

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Film**

Film hingga saat ini banyak yang telah beredar, dengan berbagai jenis, isi, makna dan lain-lain. Menurut Rayya Makarim (Makarim, 2003) dijelaskan bahwa film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio, televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara entah dalam drama, horor, komedi, dan *action*.

J. B Wahyudi (Wahyudi, 1986) menjelaskan bahwa berdasarkan teori film, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu. Film akan menunjukkan kehidupan masyarakat saat itu, seperti kehidupan sosial suatu masyarakat, impian suatu masyarakat, dan lain-lain.

Lebih lanjut Rayya Makarim (Makarim, 2003) mengatakan, bahwa film adalah deretan kata-kata. Kata-kata itu yang dapat saja diperoleh dari novel, kisah nyata atau kisah rekaan, riwayat hidup, sandiwara radio atau komik sebagai sumber penceritaan.

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata) berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep dua kutub tersebut.

Film yang dalam bahasa Inggris disebut *motion picture* (gambar hidup), merupakan media komunikasi yang lengkap dan hasil karya bersama yang melibatkan ilmu teknologi dan seni, (Andries, 1984:7). Film bila dianalisis memiliki beberapa sifat dasar, antara lain film bersifat teknis, film bersifat sosiologis, film bersifat secara umum.

#### 1. Film Bersifat Teknis

Mac Millan (dalam Andries,1984:7) menjelaskan bahwa film memiliki sifat teknis karena melalui suatu proses teori dari penggunaan alat sampai penggunaannya. Hal ini menjelaskan sebagai gambar demi gambar yang dipergantikan dengan sangat cepat diantara suatu sumber cahaya dan suatu bidang proyeksi. Pergantian itu sedemikian cepatnya, sehingga mata tidak menyadari pergantian gambar, sebaliknya, hanya akan menyaksikan gerak yang seolah-olah menerus dari perbedaan-perbedaan gambar tersebut.

#### 2. Film Bersifat Sosiologis

Mac Millan (Andries, 1984:8), menjelaskan fungsi ganda film sebagai seni dan sebagai media hiburan massa membuat kita sulit merumuskan batasannya. Sejak 300 (tiga ratus) tahun penemuannya, film telah membuat dampak dalam arti sosiologis, film berakar pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu antarlain telah mengembangkan berbagai teknik perfilman, seperti pembuatan film berwarna, pengaburan dan perbesaran gambar, pengaturan jarak dengan sasaran, peningkatan waktu dengan cara pemotongan atau penyambungan film, dan sebagainya.

### 3. Film Bersifat Umum

Meyer T (Andries, 1984:9), menjelaskan tentang seni ekspresi dimana dalam film harus memiliki kualitas unsur visual, tata suara, dan cerita sehingga dapat menghibur audience.

Berdasarkan kutipan-kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa film adalah urutan gerak dari gambar hidup yang membentuk seni visual baru melalui media komunikasi yang lengkap, ditujukan kepada mata juga pendengaran, yang berakar kepada seni ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi suatu bagian dari kehidupan modern. perilaku komunikasi.

Kesimpulan lain bahwa film adalah salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara dan gambar di dalamnya. Maksud dari menggabungkan ini tidak lain untuk membuat komunikasi lebih efektif, sehingga maksud-maksud yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

## 2.2 Genre Film

Dalam pembuatan film sineas memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk “membungkus” cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. Beberapa genre tersebut antara lain:

### 1. Film Drama

Genre film ini memberikan alur cerita mengenai kehidupan. Keharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya. Seperti Romeo and Juliet, Haciko.

## 2. Film Laga atau *action*

Genre film ini banyak menampilkan unsur pertarungan dalam setiap *scene*. Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi.

## 3. Film Horor

Genre film ini banyak menempatkan legenda yang menyeramkan pada suatu daerah atau legenda yang sengaja dibuat untuk menghadirkan film ini. Antara lain *Kuntilanak, Suster Ngesot, The Ring*, dan sebagainya.

## 4. Film Thiller

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika. Karena sepanjang jalan cerita penonton akan disuguhkan dengan peristiwa pembunuhan. Hal ini memacu ketakutan tersendiri dalam diri.

## 5. Film Fantasi

Genre film ini mempunyai alur cerita yang diluar nalar manusia. Sesuatu yang tidak mungkin, akan terjadi di film ini. Kelebihannya, film ini akasn selalu menyodorkan sesuatu yang membuat decak kagum penonton akan makhluk dan benda-benda yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Contoh *Harry Potter, Golden Compas* dan sebagainya.

## 6. Film Perang

Genre film ini sering juga disebut dengan film kolosal. Film yang alur ceritanya dibuat bedasarkan sejarah atau hanya sebuah imajinasi belaka. Contoh *300, The Last Samurai*, dan sebagainya.

## 7. Film Ilmiah

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karna apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur. Contoh *Jurassic Park*, *Splice* dan sebagainya.

## 8. Film Dokumenter

Menurut Sheila Curran Bernard (Bernard, 2004) film dokumenter merupakan film non-fiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu menggambarkan perasaan dan pengalamannya dalam situasi apa adanya, tanpa persiapan, atau langsung pada kamera atau pewawancara. Dokumenter dapat diambil di lokasi apa adanya, atau disusun secara sederhana dari bahan-bahan yang sudah diarsipkan.

