



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Genre Film Anak

Genre film anak ditujukan bagi penonton berusia di bawah 13 tahun (penonton keluarga). Genre film anak berisikan sesuatu yang menghibur, tidak ada adegan kekerasan, menggunakan kata-kata yang sopan (tidak senonoh), isu-isu agama, atau adegan seks yang tidak wajar.

Sama seperti genre film keluarga (*family genre*), genre film anak juga dapat bercampur dengan genre film lain seperti, petualangan (*adventure*), komedi (*comedy*) atau musikal (*musicals*) (*Filmsite.org*, 2010).

2.1.1. Genre Film Anak di Indonesia

Menurut Fani (produser film genre anak “Pasukan Kapiten”), butuh waktu bagi masyarakat Indonesia untuk mulai mencintai film bergenre anak. Namun di sisi lain, Fani meyakini pasar film genre anak di Indonesia memiliki prospek baik. Tetapi minat para produser untuk memproduksi film dengan genre tersebut, masih kurang (Edward, 2013).

Jarang film genre anak yang sukses secara komersial di dunia perfilman Indonesia, kecuali “Laskar Pelangi” (2008) karya Riri Riza, yang menurut situs *Filmindonesia.or.id* (2008) masih merupakan satu-satunya film genre anak tersukses di tahun 2008, dengan jumlah penonton terbanyak yaitu 4.606.785.

Setelah “Laskar Pelangi”, tahun 2011 muncul sebuah film genre anak yang cukup fenomenal berjudul “Lima Elang”, karya Rudi Soedjarwo. Walaupun tidak termasuk ke dalam 10 besar film dengan penonton terbanyak, film ini mampu menarik perhatian presiden RI, Susilo Bambang Yudhoyono dan Ibu Ani Yudhoyono untuk menyempatkan diri menonton film tersebut.

Film bergenre anak dengan campuran petualangan (*adventure*) ini, mengisahkan petualangan lima sahabat pramuka yang terdiri dari Baron (diperankan Christoffer Nelwan), Rusdi (Igbal Dhiafakhri Ramadhan), Anton (Teuku Rizky Muhammad), Aldi (Bastian Bintang Simbolon), dan Sindai (Monica Sayangbati).

Menurut situs berita *Okezone.com* (2011), setelah menonton film “Lima Elang”, presiden Susilo Bambang Yudhoyono kemudian mengampanyekan pramuka dengan mengatakan, "film ini bisa menjadi motivasi, memberikan inspirasi kepada anak-anak kita pramuka dan penting untuk pendidikan watak, kemudian keterampilan, keberanian, dan menjelajah medan" (*Okezone.com*, 2011).

Pernyataan ini menginspirasi penulis dalam memilih “Lima Elang” untuk dikaji, diteliti dan dianalisa dalam skripsi, terutama dari sudut pandang *prop master*.

2.2. Pramuka

Pramuka merupakan singkatan dari Praja Muda Karana, artinya rakyat muda suka berkarya. Pramuka merupakan sebutan bagi anggota gerakan pramuka, yang meliputi: Pramuka Siaga, Pramuka Penggalang, Pramuka Penegak dan Pramuka

Pandega. Kelompok anggota lain yaitu: Pembina Pramuka, Andalan, Pelatih, Pamong Saka, Staf Kwartir dan Majelis Pembimbing.

Nugroho (2009) menjelaskan, “kepramukaan” adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya adalah pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti yang luhur.

Pramuka dibagi dalam golongan berdasarkan umur:

1. Kelompok umur 7-10 tahun disebut dengan Pramuka Siaga.
2. Kelompok umur 10-15 tahun disebut dengan Pramuka Penggalang.
3. Kelompok umur 16-20 tahun disebut dengan Pramuka Penegak.
4. Kelompok umur 21-25 tahun disebut dengan Pramuka Pandega.

