

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Untuk mendukung pembuatan karya film yang berjudul “pembuatan film pendek bergenre romantic yang berjudul “aku” dengan menggunakan kamera iPhone, maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain teknologi, multimedia, mekanisme produksi karya film, dan film pendek.

#### **2.1 Multimedia**

Panduan untuk mengetahui multimedia harus dimulai dengan definisi atau pengertian multimedia. Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hoftsteter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai mela-

kukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia;

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita.
2. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi.
3. Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya jika tidak ada komputer untuk berinteraksi maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Jika tidak ada link yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga jika kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka namanya televisi, bukan multimedia. Dari definisi diatas, maka multimedia ada yang *online* (internet) dan multimedia yang *offline* (tradisional).

### 2.1.1 Kategori Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu Multimedia Content Production dan Multimedia Communication.

1. *Multimedia Content Production* adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- a. Media teks/tulisan
- b. Media audio/suara
- c. Media video
- d. Media animasi
- e. Media gambar
- f. Media interaktif
- g. Media special effect

2. *Multimedia Communication* adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- a. TV
- b. Radio
- c. Film
- d. Media Cetak
- e. Musik
- f. Game
- g. Entertainment
- h. Tutorial
- i. Internet

Dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tersebut. Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research* (Hofstetter, p4) bahwa seseorang hanya akan mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama.

## **2.2 Jenis-jenis Film**

Jenis film bermacam-macam, pembuatan sebuah film dikategorikan menurut sub jenis film yang akan dibuat hal tersebut dijelaskan oleh Guru dalam artikelnya dalam jenis-jenis film (<http://www.perpuskita.com>). Hal tersebut guna membantu

penontonnya dalam menonton sebuah film yang akan ditonton. Jenis-jenis film adalah sebagai berikut:

1. Film Dokumenter

Film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Film dokumenter digunakan untuk penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek

Film cerita pendek adalah film yang berdurasi di bawah 60menit. Film pendek merupakan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi sebuah film cerita panjang. Jenis film bercerita pendek sering dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau kelompok yang menyukai dunia film dan berlatih untuk membuat sebuah film dengan baik..

3. Profil Perusahaan

Pembuatan film ini dikhususkan tentang perusahaan. Lebih tepatnya mengiklakan perusahaan tersebut.

4. Iklan Televisi

Iklan televisi bertujuan untuk merasang pembeli yang menonton iklan tersebut.

5. Video Klip

Video klip adalah potongan-potongan cerita pendek yang digabungkan dengan alunan musik.

### 2.3 Macam-macam Film

Menurut Anneahira dalam artikelnya tentang *Mengenal Macam-macam Film*, dijelaskan bahwa macam-macam film memiliki berbagai tema dan ide cerita. Jenis dan genre film dibagi menjadi berbagai jenis, tergantung jenis dan tema yang diangkat. Berikut berbagai macam film adalah:

1. Film Kartun

Film kartun merupakan film yang pemeran-pemerannya adalah kartun/animasi gambar bergerak. Film ini dibuat dari gambar-gambar yang dikumpulkan, kemudian disatukan dengan media komputer dan program animasi sehingga menjadi sebuah film.

2. Film Romantis

Film cinta atau romantis adalah film yang banyak digemari oleh remaja / kaum muda di Indonesia, terutama wanita. Film cinta menceritakan kisah cinta dua insane yang menjalani sebuah perjalanan percintaan.

3. Film Kolosal / Musikal

Film ini dibekali dengan unsur-unsur musik didalamnya berupa nyanyian-nyanyian, lagu, dan sebagainya.

4. Film Thriller

Film thriller dapat diartikan sebagai petualangan yang mendebarkan. Film thriller juga sejenis dengan film horror.

5. Film Komedi

Film komedi merupakan cerita lucu, lawakan, adegan konyol dan hal-hal yang dapat membuat penontonnya tertawa yang disusun dalam sebuah film.

6. Film Horor

Film misteri adalah film yang menyeramkan, mendebarkan, dan memunculkan rasa takut dan penasaran data menontonnya. Film horror biasanya bercerita tentang hantu, vampire, dan sejenisnya.

