

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Plastik

Plastik berasal dari (bahasa Latin) *plasticus* = mudah dibentuk. Plastik bagian *polimer termoplastik*, yaitu polimer yang akan melunak apabila dipanaskan dan dapat dibentuk sesuai pola yang kita inginkan. Setelah dingin polimer ini akan mempertahankan bentuknya yang baru

Plastik diciptakan pertama abad ke-19 untuk menggantikan gading, karet dan lak. Alexander Parkes yang menemukan plastik pada 1862 yang terbuat dari selulosa bernama Parkesine. Temuan ini dipamerkan di Great International Exhibition, London dan diklaim lebih fleksibel dan lebih murah dibandingkan karet yang saat itu banyak digunakan.

Pada tahun 1940-an, nilon, akrilik, neoprene, SBR dan polietilen berkembang semakin luas. Semua penemuan di atas memberi jalan bagi kemunculan berbagai jenis plastik, termasuk polyvinyl chloride (PVC) atau vinil, klorida polyvinylidene (Saran™), Teflon, polyethylene terephthalate (PET), high-density polyethylene (HDPE), low-density polyethylene (LDPE), polypropylene (PP) dan polistirena (PS).

Berbeda dengan kertas, kaca atau logam, yang mudah untuk didaur ulang, perjalanan plastik dari pabrik biasanya berakhir langsung di tempat pembuangan. Lembaga Perlindungan Lingkungan AS (United States Environmental Protection Agency) melaporkan pada 2008:

1. Sebanyak 780,000 ton gelas dan piring plastik di produksi dan dalam jumlah yang sama dibuang.
2. Sebanyak 930,000 ton plastik sampah diproduksi dan 930,000 ton dibuang.
3. Sebanyak 3,960,000 ton kantong, bungkus dan karung plastik diproduksi dan hanya 9.8% yang berhasil didaur ulang (390,000). Sebanyak 3,570,000 ton sisanya dibuang.
4. Sebanyak 4,810,000 ton barang sekali pakai lain seperti popok bayi, alas kaki dan pakaian diproduksi dan dalam jumlah yang sama dibuang.
5. Sebanyak 2,680,000 ton botol dan tempat minum plastik diproduksi dan hanya 27.2 % berhasil didaur ulang (730,000 tons), sisanya 1,950,000 ton dibuang.
6. Sebanyak 750,000 ton botol HDPE (botol putih transparan) diproduksi dan dalam jumlah yang sama dibuang.
7. Sebanyak 3,720,000 ton produk plastik lain seperti plastik pelapis, tutup plastik, karton telur, plastik keranjang dsb diproduksi. Hanya 3% (110,000 ton) berhasil didaur ulang sementara sisanya 3.610.000 ton dibuang.

Dari data ini terbukti 90% bahan plastik terbang percuma sebagai sampah dan tidak pernah didaur ulang. Dalam daur ulang, logam, gelas, dan kertas bisa kembali seperti semula tanpa butuh bahan tambahan. Namun untuk mendaur ulang plastik dibutuhkan proses yang panjang. Plastik ketika didaur ulang biasanya memiliki kualitas yang lebih rendah karena terkontaminasi oleh makanan, minyak dan bahan-bahan polutan lain.

Plastik juga membutuhkan tempat pencairan terpisah dan tidak semua bahan plastik bisa didaur ulang seperti plastik untuk sampah, produk kesehatan, alat cukur yang dibuat dari plastik dan metal.

Bahan baku plastik untuk kantong belanjaan juga murah, sehingga biaya daur ulang tidak lebih efisien dari memproduksi plastik baru. Plastik apabila dibakar akan melepas bahan-bahan beracun ke udara yang berakhir di laut mirip racun merkuri yang berasal dari pembakaran batu bara.

Tapi sulitnya mendaur ulang plastik tidak menghentikan permintaan atas produk plastik baru. Semakin besar jumlah produksi plastik berarti semakin banyak pula produk plastik yang akan terbuang.

Sampah yang dibuang akan mencemari tanah, lingkungan dan berakhir di samudra. Samudra kini menjadi salah satu tempat pembuangan sampah terbesar karena kantong plastik mudah terbawa angin dan air ke lautan.

Dalam penggunaannya, plastik (*plastics*) memiliki banyak pengertian. Secara umum istilah ini digunakan untuk menyatakan bahan pembungkus yang materialnya cukup mantap atau "stabil" dalam penggunaan normal, tapi tidak alias goyah atau "labil" pada batas ekstrim, dimana ia dapat berubah bentuk secara fisik karena suhu dan atau tekanan, dan tak saja dapat mengalami perubahan fisik tapi juga kimiawi. Istilah atau sebutan plastik berasal dari nama ilmiah, yang diambil dari dalam bahasa Yunani, "plastikos" dari "elastikos" yang artinya kenyal, melar, bisa meleleh, dan bisa dimodel ke dalam berbagai rupa, bentuk, dan bangun. Dari istilah ini juga muncul istilah plastisin. Berdasarkan pada komposisi dan elastisitas material, plastik dibedakan atau dua kelompok besar, yakni

termoplastik alias plastik kenyal (elastic plastic), dan termosetplastik (thermosetting plastic, thermosetter) alias plastik kaku (rigid plastic).

Beda utama antara termoplastik dan termosetplastik adalah bahwa, jika plastik kenyal mengalami perubahan suhu dan atau tekanan, maka ia tak kehilangan sifat plastisitas alias elastisitas atau kekenyalan bahannya, meskipun ia mengalaminya berkali-kali, seperti misalnya dipanaskan dan didinginkan berulang kali. Sedangkan plastik kaku sekali mengalami perubahan suhu dan atau tekanan diluar batas operasional, maka ia kehilangan sifat plastisitas selamanya alias berubah permanen, dan bekasnya yang telah mengalami pembentukan-ulang plastik dinamakan plastomer.

Pemakaian berulang-ulang, dengan cara mencuci botol terlebih dahulu, malah akan merusak lapisan plastik pada botol tersebut dan secara potensial menyebabkan kebocoran zat karsinogen ke dalam air yang diminum. Seorang professor dari Idaho University, Margrit von Braun, mengatakan bahwa semakin sering botol plastik tersebut digunakan, semakin banyak pula zat-zat lain yang dapat masuk ke dalam air dalam botol tersebut.

## 2.2 Zat Karsinogen

Zat karsinogen adalah salah satu zat yang menyebabkan penyakit kanker. Zat-zat karsinogen menyebabkan kanker dengan mengubah asam deoksiribonukleat (DNA) dalam sel-sel tubuh dan mengganggu proses-proses biologis. Sedangkan karsinogenik adalah sifat yang mengendap dan merusak tubuh. Karsinogen berada di sekeliling kita dan tanpa disadari tercampur dengan udara yang kita hirup, makanan dan minuman. Secara mendasar, karsinogen terbagi menjadi dua golongan, yaitu karsinogen yang berasal dari bahan pangan dan non-pangan. Karsinogen dari bahan pangan terdapat pada sebagian besar lemak, *hydrazine* pada jamur, *solanin* pada kentang yang berwarna hijau, *aflatoksin* pada jagung, *benzoapyrene* pada makanan yang diawetkan dengan pengasapan, *sakarín* dan *siklamát* juga ditenggarai memicu kanker secara mutagen. Sedangkan karsinogen dari bahan non-pangan yaitu pada asap rokok, polusi udara yang mengandung timbal atau karbon monoksida, kandungan merkuri pada kosmetika, pengaruh alkohol, penggunaan obat kimia yang tidak semestinya, botol plastik yang digunakan secara berulang-ulang dan terpapar suhu yang panas, pembakaran plastic yang membuat keluarnya senyawa dioksin, dan sebagainya.

### 2.3 Film

Film hingga saat ini banyak yang telah beredar, dengan berbagai jenis, isi, makna dan lain-lain. Menurut Yolanda (Yolanda, 2012) dalam laporan tugas akhir 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*.

Lebih lanjut Rayya Makarim (Makarim, 2008) 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.

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpanan gambar atau biasa disebut *Celluloid*, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh *Emulsi* (lapisan kimiawi peka cahaya). Bertitik tolak dari situ, maka film dalam arti tayangan audio-visual dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak (Panca, 2011:1). Kecepatan perputaran potongan-potongan gambar itu dalam satu detik adalah 24 gambar (*24-25 frame per second/fps*). Berdasarkan banyak pengertian "film" semuanya mengerucut pada suatu pengertian yang universal (Panca, 2011:1).

Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut Movie atau Video (Panca, 2011:1). 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.

Lima 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 penontonya tanpa batas menjangkau luas ke dalam prespektif pemikiran.
4. Film dapat memotifasi penonton untuk membuat perubahan.
5. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang terpampang melalui bahasa gambar (Panca, 2011:1).

Menurut (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 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.

Penuturan film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra (*image*) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari skenario-skenario film cerita dilengkapi dengan type dari shot yang dibutuhkan untuk tiap adegan

dalam suatu sequence (Joseph, 1986:6).yang lebih baik melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi.

## 1. Jenis Film

Secara umum jenis-jenis film yaitu:

### a. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumire Bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1880-an(Panca, 2011: 2).

### b. Film Panjang (*Feature-Length Films*)

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit (Panca, 2011: 2).

### c. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Kalau dalam karya tulis kita mengenal adanya cerita pendek atau cerpen, maka di dalam dunia perfilman dikenal juga yang namanya film pendek.

Yang dimaksud film pendek di sini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit (Panca, 2011:3).

Secara umum film selalu menggunakan tampilan *landscape*. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa view *portrait* dapat digunakan dalam tampilan video seperti iklan sebuah produk.



## 2.4 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 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.

### 2. 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.

### 3. 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.

#### 4. 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.

#### 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 Drama

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

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.

## 2.5 View Portrait

Portrait sering di artikan dengan pemotretan wajah manusia secara *close up* atau dalam format setengah atau  $\frac{3}{4}$  badan. Padahal, kata portrait sendiri berasal dari bahasa Latin “protrahere” yang artinya mengekspresikan keluar. Ini berarti foto atau video portrait yang berarti view portrait harus mampu berfungsi menonjolkan karakter atau ekspresi manusia tersebut. Karakter tersebut bisa berasal dari manusianya sendiri atau manusia bersama lingkungan dan peristiwa yang ada di sekitarnya.

## 2.6 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

## 2.7 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:

1. Apa yang akan dibuat atau diproduksi
2. Gaya pendekatan dan bentuk dokumenter
3. 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 beradu 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.