2.2.1. Arti Lambang WOSM (*The World Organization Scout of the Movement*)



Gambar 2.1. Lambang WOSM

(http://www.pramukanet.org/index.php?option=com_content&task=view&id=418&Itemid=1, 2013)

Menurut Surendro (n.d), arti dari lambang WOSM yaitu:

1. Kompas: melambangkan suatu peringatan bagi pandu/pramuka agar selalu berbuat kebenaran dan dapat dipercaya, serta menjaga cita-cita dan peranan sebagai penunjuk jalan.
2. *Trefoil*/bunga dengan tiga ujung: melambangkan tiga janji pandu/pramuka.
3. Dua bintang: melambangkan anggota pandu/pramuka selalu berupaya memberi jalan keluar dan menolong dalam kebenaran dan pengetahuan.
4. Tali melingkar dengan ujung membentuk simpul mati, melambangkan hubungan persahabatan dan persaudaraan antar pramuka di seluruh dunia
5. Warna putih melambangkan jiwa suci. Warna dasar ungu melambangkan ketrampilan, kepemimpinan dan suka menolong orang lain.

2.2.2. Tanda Kecakapan Pramuka

Tanda Kecakapan Khusus (TKK) adalah tanda yang diberikan kepada peserta didik (pramuka) sebagai bentuk apresiasi atas kemampuan seorang peserta didik dalam suatu bidang tertentu. TKK bersifat opsional, seorang peserta didik dapat memiliki TKK yang berbeda dari peserta didik lain. TKK jumlahnya saat ini mencapai puluhan, dan kemungkinan akan ditambah seiring dengan kemajuan teknologi. Untuk memperoleh suatu TKK, seorang pramuka harus mampu menyelesaikan Syarat-syarat Kecakapan Khusus dalam bidang tersebut.

Saputra (n.d) mengatakan, TKK dapat dikenakan di baju seragam, paling banyak berjumlah lima buah. Jika memiliki TKK lebih dari lima buah, maka seorang pramuka harus mengenakannya di selempang atau tetampan.

2.3. *Art Department*

Art department (departemen artistik) merupakan citra dari sebuah produksi film. Bagian ini merupakan sentral penyedia panduan strategi bagi semua kru dalam menjalani tugasnya dalam bagian-bagian proses pembuatan film. Rizzo menambahkan, sebagai pengontrol konsep visual, *art department* harus kreatif dalam menginspirasi dan memonitor semua aktivitas untuk jangka waktu tertentu (Rizzo, 2005, Hlm. 27).

2.3.1. *Production Designer*

Sebagai pemimpin dalam sebuah *art department*, seorang *production designer* bertugas dalam membuat konsep bagaimana sebuah cerita akan digambarkan. Dalam hal ini dibutuhkan kerja sama yang baik antara *director* (sutradara), *director of photography* (juru kamera) dan *production designer* (perancang produksi) itu sendiri (LoBrutto, 2002, Hlm. 1).

2.3.2. *Art Director*

Art director bertugas mencari dan menyewa koordinator tiap bagian dalam sebuah *art department*, seperti pendesain set (*set designer*), pendekor set (*set decorator*), penyedia properti (*prop master*), pembeli set (*set buyers*), petugas cat set (*set painters*), dsb (Rizo, 2005, Hlm. 32-33).

Seorang *art director* juga adalah seorang *production designer*, semakin erat hubungan dan kekompakan mereka, maka itu menunjukkan bahwa mereka adalah seorang *art director* dan *production designer* yang berkualitas. Tugas utama mereka adalah menyangkut penataan set dan properti yang mana ada di bawah kendali seorang sutradara (Rizzo, 2005, Hlm. 22).

2.3.3. Set Decorator

Set decorator merupakan koordinator yang sangat penting dalam sebuah *art department*. Seorang *set decorator* bertugas menyediakan segala macam konteks, subteks, dan tekstur dari sebuah film. Tugas utamanya adalah mengatur bentuk gambar atau tempelan di dinding (*wallpaper*), tekstur dari cahaya, dan segala macam objek yang akan muncul dalam film (Rizzo, 2005, Hlm. 37).

2.3.4. Prop Master

Prop master biasanya juga berperan sebagai *set decorator*. Saat *prop master* bekerja, tugasnya fokus pada detail dari sebuah rancangan yang digagas oleh *set decorator*. Tugas utama *prop master*, harus memperhatikan segala macam benda yang dipegang oleh aktor sebagai *handprop* pada saat *blocking* dalam sebuah adegan (*scene*) pada film (Rizzo, 2005, Hlm. 38).