#### 7. Film Action/Laga

Film ini biasanya bercerita tentang hal-hal yang berhubungan dengan tembakan, balapan, perkelahian, penjahat, detektif, dan lain-lain yang sejenis.

Film action juga ada yang berbentuk serial atau satu cerita selesai.

### 2.4 Remaja

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun (Kristiono, 2008). Perkembangan manusia memiliki tuntutan psikologis yang harus dipenuhi, demikian pula dengan remaja. Remaja sewajarnya menyadari akan pentingnya sebuah pergaulan. Masa yang dilalui remaja ini adalah mampu bergaul dengan kedua jenis kelamin maka termasuk remaja yang sukses memasuki tahap perkembangan bergaul lebih matang dengan kedua jenis kelamin. Pada umumnya remaja dibagi dalam dua periode yaitu:

#### 1. Periode Masa Puber usia 12-18 tahun

Masa ini adalah masa dimana masa peralihan dari akhir kanak-kanak ke masa awal pubertas. Pada masa akhir pubertas remaja akan mengalami masa peralihan dari masa pubertas ke masa adolesen.

#### 2. Periode Remaja Adolesen usia 19-21 tahun

Masa ini adalah masa akhir remaja. Dimana remaja akan mengalami masa peralihan ke masa dewasa.

## 2.5 Psikologi Remaja

Remaja dewasa atau remaja akhir ini adalah remaja yang menuju ke ambang kedewasaan. Remaja akhir dapat berumur mulai dari 17-21 tahun. Dalam usia remaja ini, seseorang mulai merasa nyaman dengan hubungan dan keputusan mengenai seksualitas dan preferensi. Hubungan individual menjadi lebih penting daripada kelompok teman sebayanya. Pada remaja akhir ini memiliki sifat yang lebih terbuka terhadap pertanyaan spesifik tentang perilaku. Idealisme dapat mengarah pada konflik dengan keluarga dan figur otoritas lainnya. Dalam umur dewasa ini remaja lebih sadar tentang konsekuensi tindakan seseorang. Kebanyakan mampu mengerti pilihan secara menyeluruh untuk masalah kesehatan.

Kaum remaja cenderung untuk lebih memperhatikan perubahan fisis pada tubuhnya dan menunjukkan perhatian kepada proses maturasi. Remaja dalam usia *adolesan* (lanjut) merupakan periode terbentuknya identitas personal, dengan hubungan yang akrab dan suatu fungsi dalam masyarakat. Remaja pada usia *adolesan* dapat bersifat altruistik atau mementingkan kepentingan orang lain.

## 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 scenario, sutradara dan produser. Penulis skenario adalah orang yang menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah penulisan naskah. Sutradara adalah orang yang mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio visual. Sedangkan produser adalah orang yang membantu sutradara dalam mengelola proses pembuatan film (Tino, 2008) Pada umumnya tim kerja produksi film terdiri dari beberapa bagian yaitu manajer produksi, asisten sutradara, sinematografer, perekam suara, pengarah artistic, penyunting gambar.

## **2.7 Perkembangan Film Romantis**

Hingga tahun akhir tahun 2011 lalu, tercatat film yang paling diminati adalah film bergenre romantis (Andre, 2012). Film romantis dinikmati sebanyak 28% dari jumlah total penonton film, sedangkan film komedi memiliki 26% peminat.

Data yang ada juga menuliskan bahwa remaja adalah pangsa pasar dari film bergenre romantis. Sehingga film romantis memiliki potensi besar untuk dipertontonkan kepada penontonnya.

## **2.8 Sejarah Film Pendek**

Film pendek adalah salah satu bentuk film yang paling diminati, diminati dalam hal digarap maupun ditonton. Awal mulanya film pendek dianggap sebagai

film yang murah dan hanya digunakan oleh sutradara-sutradara pemula. Tetapi dalam hal yang sebenarnya, film pendek merupakan sebuah bentuk film yang paling sulit untuk digarap, tetapi paling mudah untuk diminati.