Dokumenter sering dianggap sebagai rekaman dari 'aktualitas' atau potongan rekaman sewaktu kejadian sebenarnya berlangsung, saat orang yang terlibat di dalamnya berbicara, kehidupan nyata seperti apa adanya, spontan, dan tanpa media perantara. Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentisitas peristiwa yang akan direkam.

Kebanyakan penonton film/ video dokumenter di layar kaca sudah begitu terbiasa dengan berbagai cara, gaya, dan bentuk-bentuk penyajian yang selama ini paling banyak dan umum digunakan dalam berbagai acara siaran televisi. Sehingga, mereka tak lagi mempertanyakan lebih jauh tentang isi dari dokumenter tersebut.

Misalnya, penonton sering menyaksikan dokumenter yang dipandu oleh suara (*voice over*) seorang penutur cerita (narator), wawancara dari para pakar, saksi-mata atas suatu kejadian, rekaman pendapat anggota masyarakat. Demikian pula dengan suasana tempat kejadian yang terlihat nyata, potongan-potongan gambar kejadiannya langsung, dan bahan-bahan yang berasal dari arsip yang ditemukan. Semua unsur khas tersebut memiliki sejarah dan tempat tertentu dalam perkembangan dan perluasan dokumenter sebagai suatu bentuk sinematik.

Hal ini perlu ditekankan, karena dalam berbagai hal bentuk dokumenter sering diabaikan dan kurang dianggap di kalangan film seni, seakan-akan dokumenter cenderung menjadi bersifat 'pemberitaan' (jurnalistik) dalam dunia pertelevisian. Bukti-bukti menunjukkan bahwa, bagaimanapun, dengan pesatnya perkembangan film/video dokumenter dalam bentuk pemberitaan, ada kecenderungan kuat di kalangan para pembuat film dokumenter akhir-akhir ini untuk mengarah kembali ke arah pendekatan yang lebih sinematik dan kini perdebatannya berpindah pada segi estetik. Pengertian tentang 'kebenaran' dan 'keaslian' suatu film dokumenter mulai dipertanyakan, diputarbalikkan, dan diubah, mengacu pada pendekatan segi estetik film dokumenter dan film-film non-fiksi lainnya.

Namun dalam perjalanannya, genre-genre film diatas sering dicampur satu sama lain (*mix genre*) seperti *horror-comedy*, *western-comedy*, *horror-science fiction* dan sebagainya. Selain itu genre juga bisa masuk ke dalam bagian dirinya yang lebih spesifik yang kemudian dikenal dengan subgenre, contohnya dalam genre komedi dikenal subgenre seperti *screwball comedy*, *situation comedy* (sit-

com), *slapstick*, *black comedy* atau komedi satir dan sebagainya. Demikian pula dalam film dokumenter.

### 2.3 Film Dokumenter

Menurut Gerzon R. Ayawaila (Ayawaila, 2008) dalam bukunya menjelaskan, film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan. Artinya apa yang kita rekam memang berdasarkan fakta yang ada, namun dalam penyajiannya kita juga dapat memasukan pemikiran-pemikiran kita.

Hal ini mengacu pada teori-teori sebelumnya seperti, Stave Blandford, Barry Grant dan Jim Hillier, dalam buku *The Film Studies Dictionary* menyatakan bahwa film dokumenter memiliki subyek yang berupa masyarakat, peristiwa, atau situasi yang benar-benar terjadi di dunia realita dan di luar dunia sinema.

Kesimpulannya film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan. Artinya film dokumenter menampilkan kembali fakta yang ada dalam suatu kehidupan dengan berbagai sudut pandang yang diambil. Gerzon juga menyebutkan, dalam pembuatan film dokumenter gaya atau bentuk dapat dibagi ke dalam tiga bagian besar. Pembagian ini merupakan ringkasan dari aneka ragam bentuk film dokumenter yang berkembang sepanjang sejarah.

Bila di atas menjelaskan bentuk film dokumenter menurut perkembangan sejarah, Gerzon juga membagi *genre* dokumenter menjadi dua belas jenis yang di kelompokkan lagi menurut tingkat kepopulerannya, antara lain:

### 1. Laporan perjalanan

Jenis ini awalnya adalah dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Namun dalam perkembangannya bisa membahas banyak hal dari yang paling penting hingga yang ringan, sesuai dengan pesan dan gaya yang dibuat. Istilah lain yang sering digunakan untuk jenis dokumenter ini adalah *travelogue*, *travel film*, *travel documentary* dan *adventures film*. Tayangan ini pun saat ini menjadi ajang promosi suatu tempat yang sangat populer karena kemasan acaranya yang sesuai dengan gaya hidup orang masa kini.

### 2. Sejarah

Dalam film dokumenter, *genre* sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek *referential meaning*-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya. Film dokumenter jenis ini biasanya menjadi acuan tambahan untuk anak-anak sekolah yang kurang berminat membaca ulang buku sejarah.