2.4. Set dan Properti

Set adalah tempat/ lokasi yang diatur untuk sebuah keperluan *shooting*, atau dengan kata lain sebagai *looks* (tampak) dari sebuah film. Set adalah “gambar yang bercerita” yang artinya, sebuah set dapat membawa suasana penonton ke dalam alur cerita dari sebuah film (Rea dan Irving, 2010, Hlm. 123-124).

Sedangkan, properti menurut LoBrutto (2002) adalah segala macam benda yang berada dalam sebuah set, termasuk yang dipakai oleh aktor, dan fungsi utamanya yaitu sebagai media informasi untuk menjelaskan kapan sebuah peristiwa terjadi (Hlm. 21).

Menurut Bright (2008), terdapat enam jenis properti yaitu:

1. *Set props*: properti yang mayoritas dipakai di dalam set.
2. *Dressing props/decorating props*: properti yang menghiasi sebuah set.
3. *Hand props*: properti yang dipegang atau digunakan oleh aktor tetapi tidak memiliki nilai naratif.
4. *Hero props/action props*: properti yang digunakan oleh aktor untuk beraksi dan memiliki nilai naratif.
5. *Mechanical props*: properti yang menggunakan mekanikal sistem.
6. *Green*: tanaman yang ada di dalam set.

2.5. Karakterisasi

Saat penulisan naskah film (*script*), ide, karakter dll telah dipikirkan penulis untuk menghidupkan cerita film tersebut. Dua hal utama dalam penulisan adalah: apa yang akan diceritakan dan mendapatkan orang/aktor yang akan memerankannya.

Cooper (2005) mengatakan, dorongan awal penulisan dari naskah film (*script*) adalah seefisien mungkin membuat penokohan/penggambaran karakter.

Hal ini harus dilakukan dengan teliti, sebab kualitas film akan bergantung pada siapa tokoh atau karakter yang digambarkan tersebut (Hlm. 125).

2.5.1. *Three Dimensional Character*

Sebuah karakter dalam film harus memiliki dimensi yang membedakan antara satu dengan yang lainnya. *Three dimensional character* adalah pendalaman karakter secara psikologi, sosiologi dan fisiologi (Brooks, 2010).

Proses pendalaman karakter akan membuat cerita dan tampilan gambar lebih varitatif dan mudah diingat. Lebih lanjut Egri (2007) menjelaskan, yang dimaksud dengan dimensi fisiologi yaitu keadaan fisik seseorang, contoh, tinggi, pendek, kurus, gemuk, buta, tuli, dsb. Karena keadaan fisik seseorang berbeda-beda, maka mereka pun memiliki karakter yang berbeda-beda (Hlm. 33). Beberapa elemen lain yang dapat mencerminkan dimensi fisiologi adalah jenis kelamin, umur, postur tubuh, warna kulit, kesehatan, cacat, dan penampilannya (Hlm. 36). Sedangkan dimensi sosiologi, dapat dilihat dari kelas sosial, pekerjaan, tingkat pendidikan, agama, ras, pandangan politik, dan hobi (Hlm. 36-37). Gabungan dari kedua dimensi tersebutlah, dapat menimbulkan ambisi, perilaku, dan sikap seseorang, yang mana merupakan ciri-ciri atau karakter psikologi orang tersebut (Hlm. 34).

2.5.2. Struktur Dramatik

Struktur dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur plot (Saptaria, 2006, Hlm. 25). Plot merupakan rangkaian peristiwa yang dihubungkan dengan hukum sebab-akibat (Hlm. 21).

Menurut Orci (2010), dalam naskah film (*script*) biasanya terdapat tiga struktur babak yaitu:

1. Babak I: pengenalan segala sesuatu yang berhubungan dengan tokoh (eksposisi)
2. Babak II: pengenalan konflik yang sampai pada puncak konflik/klimaks
3. Babak III: resolusi/penyelesaian konflik yang terjadi pada babak II.

UMMN