Di Amerika film pendek berdurasi sekitar 20-40 menit. Bahkan di Eropa dan Australia film pendek hanya berdurasi 1-15 menit saja. Membuat film pendek merupakan tantangan tersendiri bagi para pembuatnya. Pesan yang harus disampaikan dalam film pendek harus benar-benar dapat dipahami oleh penontonnya hanya dalam waktu yang singkat.

Tantangan dalam membuat film pendek mengharuskan pembuatnya membuat sebuah film yang membuah kreativitas dan orisinalitas dalam penggarapan film-film pendek. Sehingga para penonton dalam menikmati film pendek tersebut dan penonton dapat memiliki pengalaman berbeda dari menyaksikan film berdurasi panjang.

Film pendek sendiri lahir pada tahun 1910 di Amerika. Pada era tersebut, feature film sedang populer, dan pada akhirnya muncul ide untuk membuat feature yang memuat satu atau beberapa subjek pendek. Genre yang muncul pertama kali dalam pembuatan film pendek adalah komedi. Dalam era itu film pendek masih merupakan film bisu. Komedian seperti Charlie Chaplin, Buster Keaton, serta Laurel dan Hardy adalah artis-artis yang terkenal lewat film pendek.

Selanjutnya, film kartun juga mulai merambah film pendek dan disusul oleh genre film lainnya. Film pendek menjadi sangat populer hingga perusahaan film raksasa pun memiliki film spesial untuk menggarap film pendek. Bahkan sudah

ada perusahaan yang berdiri yang dikhususkan untuk membuat film pendek. (<http://www.la-lights.com/sejarah-film-pendek-1/>).

Di Indonesia, film pendek baru populer pada tahun 1970-an. Munculnya film pendek di Indonesia ditandai Pendidikan Sinematografi di Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Kesenian Jakarta mulai mengadakan Festival Film Mini sejak 1974. Akan tetapi Festival ini sempat terhenti dikarenakan kekurangan dana ([log.viva.co.id/news/read/371178](http://log.viva.co.id/news/read/371178)).

## 2.9 Film Pendek (Short Movie)

Film pendek merupakan film yang durasinya pendek yaitu dibawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek (Mabruri, 2010). Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Perkembangan di dunia industri perfilman sekarang ini tidak hanya di produksi melalui rumah-rumah produksi saja. Melainkan banyak pula karya-karya film yang dihasilkan oleh sineas-sineas muda yang dapat menghasilkan sebuah karya yang berupa *moving picture* secara *independent*.

Menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul Teknik menulis skenario film cerita, secara fisik dari bahasa film adalah media gambar (visual) dan media suara (audio). Bahasa film ini menguraikan makna dan kemampuannya dikaitkan dengan berbagai unsur lain, seperti gabungan dalam komposisi, kaitan dengan sudut pandang kamera, dengan adanya *deep of field* (Biran, 2006). Penggunaan bahasa film secara naluriah terkadang dapat berfungsi efektif namun

terkadang tidak. Beberapa hal yang berhubungan dengan bahasa film adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual atau media gambar adalah segala sesuatu yang diinformasikan untuk mata. Unsur-unsur media visual dalam rangka penyajian cerita adalah pelaku (*actor*) set (tempat kejadian), properti dan cahaya. Informasi cerita yang akan disampaikan kepada mata penonton adalah dengan penampilan *acting* pelaku dihubungkan dengan set atau pelaku dengan cahaya dan menurut penataan tertentu (Biran, 2006).

Kelemahan media visual adalah terbatasnya pengalaman setiap audien terhadap konsep cerita yang ditampilkan dalam bentuk visual yang menjadikan setiap audien akan menangkap informasi yang berbeda dan dikaitkan dengan persepsi setiap audien namun dalam film yang sama. Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan bahasa gambar maka penggunaannya akan lebih tepat, lebih efektif, dan perlu melakukan penambahan agar unsur gambar yang belum dikenal menjadi bisa dipahami (Kristanto, 2005).