### 3. Ilmu pengetahuan atau *Sains*

Film ini dirancang khusus untuk mengajari *audience* bagaimana mempelajari dan melakukan berbagai macam hal mereka inginkan, mulai dari bermain gitar akustik atau gitar blues pada tingkat awal, memasang instalasi listrik, penanaman bungan yang dijamin tumbuh, menari perut untuk menurunkan berat badan, bermain *rafting* untuk mengarungi arung jeram dan sebagainya. Dalam film ilmu pengetahuan juga dibuat film tentang ilmu alam yang



mendekatkan kita kepada kehidupan hewan liar, tumbuhan dan tempat-tempat tak terjamah lainnya.

#### 4. Biografi

Sesuai dengan namanya, jenis ini lebih berkaitan dengan sosok seseorang. Mereka yang diangkat menjadi tema utama biasanya seseorang yang dikenal luas di dunia atau masyarakat tertentu atau seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan ataupun aspek lain yang menarik. Contohnya, potret yaitu film dokumenter yang mengupas aspek human interest dari seseorang. Plot yang diambil biasanya adalah hanya peristiwa-peristiwa yang dianggap penting dan krusial dari orang tersebut. isinya bisa berupa sanjungan, simpati, krititik pedas atau bahkan pemikiran sang tokoh.

#### 5. Dokumenter Drama

Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung direkonstruksi ulang.

### **2.4 Film Dokumenter Drama**

Dokumenter drama atau dokudrama adalah film dokumenter yang disertai oleh naskah. Peran yang dimainkan disesuaikan oleh skenario yang ada tetapi masih seperti dokumenter tanpa skenario. Seperti film dokumenter rekonstruksi sejarah seni, tentang perang dan sebagainya kebanyakan menggunakan skenario tetapi lebih terlihat nyata dibandingkan dengan film drama lainnya yang juga menggunakan skenario.

Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung direkonstruksi. Ruang (tempat) akan dicari yang mirip dengan tempat aslinya bahkan bila memungkinkan dibangun lagi hanya untuk keperluan film tersebut. Begitu pula dengan tokoh, pastinya akan dimainkan oleh aktor yang sebisa mungkin dibuat mirip dengan tokoh aslinya. Contoh dari film dokumenter drama adalah *JFK (Oliver Stone)*, *G30S/PKI (Arifin C. Noer)*, *All The President's Men (Alan J. Pakula)*.

Pada saat ini perkembangan genre sangatlah cepat. Seperti yang sudah disinggung pada awal pembahasan ini bahwa genre mengalami metamorfosis dengan 'membelah diri' dan membentuk sub-genre, seperti genre Ilmu Pengetahuan kemudian diketahui banyak sekali pecahannya dari mulai dunia hewan, dunia tumbuhan, instruksional dan sebagainya. Bahkan pada beberapa sumber di internet, bisa juga terbentuk genre baru seperti yang terjadi pada film dokumenter yang membahas dunia hewan sering disebut dengan *Animal Documentary*. Genre di dalam film dokumenter juga bisa saling bercampur, biasanya sering disebut dengan istilah *mixgenre*. Saluran MTV pernah membuat program yang berjudul *Biorythm* yang menggabungkan antara genre biografi, musik dan *association picture story*. Seperti diungkapkan oleh Gerzon (2008) pada saat ini sangat sulit membendung terbentuknya genre baru yang muncul dari genre yang sudah ada atau karena kebutuhan lain untuk hanya untuk membedakan saja.

## 2.5 Dasar Produksi Film

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

1. Penulisan dan Penyutradaraan
2. Sinematografi
3. Tata Suara
4. Tata Artistik
5. Editing

## 2.6 Tahapan Pembuatan Film

Menurut Heru Efendi (Efendi, 2009) 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 mengurai setiap adegan dalam skenario menjadi daftar berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk keperluan *shooting*.

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

1. Lokasi atau set

Cantuman lokasi yang sesuai skenario.

## 2. Wardrobe

Bagian ini khusus mencatat pakaian yang sesuai dengan adegan. Catatan ini hanya diperlukan apabila ada pakaian khusus yang dipakai oleh pemeran yang penyediaannya memerlukan biaya dan waktu khusus.

## 3. Make Up

Di bagian ini, terdapat beberapa cantuman khusus tentang tata rias dan tata rambut untuk setiap peran yang ada.

## 4. Properti, Set Dressing

Properti adalah semua benda yang dipakai atau dibawa oleh pemeran nantinya. Misalnya, pipa cangklong, tasbih dan sebagainya. Properti diurus oleh kru yang telah ada, untuk memastikan bahwa properti sesuai dengan keseluruhan adegan yang ada. Set *dressing* merupakan tata lokasi dimana lokasi sudah diatur dan dihias oleh kru yang bersangkutan.

Selanjutnya, menurut buku Panca Javandalasta (Javandalasta, 2011) tahap pembuatan film secara teknis ada tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### 1. Tahap Pra Produksi

Tahap 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 film dokumenter yang didasari oleh realita atau fakta perlihatkan pengalaman hidup atau seorang mengenai peristiwa. Untuk mendapatkan suatu ide, dibutuhkan

kepekaan dokumentaris terhadap lingkungan sosial, budaya, politik, dan alam semesta dengan cara melakukan riset atau observasi.

