam kebudayaan atau masyarakat, yang membahayakan kehidupan kelompok sosial. Dalam web <http://organisasi.org/definisi-pengertian-masalah-sosial-dan-jenis-macam-masalah-sosial-dalam-masyarakat>. Dijelaskan bahwa masalah sosial dapat dikategorikan menjadi 4 (empat) jenis faktor, diantaranya:

1. Faktor Ekonomi: Kemiskinan, pengangguran.
2. Faktor Budaya: Perceraian, kenakalan remaja.
3. Faktor Biologis: Penyakit menular, keracunan makanan.
4. Faktor Psikologis: penyakit syaraf, aliran sesat.

2.3 Pengertian Kemiskinan

Kemiskinan menurut Gunawan Sumodiningrat dkk (dalam Winoto 1999:60) adalah sebuah konsep ilmiah yang lahir sebagai dampak ikutan dari pembangunan

dalam kehidupan. Kemiskinan di pandang sebagai masalah dalam pembangunan, yang keberadaannya di tandai dengan adanya pengangguran dan keterbelakangan. kemiskinan lahir sebagai dampak dari adanya pembangunan dalam kehidupan seperti di era globalisasi pada jaman sekarang.

Masalah kemiskinan muncul karena adanya kelompok anggota masyarakat yang secara struktural tidak mempunyai peluang dan kemampuan yang memadai untuk mencapai tingkat kehidupan yang layak, itu sebabnya yang menjadikan faktor terciptanya hal-hal negatif di perkotaan seperti halnya pemukiman kumuh dan liar, munculnya kriminalitas yang disebabkan minimnya lapangan pekerjaan. Kemiskinan dipahami dalam berbagai cara, penulis menemukan di dalam sebuah web <http://www.pkesinteraktif.com/edukasi/opini/2396-mengatasi-kemiskinan.html> yaitu pemahaman utamanya mencakup diantaranya:

1. Gambaran kekurangan materi, yang biasanya mencakup kebutuhan pangan sehari-hari, sandang, perumahan, dan pelayanan kesehatan. Kemiskinan dalam arti ini dipahami sebagai situasi kelangkaan barang-barang dan pelayanan dasar.
2. Gambaran tentang kebutuhan sosial, termasuk keterkucilan sosial, ketergantungan, dan ketidak mampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Hal ini termasuk pendidikan dan informasi. Keterkucilan sosial biasanya dibedakan dari kemiskinan, karena hal ini mencakup masalah-masalah politik dan moral, dan tidak dibatasi pada bidang ekonomi.
3. Gambaran tentang kurangnya penghasilan dan kekayaan yang memadai. Makna "memadai" di sini sangat berbeda-beda melintasi bagian-bagian politik dan

ekonomi di seluruh dunia. Berikut adalah salah satu contoh dari gambaran kemiskinan:

Pemukiman kecil dan kumuh yang tersebar dibanyak lokasi kemiskinan. Mereka tidak mempunyai lahan atau tempat tinggal yg layak.



Gambar 2.1 lingkungan kumuh.

(sumber www.google.com)

2.4 Sejarah Film

Film yang kita kenal sekarang ini merupakan perkembangan dari fotografi yang diciptakan oleh Joseph Nicephore Niepce dari Perancis (1826). Bila dikaitkan dengan gambar bergerak, maka terciptanya film bermula dari suatu pertanyaan unik, “Apakah keempat kaki kuda pada suatu saat berada pada posisi melayang secara bersamaan ketika berlari?” Untuk menjawab pertanyaan ini, Edward Muybridge (1878) dari Stanford University, Inggris, membuat sederetan foto (frame) kuda yang sedang

berlari. Kemudian, ketika foto kuda berlari tersebut dilihat secara berurutan dalam kecepatan tertentu terjadilah gerakan kuda berlari. Berdasarkan ciptaannya ini, Edward Muybridge disebut sebagai pencipta gambar rekaman bergerak/film pertama (*motion picture*).

2.5 Pengertian Film

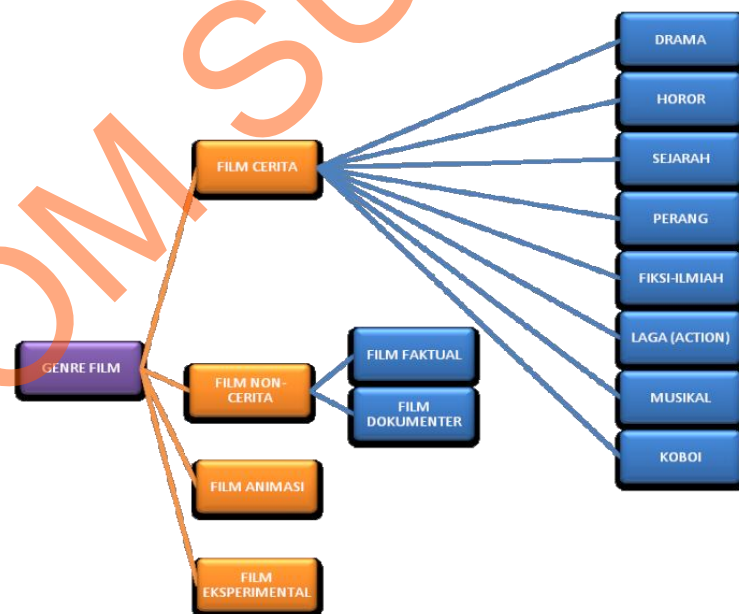
Film adalah gambar hidup atau *movie* atau sering disebut dengan sinema, yang merupakan bentuk dari sebuah seni, hiburan dan bisnis. Film merupakan hasil gambar rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau dengan menggunakan teknik animasi (Peacock, 2001: 5).