2. Pelaku (Aktor)

Kedudukan pelaku dalam cerita adalah hal yang terpenting. Karena tokoh utama dan para tokoh pendukunglah sebuah cerita dapat dituturkan. Cerita

adalah kisah perjuangan protagonis dalam menyingkirkan problema utama dan mencapai satu tujuan. Pokok terpenting dari pelaku adalah sesuatu yang menarik, unik dan bukan tokoh yang tanpa arti. Pelaku adalah salah satu media didalam cerita sebuah film yang dapat memberikan informasi kepada audien. Informasi yang akan diterima audien mengenai karakter, watak, gangguan yang dialami, akhlak, falsafah, serta perubahan yang terjadi karena faktor lingkungan (Bare, 1971)

Audien dapat menerima informasi secara baik dengan cara memberikan tekanan pada ciri khas tokoh pelaku yang akan memunculkan tokoh yang baru tetapi bukan tokoh yang fiktif. Dalam peran pelaku dalam sebuah film yang perlu ditekankan adalah menciptakan daya tarik dari pelaku disertai dengan adegan yang manusiawi (Biran, 2006).

### 3. Set (*Venue*)

Pengertian set dalam film akan dapat bermakna sebagai kamar, ruang duduk, lapangan, geladak kapal, ruang kabin pesawat, dan sebagainya. Set akan berfungsi seperti pelaku yang akan memberikan informasi karakteristik pelaku. Selain dapat menjelaskan karakteristik pelaku, unsur set juga dapat menjelaskan tentang kepemilikan atau yang berdomisili di set tersebut, tentang tingkat ekonomi, sosial budaya, suasana lingkungan, dan sebagainya (Biran, 2006).

### 4. Status Ekonomi

Status ekonomi dapat diperlihatkan dalam film jika pelaku atau pun set menggunakan benda-benda yang terkesan harganya mahal. Dengan keadaan

status ekonomi tertentu maka karakteristik pelaku dapat dipahami oleh audien. Karakter penonton berdasarkan status ekonomi dapat dikelompokkan menjadi 5 kelas yakni A, B, C, D, E (Mabruri, 2010).

Tabel 2.1 Karakter Penonton Berdasarkan Status Ekonomi

Kelas A	Penonton yang mempunyai tingkat pendapatan sangat tinggi dengan pengeluaran yang tinggi juga, kelas ini disebut kelas menengah ke atas.
Kelas B	Penonton yang mempunyai pekerjaan yang cukup mapan, berpendapatan di atas rata-rata dan cukup konsumtif dalam mengeluarkan anggaran belanja, kelas ini disebut kelas menengah.
Kelas C dan D	Penonton yang bekerja disektor informal dengan pendapatan yang dibawah rata-rata, kelas ini disebut kelas menengah kebawah.
Kelas E	Penonton yang berada dibawah garis kemiskinan dan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

##### 5. Status Lingkungan dan Sosial Budaya

Dengan memperlihatkan tanda-tanda tertentu dari waktu, tempat, audien akan segera mengetahui pesan yang ingin disampaikan dalam cerita film.

Pengamatan diperlukan sebagai ciri khas dari sebuah lingkungan dan kondisi sosial budaya di sebuah daerah. Dengan menggunakan tanda-tanda budaya yang unik sebuah daerah dapat menjadikan daya tarik yang unik dari audien (Mabruri, 2010).

6. Atmosfer (*Mood*)

Suasana jiwa atau mood dapat dikesankan oleh set lokasi yang disiapkan dengan menggunakan shot tertentu. Daya kreatifitas sutradara akan mempengaruhi situasi mood audien terhadap film yang ditonton (Biran, 2006).

7. Properti

Kata properti dalam dunia film terbatas pengertiannya hanya pada segala macam perlengkapan yang ditambahkan pada pelaku atau tempat. Perlengkapan untuk *shooting* tidak dianggap sebagai properti (Biran, 2006).

8. Waktu

Sebuah zaman atau waktu dapat ditunjukkan dengan menggunakan properti yang mendukung waktu dengan ditampilkannya benda atau set lokasi tersebut. Penggunaan properti akan memepengaruhi waktu dan zaman film tersebut dibuat dan dapat memengaruhi kondisi mood audien (Biran, 2006).