Hal awal yang perlu ditetapkan adalah konsep dan tema yang dipilih, dan dalam menentukan hal tersebut beberapa hal yang harus diperhatikan adalah:

- a. Apa yang akan dibuat atau diproduksi
- b. Gaya pendekatan dan bentuk dokumenter
- c. Target penonton

Pendekatan pada subyek merupakan proses penting yang dimulai sejak riset hingga syuting nantinya. metode riset yang dilakukan seorang dokumentaris bukanlah melalui pengumpulan kuisioner atau angket yang biasa dilakukan dalam suatu penelitian sosial, namun seorang dokumentaris harus terjun langsung dan berkomunikasi dengan subjeknya.

## 2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah di persiapkan pada proses pra produksi. Proses ini merupakan proses yang membutuhkan stamina si pembuat film. Pada proses ini kerja sama tim di utamakan.

Pada tahap ini sangat dibutuhkan pemahan dari ilmu sinematografi. Dimana disesuaikan oleh kebutuhan dokumenter. Beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain :

### 1. 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) menjelaskan tipe angle kamera di

bagi menjadi 2 jenis antara lain :

a. Angle Kamera Objektif

Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Angle kamera obyektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera, tidak merasa ada yang melihat. Beberapa sudut obyektif antara lain.

1) *High Angle*

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.

2) *Eye Angle*

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subjek.

Pengambilan gambar dari sudut *eye level* hendak

menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

### 3) *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya.

### 4) *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan ini dilakukan agar menimbulkan efek penuh misteri dan untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh atau ganjil.

### b. Angle Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Atau dari sudut pandang pemain lain, misalnya film horor.

Angle kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

- 1) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
- 2) 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. Jika sebuah kejadian disambung dengan

close up seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut.

- 3) Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

c. Angle kamera *point of view*

Yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subyektif. *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 berada pipi dengan pemain yang di luar layar. Contoh paling jelas adalah mengambil *close up* pemain yang menghadap ke pemain di luar layar dan sebelumnya didahului dengan *Over Shoulder Shot*.

2. Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi

Bagi seorang pembuat film dokumenter harus memiliki pemahaman tentang bagaimana harus membuat ukuran gambar (*frame size*) atau komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya. Pengaturan komposisi yang baik dan menarik adalah jaminan bahwa gambar yang ditampilkan tidak akan membuat penonton bosan dan enggan melepaskan dalam sekejap mata pun terhadap gambar yang kita tampilkan.



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, itulah yang disebut dengan framing.

Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest* atau obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya.

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 Mahir Bikin Film (Javandalasta, 2011) 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. Tujuannya untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.

b. *Very Long Shot (VLS)*

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

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.

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.

e. *Medium Shot (MS)*

ialah gambar yang memiliki komposisi 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*.

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.

g. *Close Up (CU)*

Ialah komposisi yang memperjelas ukuran gambar contoh pada gambar manusia biasanya antara kepala hingga leher. Hal ini menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan.

h. *Big Close Up (BCU)*

Adakah memiliki komposisi lebih dalam dari pada CU sehingga bertujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu.

i. *Extreme Close Up (ECU)*

Adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya focus pada suatu bagian objek saja.

j. *Over Shoulder Shot (OSS)*

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

### 3. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap akhir sebuah film bagaimana nantinya film itu dapat memberi pesan kepada penontonnya. Dalam proses ini, semua gambar yang telah di dapat pada proses produksi di satukan dan di edit oleh seorang editor.

## 2.7 Pengertian Seni Gerak

Menurut H el ene Bouvier (Bouvier, 2002) Seni berasal dari kata "sani" dalam bahasa Sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Tetapi, ada juga yang mengatakan bahwa istilah "seni" tersebut diambil dari bahasa Belanda "genie" atau jenius. Kedua asal kata itu memberikan gambaran yang jelas tentang aktivitas apa yang sekarang ini dibawakan oleh istilah tersebut, yaitu suatu pemujaan atau dedikasi, pelayanan, ataupun donasi yang dilaksanakan dengan hormat dan jujur yang untuk melakukannya diperlukan bakat dan kejeniusan.

Menurut Ary H. Gunawan (Gunawan, 2000), seni adalah kegiatan yang terjadi oleh proses cipta, rasa dan karsa. Sedangkan dalam bukunya David E. W. Fenner (Fenner, 2008), Leo Tolstoy mendefinisikan seni sebagai sarana komunikasi bagi emosi dan kita tahu bahwa komunikasi selalu memerlukan adanya komunikator, si seniman dan komunikan yaitu masyarakat ramai.

Sebagai penampilan ekspresi dari penciptanya, seni dapat digolongkan menjadi 4 (empat) golongan utama sebagai berikut:

1. Seni pertunjukkan terdiri atas seni tari, seni karawitan, seni pedalangan, seni musik (barat), seni drama (teater), seni pencak silat, dan seni resitasi.
2. Seni rupa terdiri dari seni lukis, seni patung, seni grafis, seni desain (desain interior, eksterior, komunikasi visual), seni instalasi, seni kria (kria kayu, kulit, logam, tekstil, batu, dan keramik).
3. Seni media rekam terdiri atas fotografi, video, dan film (sinematografi).
4. Seni sastra meliputi seni prosa, seni puisi, dan folklor.

Gerak yang indah bukan hanya gerak-gerak yang halus saja, tetapi gerak-gerak yang kasar, keras, kuat, penuh dengan tekanan-tekanan, serta gerak anehpun dapat merupakan gerak yang indah.

