

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan karya yang berjudul **Pembuatan Video Dokumenter Beternak Sapi (Studi kasus: CV Drajat Farm)** dibutuhkan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain sapi perah di Indonesia, keadaan peternakan sapi perah, video dokumenter, dan mekanisme produksi karya.

2.1 Sapi Perah di Indonesia

Sapi perah merupakan hewan ternak yang menghasilkan susu sebagai produk utamanya (Firman, 2010). Sapi perah mulai dikenalkan pada rakyat Indonesia pada jaman kolonisasi Belanda di akhir abad ke 19. Dilihat dari jumlah populasi yang ada, jumlah populasi sapi perah sampai dengan tahun 2009 baru mencapai 370 ribuan (Firman, 2010). Padahal agribisnis sapi perah sudah berjalan lebih dari satu abad.

Susu dan produk olahan yang berasal dari sapi perah adalah bahan pangan dan pangan bagi konsumsi manusia. Produk olahan susu yang sekarang banyak disukai masyarakat mengalami kenaikan minat, seperti yoghurt, keju, mentega, permen susu, susu bubuk, susu kental manis. Hal ini menyebabkan kebutuhan akan susu semakin meningkat seiring dengan perkembangan jumlah penduduk, tingkat pendapatan, dan selera masyarakat. Dengan semakin meningkatnya kebutuhan akan susu, permintaan akan populasi sapi perah pun akan meningkat

pula. Tidak hanya itu, produksi susu tidak hanya dapat ditingkatkan dengan menambah jumlah populasi sapi perah, melainkan pula bisa ditingkatkan dari sisi produktivitasnya.

Produktivitas sapi perah dapat dikembangkan dengan membuka peluang agribisnis. Peluang usaha yang dapat dilakukan dalam agribisnis sapi perah mulai dari subsistem input dan sarana produksi seperti pemasok pakan hijauan dan konsentrat untuk sapi perah, peralatan dan mesin untuk pemeliharaan sapi perah, obat-obatan ternak dan sebagainya.

Peluang usaha budidaya sapi perah dimana kebutuhan konsumsi susu yang cukup tinggi saat ini dan belum mampu dipenuhi oleh produksi Susu Segar Dalam Negeri (SSDN), memberikan peluang usaha di subsistem budidaya sapi perah. Para produsen susu segar kebanyakan adalah para peternak (lebih dari 90%) dengan skala usaha yang lebih bervariasi. Namun kebanyakan berskala usaha kecil yaitu 2 – 5 ekor sapi per peternak. Kebanyakan para peternak berdomisili di pulau Jawa, seperti DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur.

Selain itu peluang usaha yang dapat dibudidayakan adalah di bidang pengolahan susu. Susu segar hasil pemerahan sapi perah belum dapat dikonsumsi langsung karena susu tersebut masih mengandung bakteri yang berbahaya bagi kesehatan manusia. Sifat susu segar hasil pemerahan masih berupa raw ,aterial yang belum siap dikonsumsi. Salah satu teknik sederhana di dalam pengolahan susu adalah pasteurisasi dimana susu segar dipanaskan pada suhu 60 – 70°C. Metode lainnya adalah sterilisasi dimana susu dipanaskan pada suhu 100°C.

Teknik ini dapat memusnahkan semua bakteri yang berbahaya bagi manusia sehingga susu dapat dikonsumsi.

Bidang lainnya yang bisa dijadikan peluang usaha pada agribisnis sapi perah adalah bidang pemasaran susu. Mengingat margin terbesar dalam tataniaga suatu produk adalah di pemasaran. Oleh karena itu, bidang pemasaran bisa dijadikan rujukan untuk membuka peluang usaha karena marginnya besar sekaligus bisa langsung berhubungan dengan konsumen, mengetahui pilihan konsumen terhadap produk susu, selera mereka dan sebagainya.

2.2 Jenis Sapi Perah

Bangsa sapi perah dibagi menjadi dua, *Bos taurus* dan *Bos indicus* (Firman, 2010). *Bos taurus* adalah bangsa sapi yang hidup di daerah sub tropis atau di daerah yang mempunyai empat musim (musim panas, semi, salju dan gugur). Ciri utamanya adalah tidak memiliki punuk di punggungnya. Beberapa contoh yang termasuk bangsa *Bos taurus* adalah sapi *Shorthorn* (Inggris), *Guernsey* (Inggris), *Holstein Friesian/Fries Holland* atau FH (Belanda), *Ayrshire* (Skotlandia Selatan), *Jersey* (selat Chanel antara Inggris dan Denmark), *Brown Swiss* (Switzerland), *Red Danish* (Denmark), *Droughtmaster* (Australia), sapi *Israeli* (Israel), dan beberapa sapi perah lain yang merupakan turunan atau hasil persilangan dari bangsa-bangsa sapi perah tersebut.