9. Cahaya (*Lighting*)

Cahaya adalah unsur media visual, karena cahayalah sebuah informasi dapat dilihat. Cahaya pada mulanya adalah unsur teknis yang membuat benda

dapat dilihat maka penyajian film pada mulanya disebut sebagai “*painting with light*”, melukis dengan cahaya. Cahaya dalam perkembangan waktu dapat menjadi informasi waktu, menunjang mood atau atmosphere, set dan bisa menunjang dramatik adegan (Ross, 1999)

#### 10. Media Audio

Media Audio adalah media informasi yang berbentuk suara yang diterima oleh audien dengan menggunakan indra telinga. Media ini berfungsi sebagai penunjang informasi visual. Kreatifitas menggunakan audio juga dapat mempengaruhi dramatik sebuah film. Bahkan dalam penuturan dialog dapat mencerminkan karakter pelaku (Biran, 2006).

#### 11. Informasi (*Message*)

Informasi dari ucapan pelaku adalah sarana paling efektif dari unsur informasi audio. Terutama dalam menjelaskan pikiran atau perasaan pelaku. Informasi didalam dialog dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi secara langsung atau pun hanya sekedar tersirat. Di dalam dialog dapat menghasilkan pengertian tersirat dan mengandung pengertian filosofik (Edmonds, 1978).

### 2.10 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.

### 2.10.1 Shot Sizes

Dalam dunia pertelevisian dan perfilman terdapat beberapa ukuran *shot* yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pbingkaiian 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 sehingga penonton 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)

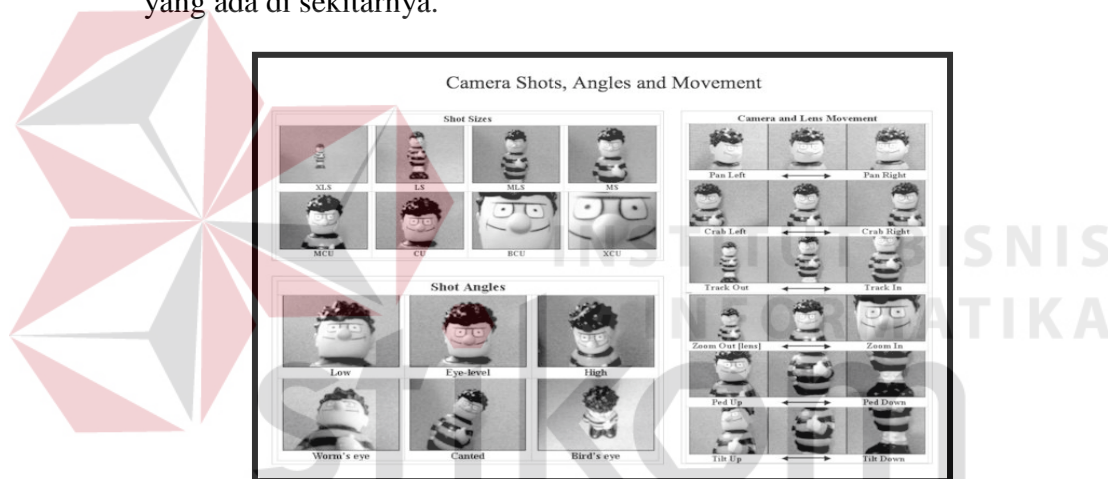
ECU adalah pengambilan gambar *close up* secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh/ wajah (mata, bibir, hidung) dengan *frame* yang sungguh-sungguh padat. Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu bagian objek saja. Komposisi macam ini banyak dibutuhkan 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. Biasa 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>)

## 2.10.2 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Obyek

### 1. High Angle

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status social 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.

## 2.10.3 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subyek

### 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.

#### 2.10.4 *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.

#### 2.11 **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 (pre-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.