### **2.8 Rudat**

Berdasarkan naskah rekaman gambar dan suara (NTB, 1996) Kesenian Rudat adalah salah satu bentuk kesenian tradisional Lombok (Sasak) yang tergolong dalam rumpun kesenian Melayu Islam. Ada dua bentuk dalam penyajian kesenian ini, yaitu bentuk kemidi/komedi (teater tradisional) dan langkah/gerak Rudat.

Rudat adalah salah satu kesenian dari Lombok yang disebut seni belangkah sambil menyanyikan lagu yang bernafaskan Islam. Seni belangkah atau Rudat biasanya dibawakan oleh 8 sampai 12 orang. Lagu-lagu kesenian Rudat khas berirama padang pasir, dan sebagian besar menggunakan syair dalam bahasa Arab, namun ucapannya kebanyakan sudah tidak seperti ucapan bahasa aslinya,

karena ketidakmampuan lidah para pelaku. Ada juga sebagian kecil syair lagunya memakai bahasa Indonesia, namun iramanya tetap irama khas padang pasir.

Rudat biasanya disertakan untuk memeriahkan pesta atau upacara adat, syukuran dan sebagainya. Rudat diselenggarakan di tanah lapang untuk memeriahkan, sekaligus memberi hiburan segar kepada masyarakat.

## 2.9 Teori Warna

Dalam buku Sadjiman Ebdi (2005) Teori warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Sementara secara subjektif atau psikologis, warna adalah sebagian dari pengalaman indra. Sederhananya warna merupakan suatu elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membantu dan menciptakan komposisi desain menjadi menarik. Warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, diantaranya:

1. Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
2. Beberapa produk akan menjadi realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
3. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.

Warna dapat memperlihatkan suatu *mood* tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri. Setiap warna mempunyai karakter tersendiri. Dengan warna kita dapat mengkomunikasikan desain kita kepada *audience* secara efektif. Warna adalah faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, suasana bagi yang melihatnya. Di dunia komputer grafis banyak sistem/model warna, antara lain:

1. RGB (*Red, Green, Blue*)
2. CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*)
3. HLS (*Hue, Lightness, Saturation*)
4. LAB Color (Lightness A [*green-red axis*] B [*blue-yellow axis*])
5. RGB Hexadecimal

Dalam kebutuhan cetak dan *printing*, warna yang dipakai adalah sistem/model CMYK, sedangkan untuk tampil di layar monitor saja adalah RGB dan RGB *Hexadecimal*.

Warna-warna dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan keharmonisan dalam desain. Berikut adalah kombinasi warna berdasarkan *color wheel*:

1. Warna Akromatik

Adalah warna kombinasi gelap dan terang saja. Asal katanya adalah A (tidak), *Chromatic* (warna). Biasa kita sebut sebagai *grayscale*. Kombinasi warna tersebut berkesan klasik dan artistik, yang banyak dipakai untuk fotografi/surat kabar.

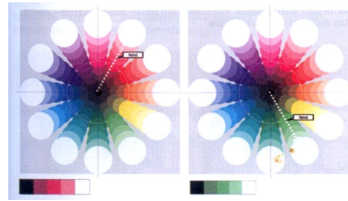


Gambar 2.1 Contoh Warna Akromatik

2. Monokrom/*Netral*

Adalah satu warna *hue* yang dikombinasikan dengan gelap terang. Disebut juga monokrom. Kombinasi warna ini sangat sederhana, tidak banyak resiko

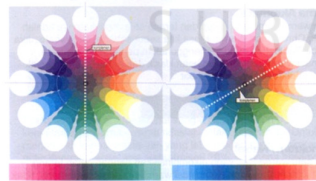
dan mudah diterima mata. Kelemahannya kombinasi ini akan membosankan dan mudah ditinggalkan.



Gambar 2.2 Contoh Warna Monokrom

### 3. Warna Komplementer

Adalah 2 (dua) warna *hue* yang berlawanan, dikombinasikan dengan gelap terang. Disebut juga warna komplementer. Kombinasi tersebut akan menarik mata (*eye catching*), tetapi jika anda tidak berhasil menggabungkan 2 warna tersebut akan terlihat lepas/tidak *matching*.

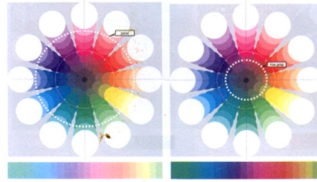


Gambar 2.3 Contoh Warna Komplementer

### 4. Warna Pastel & *Dark Colors*

Adalah warna-warna yang mendekati warna terang/putih. Biasa disebut juga warna sepia. Kebalikan dari pastel adalah warna-warna gelap disebut juga *dark colors*.

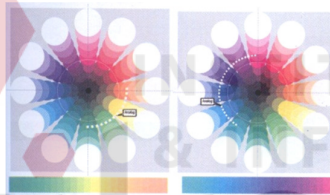




Gambar 2.4 Contoh Warna Pastel & Dark Colors

### 5. Warna *Analog*

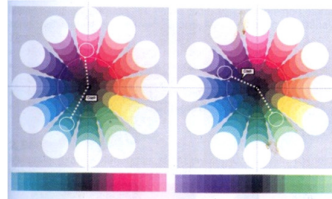
Adalah warna-warna beda *hue* yang bersebelahan, sehingga kombinasinya akan lebih mudah diterima mata dan lebih berani dibanding warna monokrom.



Gambar 2.5 Contoh Warna Analog

### 6. Warna *Clash*

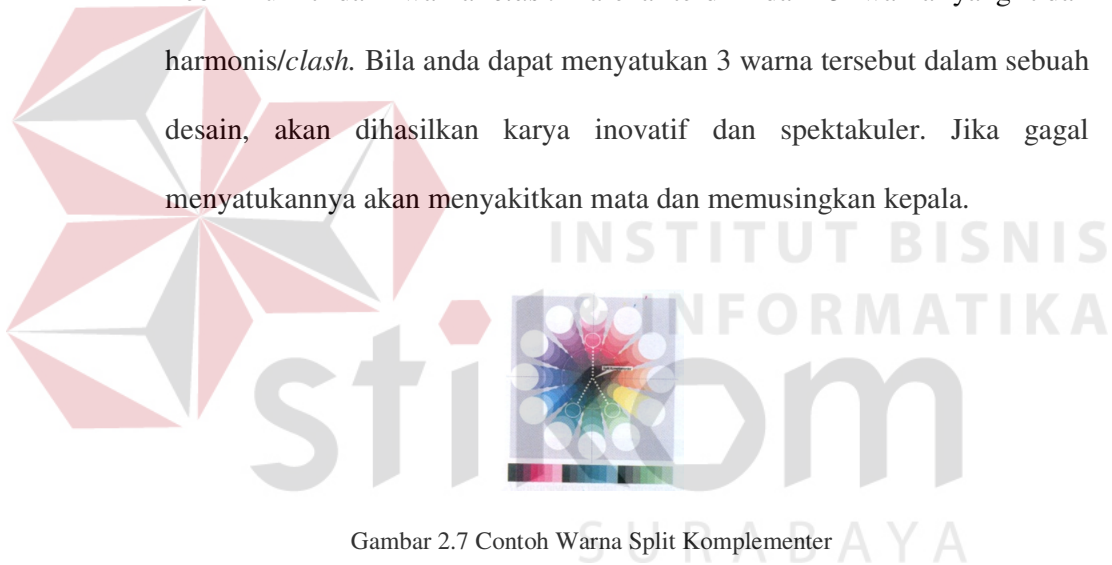
Sesuai namanya *clash* adalah warna yang tidak harmonis/bertentangan/tabrakan sehingga kombinasi warna tersebut tidak enak dipandang. Tapi dengan teknik tertentu, akan didapat paduan warna yang inovatif dan khas.



Gambar 2.6 Contoh Warna Clash

### 7. Warna *Split* Komplementer

Lebih rumit dari warna *clash* karena terdiri dari 3 warna yang tidak harmonis/*clash*. Bila anda dapat menyatukan 3 warna tersebut dalam sebuah desain, akan dihasilkan karya inovatif dan spektakuler. Jika gagal menyatukannya akan menyakitkan mata dan memusingkan kepala.

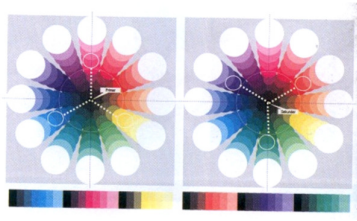


Gambar 2.7 Contoh Warna Split Komplementer

### 8. *Triangle* Primer, Sekunder dan Tersier

Merupakan perpaduan dari 3 warna yang senasib (primary, sekunder, tersier).

Meskipun 3 warna, kombinasi tersebut cenderung tidak *clash*.



Gambar 2.8 Contoh Warna Triangle

Di setiap negara dan budaya, warna mempunyai arti tersendiri dalam mengartikan warna, meski begitu arti warna disini mengambil lingkup yang universal.

1. Merah

Melambangkan: Perjuangan, nafsu, aktif, agresif, dominan, kemauan keras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, bahaya.

2. Biru

Melambangkan: Ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.

3. Hijau

Melambangkan: Alami, sehat, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, kekerasan hati dan berkuasa.

4. Kuning

Melambangkan: Optimisme, harapan, tidak jujur, berubah-ubah, gembira, santai.

## 5. Ungu

Melambangkan: Spiritual, misteri, kebangsawanan, sombong, kasar, keangkuhan.

## 6. Oranye

Melambangkan: Energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, hangat.

## 7. Coklat

Melambangkan: Tanah/bumi, kenyamanan, daya tahan, suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.

## 8. Abu-abu

Melambangkan: Intelek, futuristik, *millenium*, kesederhanaan, sedih.

## 9. Putih

Melambangkan: Suci, bersih, tidak bersalah.

## 10. Hitam

Melambangkan: *Power*, jahat, canggih, kematian, misteri, ketakutan, sedih, anggun.

## 2.10 Typography

Typography merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. Perkembangan typography mengalami perkembangan dari cara *manual* atau dengan tangan (*hand drawn*) hingga menggunakan komputer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan

pilihan huruf yang variatif. Meski begitu dalam pemilihan huruf/*font* harus diperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya. Jenis-jenis *font* meski begitu banyak tetapi tetap dalam kategori sebagai berikut:

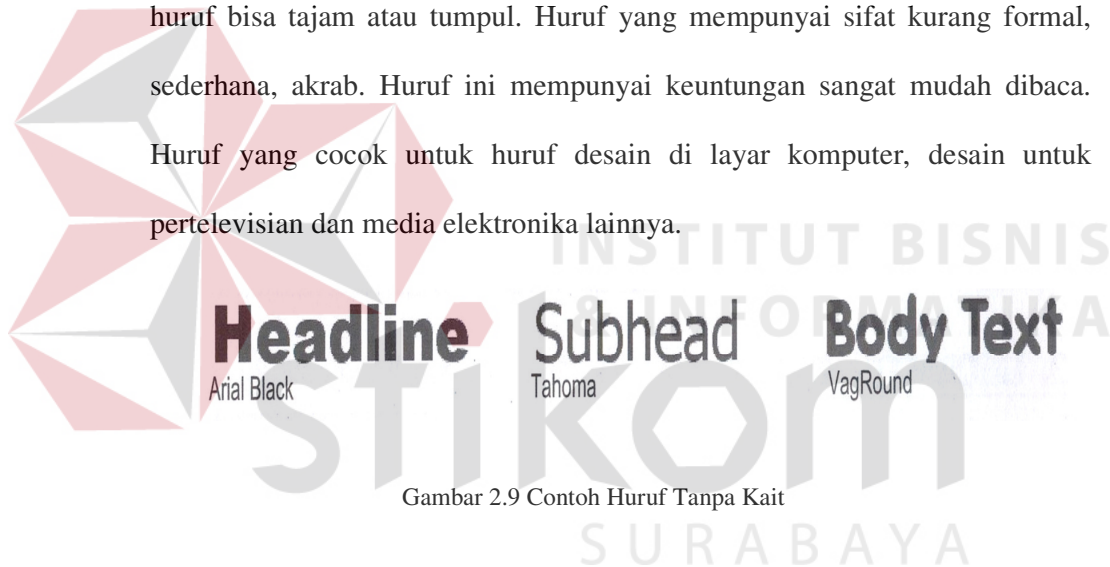
### 1. Huruf Tanpa Kait (*Sans Serif*)

Huruf yang tidak memiliki kait (*hook*) hanya batang dan tangkainya saja.

Contoh: *Arial, Avant Garde, Switzerland, Vaground* dan lain-lain. Ujung

huruf bisa tajam atau tumpul. Huruf yang mempunyai sifat kurang formal, sederhana, akrab. Huruf ini mempunyai keuntungan sangat mudah dibaca.

Huruf yang cocok untuk huruf desain di layar komputer, desain untuk pertelevisian dan media elektronika lainnya.



Gambar 2.9 Contoh Huruf Tanpa Kait

### 2. Huruf Berkait (*Serif*)

Huruf yang memiliki kait (*hook*) pada ujungnya. Contoh: *Times New Roman,*

*Garamond, Dwitan, Tiffany* dan lain-lain. Huruf ini sifatnya formal, elegant,

mewah, anggun, intelektual. Huruf ini apabila dibandingkan dengan font *Sans*

*Serif* kurang mudah dibaca. Huruf ini cocok untuk desain di media cetak

seperti koran, skripsi, brosur dan lain-lain.

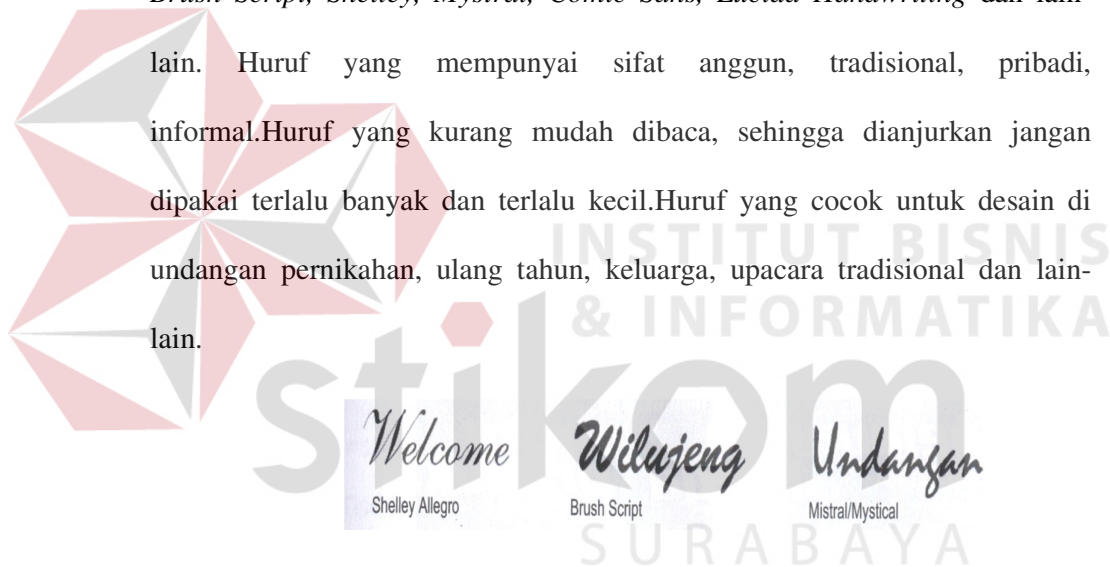


Gambar 2.10 Contoh Huruf Berkait

### 3. Huruf Tulis (*Script*)

Huruf yang setiap masing-masingnya terkait seperti tulisan tangan. Contoh:

*Brush Script, Shelley, Mystral, Comic Sans, Lucida Handwriting* dan lain-lain. Huruf yang mempunyai sifat anggun, tradisional, pribadi, informal. Huruf yang kurang mudah dibaca, sehingga dianjurkan jangan dipakai terlalu banyak dan terlalu kecil. Huruf yang cocok untuk desain undangan pernikahan, ulang tahun, keluarga, upacara tradisional dan lain-lain.