Menurut Peacock dalam bukunya *The Art of Moviemaking: Script to Screen* (2001: 1-3), 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, ataupun gagasan. Cerita sebuah film merupakan hasil suatu proses ide-ide imajinatif yang diambil berdasarkan lingkungan kehidupan masyarakat sekitar.

Film memiliki beberapa genre yang akan memberikan karakteristik dalam sebuah film. Segmentasi audien dalam sebuah film akan memperhatikan jenis genrenya. Penggunaan genre dalam sebuah film akan membuat daya tarik tersendiri bagi setiap audien yang menontonya. Setiap film pendek memiliki teknik yang menjadi point di setiap film.



Gambar 2.2 Jenis-Jenis Genre Film.

(sumber www.google.com)

2.6 Film Pendek (*Short Movie*)

Penulis memilih film pendek untuk mengaplikasikan ide dan konsepnya, pengertian film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu dibawah 50 menit dan didukung oleh cerita yang pendek (Mabruri, 2010). Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap shot akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Perkembangan di dunia industri perfilman sekarang ini tidak hanya di produksi melalui rumah-rumah produksi saja. Melainkan banyak pula karya-karya film yang dihasilkan oleh sineas-sineas muda yang dapat menghasilkan sebuah karya yang berupa moving picture secara independent.

2.7 Mekanisme Produksi Karya Film

Mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya (Mabruri, 2010). Mekanisme tersebut meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Persentase pembagian pengerjaan karya film adalah 70% di bagian pra produksi, 20% dalam tahap produksi sedangkan 10% tahap pasca produksi.

Pengerjaan sebuah film tidak lepas dari kerja sama 3 pihak yaitu penulis skenario, sutradara dan produser. Penulis skenario adalah orang yang menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah penulisan naskah. Sutradara adalah orang yang mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio visual. Sedangkan produser adalah orang yang

membantu sutradara dalam mengelola proses pembuatan film (Tino, 2008) Pada umumnya tim kerja produksi film terdiri dari beberapa bagian yaitu manajer produksi, asisten sutradara, sinematografer, perekam suara, pengarah artistic, penyunting gambar.

Pada proses syuting berlangsung untuk mengambil adegan pemain yang akan dimainkan dalam film, penulis dalam melakukan *liveshot* tidak menggunakan kamera video pada umumnya, tetapi menggunakan kamera DSLR dalam pengambilan gambar.

Keuntungan dari pengambilan video shooting dengan menggunakan kamera DSLR adalah:

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

2.8 Proses Pembuatan Film

Ide adalah proses awal mula dari pembuatan sebuah film, pengertian ide adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 46-50), dijelaskan bahwa ide didapatkan dari kisah pribadi penulis, novel, cerpen, film lain yang diambil inti cerita dan diadaptasikan, dan juga produser itu sendiri. Setelah ide mulai terbentuk, pastikan plot yang digunakan bercabang atau

lurus dan juga setting yang digunakan seperti apa. Hampir sama seperti yang diungkapkan oleh Elizabeth Lutters, menurut Askurifal Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* (2003: 62-65), ide dapat diperoleh dari pengalaman pribadi, percakapan sehari-hari, biografi seseorang, komik, novel, music, olahraga, dan sastra.

Setelah ide kemudian naskah, naskah adalah pengembangan ide menjadi sebuah *synopsis*. Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 61), *synopsis* bukan hanya ringkasan cerita tetapi sebuah ikhtisar yang memuat semua data dan informasi dalam scenario. Penyusunan bagan cerita dan kerangka tokoh, tokoh diberi karakteristik yang detail dari sifat, postur badan, agama, latar belakang dan lain-lain. Karakter tokoh dibuat dengan detail. Naskah tersebut berupa skenario, storyboard, dll.

Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 90), skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dengan bentuk visual. Skenario berisi informasi-informasi seperti scene, nama pemeran, deskripsi visual, tokoh yang berdialog, beat, dialog dan transisi.

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

1. Simple, mudah dimengerti dan sederhana.
2. Tidak terlalu banyak deskripsi, misalnya selalu diisi keinginan penulis tentang adegan tertentu, dan terkesan menggurui.

3. Tersusun dengan standart umum yang disepakati.
4. Style kepenulisan personal harus dihindari.
5. Terbuka untuk dikembangkan, terutama pengadeganan dan penajaman konflik.
6. Tidak dikunci dengan adegan-adegan mati. Misalnya, harus ditempat-tempat tertentu yang sulit dijangkau.
7. Menghindari dari istilah-istilah sulit, diluar kelaziman produksi film.

Menurut Heru Effendy dalam bukunya *mari membuat film* (2002: 150), *storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* adalah satu rangkaian ilustrasi-ilustrasi atau gambaran-gambaran yang dipertunjukkan di dalam urutan untuk tujuan *previsualizing* satu grafik gerakan atau urutan media yang interaktif. Dalam pembuatan *storyboard*, sutradara dapat dibantu oleh seorang ilustrasi dan harus mengerti teknik-teknik pengambilan gambar. Menurut Rikrik El Saptaria dalam bukunya *Acting Handbook* (2006: 120), *shot* adalah satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang yang direkam dengan satu *take* saja.

Menurut Elizabeth Lutters di bukunya *Kunci Sukses Menulis Skenario* (2004: 86), *treatment* adalah pengembangan cerita dari sebuah *synopsis* yang didalamnya berisi plot secara detail, dan cukup padat. Menurut Heru Effendy di buku *Mari Membuat Film* (2002: 154), *treatment* adalah presentasi detail dari sebuah cerita sebuah film, namun belum berbentuk naskah. *Treatment* adalah satu potongan dari

prosa, kartu-kartu peristiwa, pemandangan dan *draft* pertama dari satu cerita untuk film.

Setelah skenario selesai setiap scenenya dikembangkan menjadi *shooting script* yang menurut Heru Effendy di buku *Mari Membuat Film* (2002: 150), adalah pekerjaan akhir sebuah naskah film, membuat detail gambar satu persatu dan memberi nomor urutan.

Di sebuah web <http://itcentergarut.blogspot.com/2011/09/sudut-kamera-camera-angle.html> pembuatan *shooting script* juga diperhatikan *angle* kamera atau penempatan kamera pada saat produksi. *Angle* kamera atau penempatan kamera terdapat bahasa-bahasa kamera itu sendiri, diantaranya:

1. Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Di dalam pembuatan film terdapat beberapa sudut pandang kamera yang digunakan dalam *shooting*, beberapa sudut pandang kamera, kontinuitas, komposisi dan editing. Sudut pandang kamera (*Angle Camera*) adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili sudut pandang penonton. Dengan demikian penempatan kamera ikut menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat oleh penonton atau oleh kamera pada suatu *shot*. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita (Biran, 2006).

2. *Shot Size*

Dalam dunia pertelevisian dan perfilman terdapat beberapa ukuran *shot* yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pembingkaiian gambar. Beberapa

shot sizes itu adalah:

a. *Extreme Long Shot (ELS)*

Sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.

b. *Very Long Shot (VLS)*

Panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS. Untuk menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.

c. *Long Shot (LS)*

Total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya. Memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan di mana dia berada.

d. *Medium Long Shot (MLS)*

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

e. *Medium Shot (MS)*

Memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya.

f. *Medium Close Up (MCU)*

MS dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan background yang masih bisa dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan dengan lebih menunjukkan profil dari obyek yang direkam. Latar

belakang itu nomer dua, yang penting adalah profil, bahasa tubuh, dan emosi obyek bisa terlihat lebih jelas.

g. Close Up (CU)

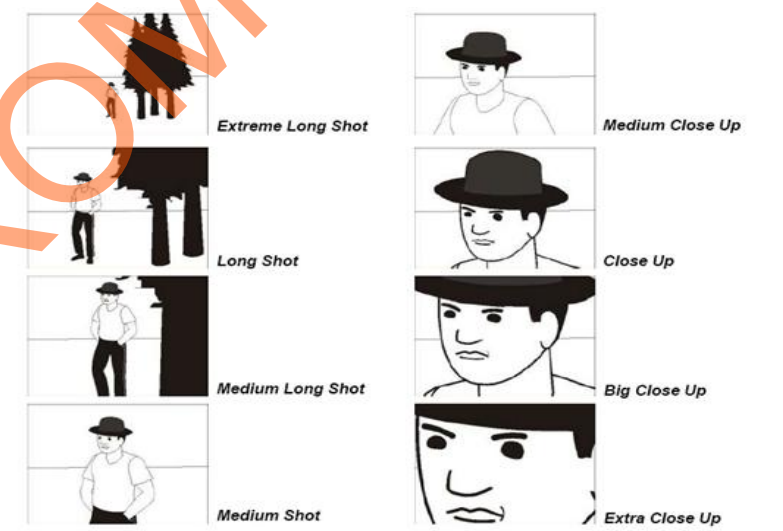
Obyek (seseorang) direkam gambarnya penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. Fokus kepada wajah.

h. Extreme Close Up (ECU/XCU)

Pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir atau ujung tumit dari sepatu.

i. Big Close Up (BCU)

Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu. Menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah, emosi, keharuan. Untuk penyutradaraan non drama.



Gambar 2.3 *Camera Shots, Angles and Movement.*

(sumber www.google.com)