## 2.12 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.

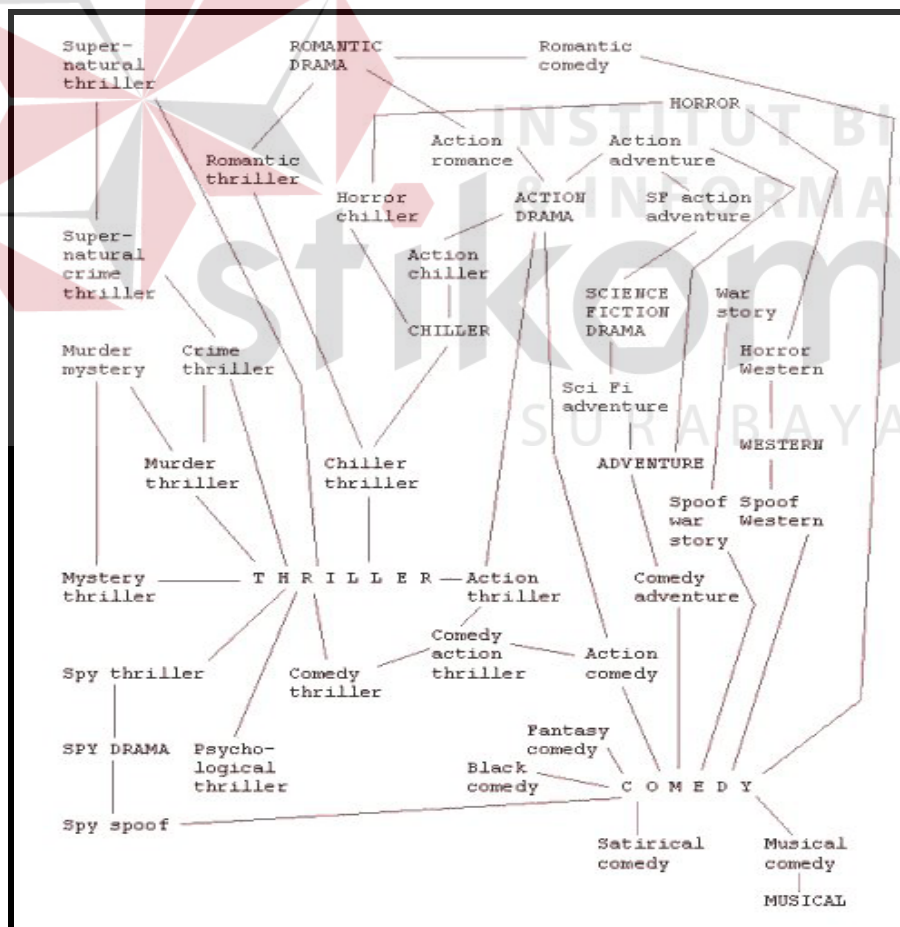
## 2.13 Editing Gambar

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).

## 2.14 Genre Film

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



Gambar 2.2 Jenis-jenis Genre (magazine *What's On TV*, 1993)

## 2.15 iPhone

iPhone adalah jajaran telepon pintar yang dirancang dan dipasarkan oleh Apple Inc. iPhone menggunakan sistem operasi telepon genggam iOS Apple yang dikenal dengan nama "iPhone OS" sampai pertengahan 2010, sesaat setelah peluncuran iPad. iPhone pertama diluncurkan tanggal 29 Juni 2007.

iPhone 4S adalah sebuah telepon pintar berbasis layar sentuh yang dikembangkan oleh Apple Inc. Ini adalah iPhone generasi kelima, menggantikan iPhone 4, dan diperkenalkan pada tanggal 4 Oktober 2011. Telepon genggam ini dapat dipesan duluan pada 7 Oktober 2011 di tujuh negara (Amerika Serikat, Kanada, Australia, Britania Raya, Perancis, Jerman, dan Jepang) dengan pengiriman pertamanya pada 14 Oktober 2011, serta tersedia pada hari itu juga di Apple Store negara tersebut. iPhone 4S dirilis di 22 negara lainnya, termasuk Irlandia, Meksiko, dan Singapura, pada 28 Oktober

iPhone dapat merekam video (meski tidak dijadikan fitur standar sampai iPhone 3GS), mengambil foto, memutar musik, mengirim dan menerima surel, menjelajah web, mengirim SMS, dan menerima surat suara visual. Sejumlah fungsi lain—permainan, referensi, navigasi GPS, jejaring sosial, dll.—dapat diaktifkan dengan mengunduh aplikasi; pada 2012, App Store menawarkan lebih dari 700.000 aplikasi buatan Apple dan pengembang pihak ketiga.