Gambar 2.11 Contoh Huruf Tulis (Script)

### 4. Huruf Dekoratif

Huruf yang setiap bagiannya dibuat secara detail, kompleks dan rumit. Contoh: *Augsburger Initial, English* dan lain-lain. Huruf yang bersifat mewah, bebas, anggun tradisional. Huruf ini biasanya sangat sulit dibaca, hanya baik tampil 1 huruf saja, jangan tampil satu kata. Huruf yang sebaiknya

dipakai untuk hiasan, aksen, huruf awal alinea artikel (*Cap Hub*), logo pernikahan, logo perusahaan.



Gambar 2.12 Contoh Huruf Dekoratif

### 5. Huruf *Monospace*

Huruf yang bentuknya bisa sama dengan huruf *Sans Serif* atau *Serif*. Hal yang membedakan adalah jarak dan ruang setiap hurufnya sama, misalnya jarak dan ruang huruf 'i' dan 'm' dihitung sama dengan 'm'. Contoh: *Courier*, *Monotype*, *Lucida Console* dan lain-lain. Huruf ini bersifat formal, sederhana, futuristik, kaku seperti mesin tik. Huruf yang bisa dibilang mudah dibaca akan tetapi terkesan kurang rapi dan efisien ruang jika tampil terlalu banyak. Huruf ini cocok untuk tampilan pengetikan code/ bahasa program di komputer, logo grup musik alternatif atau *grunge*.



Gambar 2.13 Contoh Huruf *Monospace*

Setiap bentuk huruf mempunyai keunikan tersendiri. Namun intinya tetap dalam batas-batas tertentu seperti *body size*, *baseline*, *meanline*, *x-height*, *descender*, dan *ascender*.



Gambar 2.14 Anatomi Huruf Lower Case

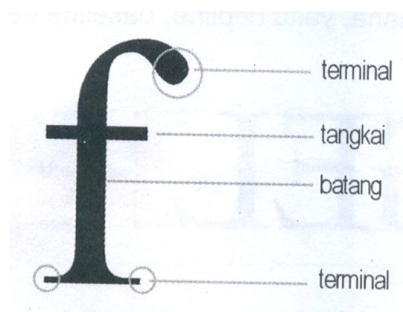
Jika menggunakan huruf-huruf kapital (*capitalize*) akan terdiri dari batas-batas yang lebih sederhana, yaitu *capline*, *baseline*, dan *capital height*.



Gambar 2.15 Anatomi Huruf Upper Case

Masing-masing huruf juga mempunyai anatomi yang secara general adalah batang, ujung (*terminal*) atau tangkai.





Gambar 2.16 Anatomi Huruf

Dari kesamaan bentuk geometrinya huruf/*font* juga masih bisa dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu:

1. Garis tegak-datar ; E, F, H, I, L.
2. Garis tegak-miring ; A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.
3. Garis tegak-lengkung ; B, D, G, J, P, R, U.
4. Garis lengkung ; C, O, Q, S.

Seperti yang kita ketahui pada software pengolah kata dan software grafis pada umumnya, selalu menyediakan pemilihan jenis huruf dan karakteristik seperti: *Bold*, *Italic* dan *Underline*.

#### 1. **Bold**

Teks *Bold* akan mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Biasa dipakai pada judul atau sub judul. Terlalu banyak huruf tebal akan mengaburkan fokus pada makna.

#### 2. *Italic*

Teks *Italic* akan menarik mata karena kontras dengan teks normal. Terlalu panjang kalimat dengan teks *italic* akan sulit dibaca, apalagi jika digunakan di layar komputer. Banyak teks *italic* digunakan jika ada kata asing.

### 3. *Underline*

Teks dengan garis bawah biasanya menandakan adanya sesuatu yang penting. Biasa juga dipakai untuk menandai *hyperlink* pada web.

Font adalah nama sebuah jenis huruf. Font memiliki gaya seperti miring, tebal, miring-tebal. Font juga memiliki dua jenis, yaitu *Serif* dan *Sans Serif*. *Serif* jenis huruf yang memiliki garis-garis kecilyang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini disebut *counterstroke* atau *Serif Bracketed*. *Sans Serif* adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf sans serif lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern.

Pemilihan jenis huruf yang akan digunakan pada website tanggap darurat yaitu jenis huruf sans serif seperti Verdana, Tahoma yang tersedia disystem computer. Penggunaan jenis huruf yang bervariasi akan membuat missing font, karena penggunaan font pada *website* sangat terbatas.