Bangsa sapi *Bos indicus* adalah bangsa sapi yang hidup di daerah tropis atau beriklim panas. Jenis sapi perah ini ciri utamanya mempunyai punuk di punggung. Beberapa contoh sapi perah yang termasuk dalam bangsa *Bos indicus* adalah *Zebu*

(India), *Red Sindhi* (India), *Grati* (persilangan FH dan sapi Jawa atau Madura), *Sahiwal Cross* (persilangan Sahiwal dengan FH).

Sapi perah yang cocok dipelihara di Indonesia adalah sapi yang berasal dari bangsa *Bos indicus*. Namun berdasarkan sejarah sapi perah di Indonesia, sapi FH lebih diminati oleh peternak sapi karena sifatnya yang jinak.

Menurut Wahyu Muljana (1982: 65), ciri-ciri dari sapi perah FH adalah:

1. Berwarna belang hitam dan putih atau cokelat dan putih.
2. Pada kaki bagian bawah dan ekor berwarna putih.
3. Tanduk pendek dan menghadap ke muka.
4. Terkadang pada dahinya terdapat belang warna putih yang berbentuk segitiga.
5. Sifatnya jinak dan mudah dikuasai.
6. Tidak tahan panas.
7. Lambat dewasanya.
8. Berat badan jantan rata-rata 850kg atau lebih, sedang yang betina bisa mencapai 650kg.
9. Produksi susu rata-rata pertahun di Belanda bisa mencapai 4.500-5.500 liter dalam satu masa laktasi atau 305 hari dan berkadar lemak 3-7%.
10. Tubuhnya tegap.

Walaupun sapi perah FH banyak dipelihara di Indonesia. Namun sapi-sapi tersebut cenderung dipelihara di daerah-daerah berhawa dingin atau dipelihara diketinggian lebih dari 800m dari permukaan laut. Misalnya Batu Raden, Malang, Lembang, Bandung Barat, Salatiga dan sebagainya.

2.3 Usaha Beternak Sapi Perah

Persiapan usaha beternak sapi perah dimulai dengan mencari lokasi peternakan yang mendukung produktivitas sapi perah. Lokasi usaha harus memiliki daya dukung air dan pakan alami yang memadai. Persiapan selanjutnya adalah persiapan kandang, perlengkapan, dan berbagai peralatan pendukung usaha peternakan. Dari peralatan pemerah susu, alat pemotong rumput, hingga kendaraan operasional. Bagi peternakan yang mengolah susu, perlu peralatan tambahan untuk mengolah susu. Tidak ketinggalan peternakan sapi juga perlu mempersiapkan pakan, vitamin, dan obat-obatan.

2.3.1 Perkandangan

Kandang dan peralatan kandang merupakan prasarana dan sarana yang penting bagi usaha sapi perah khususnya sapi perah yang dipelihara dengan sistem kandang. Kandang yang dibangun akan mencerminkan tingkat efisiensi dalam pemeliharaan sapi perah dan produksi susunya. Menurut Etgen dkk (1987: 54), ada beberapa tujuan dari dikandangkannya sapi perah:

1. Melindungi ternak dari cuaca buruk.
2. Meminimalkan resiko kecelakaan/ luka-luka dan penyakit.
3. Memaksimalkan pakan ternak.
4. Memberikan area khusus penanganan ternak.
5. Mempertemukan kebutuhan untuk produksi dan penjualan.

6. Memberikan perlindungan tenaga kerja dari kepanasan, cuaca buruk dan keamanan.
7. Meningkatkan derajat efisiensi tenaga kerja dalam penanganan ternak.
8. Dalam keadaan ekonomi terbatas, ternak bisa memberikan nilai membayar selama umur ternak dalam sistem.
9. Berdiri di area yang sesuai aturan pemerintah dan nyaman bagi ternak.
10. Memiliki fleksibilitas yang tinggi terhadap adaptasi penemuan teknologi terbaru.
11. Pertemuan antara keinginan pemilik atau manajer.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka jelas bahwa perkandangan tidak hanya sekadar tempat perlindungan ternak saja melainkan untuk memudahkan pengelolaan sapi perah itu sendiri.

2.3.2 Pemeliharaan Sapi Perah

Pada pemeliharaan sapi perah, ada dua sistem yang digunakan yaitu sistem perkandangan dan pasture grazing. Hampir sebagian besar peternakan di Indonesia menggunakan sistem perkandangan untuk pengelolaan sapi perah dan hanya sebagian kecil saja yang melakukan grazing system (sistem merumput). Pasture grazing dilakukan oleh perusahaan peternakan karena memerlukan modal yang besar dan lahan merumput yang luas. Menurut Muljana (Muljana, 1982: 26) ada 3 tahap dalam pemeliharaan sapi perah yaitu perawatan pada anak sapi perah/pedet, perawatan pada sapi dara, dan perawatan pada sapi betina dewasa.

Perawatan pada setiap tahap akan berbeda satu sama lainnya karena masing-masing mempunyai tingkatan umur yang berbeda.

2.3.3 Pemberian Pakan dan Air Minum

Pakan merupakan faktor produksi yang sangat penting bagi pemeliharaan sapi perah karena biaya untuk pakan untuk mencapai 60-70% dari total biaya. Salah satu penyebab produktivitas sapi perah menurun disebabkan oleh faktor kekurangan pakan atau pemberian hijauan dan konsentrat tidak sesuai dengan kebutuhannya.

Standar baku konsentrat sapi perah adalah 67% TDN, 16% protein kasar, 6% lemak kasar, 12% kadar air, 11% serat kasar, 10% abu, 0,9–1,2% Ca dan 0,6–0,8% P (Bamualim, 2009). Oleh karena itu, perlu diperhatikan jika kadar konsentrat tidak sesuai dengan standar baku tersebut maka bisa berdampak penurunan jumlah produksi susu terutama jumlah TDN –nya kurang dari 67%. Rata-rata peternak di Indonesia menggunakan rumput gajah sebagai pakan hijauan. Berdasarkan Rempal et al (1991) yang dikutip oleh Soetanto (Soetanto, 1994) menyebutkan bahwa minimal sapi perah laktasi diberikan rumput sebanyak 36 kg/ekor/hari dan konsentrat sebanyak 12,7 kg/ ekor/hari.

2.3.4 Pemerahan dan sanitasinya

Pemerahan merupakan aktivitas pemerahan puting susu sapi untuk mengeluarkan susu segar dari alveol yang terdapat di ambing (Firman, 2010). Tujuan utama dari pemeliharaan sapi perah adalah untuk memproduksi susu.

Dengan demikian, pemerahan merupakan bagian yang terpenting dalam pengelolaan sapi perah.

Persiapan yang dilakukan sebelum pemerahan khususnya pemerahan menggunakan tangan adalah sebagai berikut:

1. Penyediaan peralatan dan mesin pemerahan.

Semua peralatan dan mesin yang digunakan dalam pemerahan dalam keadaan bersih dan diusahakan harus terbuat dari stainless steel. Jika pemerahan dilakukan dengan menggunakan tangan maka peralatan dan mesin yang harus disiapkan antara lain milkcan, ember perah, ember untuk penyimpanan air hangat, vaseline, tester mastitis, kain penyaring, lap kain bersih dan semprotan desinfektan. Jika pemerahan dengan menggunakan mesin perah portable atau permanent maka peralatan-peralatan yang digunakan adalah milkcan, tester mastitis, semprotan dan cooling unit.

2. Pembersihan sapi perah

Sebelum diperah, sapi harusnya dimandikan terlebih dahulu agar kotoran yang menempel pada tubuh sapi tidak ikut terbawa susu saat pemerahan terutama pembersihan dilakukan di sekitar ambing dan puting susu.

3. Pembersihan kandang

Pembersihan kandang dilakukan untuk membersihkan kandang dari kotoran sapi baik feses maupun urine. Pembersihan kandang sebelum pemerahan ditujukan untuk menghindari berbagai kotoran maupun bau yang akan mempengaruhi susu.

4. Penyediaan air hangat

Air hangat diperlukan untuk membersihkan ambing dan puting susu sebelum pemerahan. Selain itu diperlukan juga untuk merangsang ambing agar mensekresikan air susu.

5. Kebersihan pemerah

Pemerah wajib menggunting kuku untuk menghindari puting susu terluka. Selain itu, sebelum dilakukan pemerahan, tangan dalam keadaan bersih lalu dikeringkan agar susu yang diperah tidak terkontaminasi kotoran yang menempel di tangan di pemerah.

6. Pemerah memakai pelindung kepala

Sebaiknya pemerah menggunakan pelindung untuk menghindari rambut yang rontok dari pemerah sehingga rambut tersebut tidak masuk ke dalam ember perah dan bercampur dengan susu.

7. Menenangkan sapi perah

Penenangan pada sapi yang tidak jinak dapat dilakukan dengan pengikatan agar sapi tidak banyak bergerak. Di samping itu, sebaiknya ekor sapi diikat terlebih dahulu agar ekor tidak mengganggu jalannya pemerahan.

Rata-rata pemerahan dilakukan sebanyak dua kali dalam satu hari, yaitu pada pagi hari antara pukul 06.00-07.00 dan sore hari pada pukul 14.00-15.00. Jadwal dan frekuensi tersebut dilakukan sesuai waktu dan konsisten setiap hari karena apabila berganti-ganti waktu dan frekuensi dapat menyebabkan ternak stress dan tidak tenang.

2.4 CV Drajat Farm

CV Drajat Farm merupakan salah satu peternakan sapi perah yang ada di kabupaten Sidoarjo. Berdiri pada April 2009, Bapak Drajat Mulyono selaku pemilik dari Drajat Farm, memulai peternakan ini dengan 3 ekor sapi. Seiring berjalannya waktu, Drajat Farm terus menambah jumlah sapi dikandang. Sampai saat ini, jumlah sapi yang dimiliki oleh Drajat Farm adalah 50 ekor sapi produktif.

Berdiri dilahan seluas 100 meter persegi, Drajat Farm membagi lahannya menjadi 5 kandang dan 1 kebun rumput. Lima kandang tersebut adalah kandang perah, kandang pejantan, kandang sapi potong, kandang sapi hamil/sakit, dan kandang pedet. Kebun rumput yang ada di lahan Drajat Farm ditanami rumput Thailand yang bibitnya diimport dari Thailand. Alasan menggunakan rumput ini adalah rumput Thailand pertumbuhannya sangat cepat dan nutrisi yang terkandung sangat baik bagi hewan pemamah biak seperti sapi.

Beralamat di Karang puri, Kec. Wonoayu, Kab. Sidoarjo yang cenderung beriklim panas, Drajat Farm mampu membuktikan bahwa susu yang dihasilkan tidak kalah jumlah dengan daerah beriklim dingin. Dalam sehari, Drajat Farm menghasilkan sekitar 100L susu murni yang sebagian besar dijual ke konsumen dan masyarakat sekitar lalu sisanya dikirim ke KUD susu.

Selain berkecimpung di sapi perah, Drajat Farm juga memelihara sapi potong jenis Simental dan Limousin. Menurut Bapak Drajat Mulyono, adanya sapi potong dalam peternakannya, hanya untuk jaga-jaga saja apabila produksi susu menurun. Dengan adanya sapi potong, Drajat Farm tidak perlu khawatir

apabila produksi susu menurun karena biaya operasional kandang dapat dicukupi dengan memainkan sapi daging.

2.5 Video Dokumenter

Menurut Sheila Curran Bernard (Bernard: 2004) video 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.

Menurut Gerzon R. Ayawaila (Ayawaila: 2008) dalam bukunya menjelaskan, video dokumenter adalah video yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan. Artinya apa yang direkam memang berdasarkan fakta yang ada, namun dalam penyajiannya juga dapat memasukan beberapa pemikiran.

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

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 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 estetika. Pengertian tentang ‘kebenaran’ dan ‘keaslian’ suatu film dokumenter mulai dipertanyakan, diputarbalikkan, dan

diubah, mengacu pada pendekatan segi estetika film dokumenter dan film-film non-fiksi lainnya.

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 dikelompokkan 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 bunga 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, kritikan 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.

2.6 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 artistik, penyunting gambar.

2.7 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).

Penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di-*shot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami penonton. Oleh karena itu penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan. Dalam buku *The Making of 3D Animation Movie* (Zaharuddin, 2006) diterangkan beberapa hal mengenai kamera. Diantaranya adalah karakteristik shot, dan berbagai macam perpindahan kamera.

2.7.1 Shot Sizes

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

Beberapa *shot sizes* itu adalah:

1. *Extreme Long Shot* (ELS)

Komposisi:

Sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar.

Tujuan:

Memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.

2. *Very Long Shot* (VLS)

Komposisi:

Panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS.

Tujuan:

Untuk menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.

3. *Long Shot* (LS)

Komposisi:

Total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya.

Tujuan:

Memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan di mana dia berada dan suasana. LS biasanya digunakan sebagai *opening shot*, dilanjutkan dengan *zoom in* hingga ke *medium shot* yang menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan secara lebih detail.

4. *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). Komposisi seperti ini sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

5. *Medium Shot (MS)*

Komposisi:

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

Tujuan:

Untuk *shoting* wawancara.

6. *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.

7. *Close Up (CU)*

Komposisi:

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

Tujuan:

Menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan (marah, kesal, senang, sedih, kagum kaget, jatuh cinta). Dengan eksplorasi CU, kita bisa mendapatkan angle terbaik untuk menciptakan gambar yang berbicara. Ketajaman mata, ekspresi, kedipan mata, reaksi, emosi hingga ke bahasa tubuh akan tercermin dalam raut wajah sang narasumber dengan jelas.

Komposisi CU juga

8. *Big Close Up* (BCU)

Komposisi:

Lebih tajam daripada *Close up*.

Tujuan:

Menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah, emosi, keharuan. Untuk penyutradaraan non drama , BCU adalah tata bahasa yang berlaku untuk produksi *talk show* dan kuis, terutama untuk menggambarkan reaksi dari penonton yang sedang larut dalam pembicaraan.

Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu. BCU dapat juga digunakan untuk objek berupa benda seperti: wayang, batu cincin ataupun makanan.

9. *Extreme Close Up* (ECU)

ECU adalah pengambilan gambar *close up* secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh/ wajah (mata, bibir, hidung) dengan *frame* yang sungguh-sungguh padat. Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu bagian objek saja. Komposisi macam ini banyak dibutuhkan dalam video musik dan kerap kali digunakan sebagai transisi gambar menuju *shot* berikutnya dengan komposisi dan *angle* yang berbeda.

10. *Over Shoulder Shot* (OSS)

Over Shoulder Shot adalah pengambilan gambar subject/object yang diambil dari punggung/bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi *shot* semacam ini

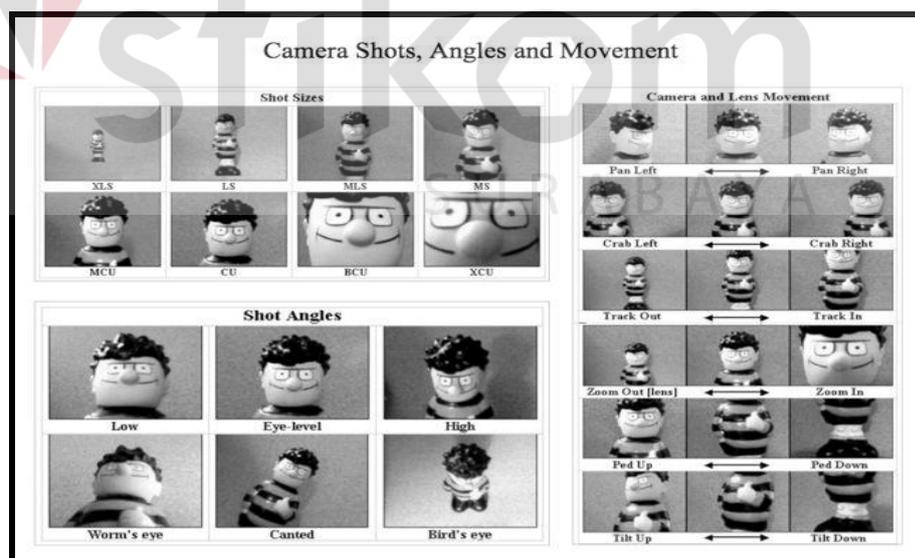
membantu kita untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame, dan mendapatkan „feel’ saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain. OSS sangat dianjurkan saat ada percakapan atau dialog antara dua orang.

11. *Two Shot*

Ada beberapa variasi untuk *Two Shot*, tetapi ide dasarnya adalah untuk mendapatkan pengambilan gambar yang pas untuk dua subject. Biasanya digunakan dalam wawancara atau ketika presenter sedang melakukan show.

Two-shot sangat dianjurkan untuk menetapkan relasi antara kedua subject yang diambil. Komposisi *two-shot* dapat juga disertai gerakan atau aksi.

Ini adalah cara yang bagus untuk mengikuti interaksi antara kedua orang yang bersangkutan tanpa merasa terganggu dengan segala sesuatu yang ada di sekitarnya.



Gambar 2.1 *Camera Shots, Angles and Movement*

(<http://ryanmillsa2blog.blogspot.com/2010/09/camera-angles.html>)

2.7.2 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Objek

Penempatan kamera dari sudut pandang obyek dibagi 3 jenis, yaitu:

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 Level*

Kamera ditempatkan sejajar 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.

2.7.3 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subjek

1. *Objective Camera Angle*

Angle ini menempatkan kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Kamera melihat dari sudut pandang penonton dan tidak dari sudut pandang pemain tertentu. *Camera Angle* Obyektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil gambar tentang dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukannya ada yang melihat.

2. *Subyective Camera Angle*

Kamera ditempatkan dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya pemain melihat ke arah penonton. Kamera dapat juga ditempatkan dari sudut pandang pemain yang memperhatikan pemain lainnya dalam suatu adegan.

2.7.4 *Point of View Camera Angle*

Point of View Camera Angle adalah gabungan antara obyektif dengan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu (Marner, 1972). Cara pengambilannya dengan meletakkan kamera sedekat mungkin dengan pemain yang titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di pipinya. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tersebut.

2.7.5 *Kontinuitas Film (Continuity)*

Film adalah sebuah *Continuity*. Sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar dan mengalir secara logis (Mabruri, 2010). Itulah yang disebut aspek *continuity* pada sebuah film. Film, baik berupa rekaman kenyataan ataupun fiksi, harus mampu memberikan kepada penontonnya sebuah realitas kehidupan yang nyata. Film harus bisa menyajikan suatu realita atau suatu dunia realita yang nyata, sebuah reproduksi kehidupan yang sesungguhnya. Oleh karena itu film sering dinilai sebagai “dunia pura-pura” yang

meyakinkan . Hal itu bisa terwujud jika apabila kesinambungan dan logikanya terjaga dengan baik dan diterima secara wajar oleh penonton.

Membuat film harus direncanakan dengan baik dan detail. Hanya dengan cara itu *continuity* bisa terjaga dengan baik. Di dalam tahap perencanaan (pra-produksi) baik berupa catatan-catatan ide, corat-coret *outline*, *design story board*, ataupun *shooting script*, pertimbangan *continuity* ini harus dimasukkan (Mabruri, 2010). Jika tidak, film yang kita buat hanya merupakan kumpulan *shot-shot* yang tidak jelas. *Continuity* adalah logika sebuah film yang membuat film tersebut terkesan realistis dan meyakinkan sehingga membuat penonton bertahan dan hanyut dalam penuturan film dari awal sampai akhir.

2.7.6 Komposisi Gambar

Komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Seorang sutradara atau *cameramen* harus bisa memutuskan apa yang masuk dan apa yang tidak perlu masuk ke dalam bingkai (*frame*) (Lesie, 2000). Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *viewfinder* 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*/ obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam *frame*. 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. Unsur-unsur pendukung komposisi sebagai berikut:

1. Wujud (*Shape*)

Tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran).

2. Bentuk (*Form*)

Tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola.

3. Pola (*Pattern*)

Tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.

4. Tekstur (*texture*)

Tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya).

5. Kontras (*contrast*)

Kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (*atmosphere/mood*), emosi, dan penafsiran sebuah citra.

6. Warna (*Colour*)

Unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan *mood* daripada foto kita, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik.

2.7.7 Editing Gambar

Editing adalah jiwa dari sebuah film/video. Editing adalah suatu proses memilih, mengatur dan menyusun *shot-shot* menjadi satu *scene*; menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi satu *sequence*, hingga akhirnya menjadi rangkaian *shot-shot* yang bertutur tentang suatu cerita yang utuh. Editing yaitu suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar *cut to cut* atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi (Biran: 2006).