Ada enam generasi model iPhone, masing-masing dilengkapi satu dari enam versi iOS yang tersedia. iPhone pertama berupa telepon Pita frekuensi GSM dan menjadi perintis desain produk-produk selanjutnya; ukuran layar dan penempatan

tombolnya tidak berubah di seluruh jajaran produknya. iPhone 3G dilengkapi kemampuan jaringan seluler 3G dan lokasi A-GPS. iPhone 3GS dilengkapi prosesor yang lebih cepat dan kamera beresolusi tinggi yang dapat merekam video beresolusi 480p. iPhone 4 dilengkapi "retina display" 960 × 640, sebuah kamera belakang beresolusi tinggi dan sebuah kamera depan beresolusi rendah untuk panggilan video dan aplikasi lain. iPhone 4S dilengkapi kamera 8-megapiksel dengan kemampuan merekam video beresolusi 1080p, prosesor inti ganda, dan sistem kendali suara bahasa alami bernama Siri. iPhone 5 dilengkapi prosesor A6 baru, layar Retina 4-inci yang lebih besar daripada layar 3,5-inci di iPhone versi sebelumnya, dan menggantikan konektor 30 pin dengan konektor digital Lightning.

Selama beberapa tahun, Apple dan pabrik kontrakannya, Foxconn, menuai banyak kritik akibat kondisi kerja yang buruk di pabrik perakitanya di Cina

Spesifikasi iPhone 4S

#### **GENERAL**

Network 2G GSM 850 / 900 / 1800 / 1900

3G HSDPA 850 / 900 / 1900 / 2100

#### **DIMENSI**

Ukuran/Berat 115.2 x 58.6 x 9.3 mm / 140 g

#### **LAYAR**

Tipe LED-backlit IPS TFT, capacitive touchscreen, 16M colors

Ukuran 640 x 960 pixels, 3.5 inches (~330 ppi pixel density)

- Scratch-resistant oleophobic surface

- Multi-touch input method

- Accelerometer sensor for auto-rotate
- Three-axis gyro sensor
- Proximity sensor for auto turn-off

## **AUDIO**

Fitur Vibration, MP3 ringtones

Jack 3,5mm Jack Audio

Speakerphone Ya

Messaging

iMessage, SMS (threaded view), MMS, Email, Push Em

Java Tidak

## **KAMERA**

Primer 8 MP, 3264x2448 pixels, autofocus, LED flash, check quality, Fitur:

Touch focus, geo-tagging, face detection, HDR

Sekunder Ya, VGA, 480p@30fps, videocalling over Wi-Fi only

Video Record Ya, 1080p@30fps, LED video light, video stabilizat

## **BATERAI**

Tipe Standard battery, Li-Po 1432 mAh

Standby Up to 200 h (2G) / Up to 200 h (3G)

Talk Time Up to 14 h (2G) / Up to 8 h (3G)

## **Browser**

HTML (Safari)

GPS Ya, with A-GPS support and GLONASS

## **MEMORI**

Internal 16 GB storage, 512 MB RAM

Eksternal Tidak

FITUR

### **OS iOS 5**

CPU 1 GHz dual-core ARM Cortex-A9 processor, PowerVR SGX543MP2 GPU,

Apple A5 chipset

### **FITUR LAIN**

Multiple SIM Micro SIM

Video Player Ya

MP3 Player Ya

Audio Record Ya

TV Tidak

v- MicroSIM card support only

- Scratch

-resistant glass back panel

- Active noise cancellation with dedicated mic

- Siri natural language commands and dictation

- iCloud cloud service

- Twitter integration

- Digital compass

- Google Maps

- Audio/video player and editor



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA