



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 Film

Film adalah sebuah kisah yang diceritakan melalui format audio dan gambar bergerak yang ditayangkan di bioskop atau televisi (“Film”, n.d.). Menurut *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, Berdasarkan durasinya film dibagi menjadi 2, yaitu: *feature film* dan *short film*. *Feature film* berdurasi diatas 40 menit sedangkan *short film* berdurasi dibawah 40 menit. Menurut Owen (2011) pembuatan sebuah film dibagi menjadi 3 tahap, yaitu :

2.1.1 *Pre-Production*

Pre-Production adalah proses persiapan dan perencanaan sebelum memulai produksi sebuah film. Agar proses produksi berjalan dengan lancar, maka banyak waktu yang digunakan dalam masa *pre-production* untuk melakukan perencanaan dan penjadwalan yang sangat cermat. Proses perencanaan meliputi *casting* pemain, mencari lokasi, memilih kru, *rehearsal*, *recee*, membuat *script breakdown*, dan visualisasi *script* secara mendetail. Proses *script breakdown* dan visualisasi *script* diperlukan untuk menjadi bahan panduan bagi seluruh kru. Proses visualisasi *script* meliputi pembuatan *storyboard* dan *concept art* (Owen, 2011).

2.1.2 Production

Tahap *production* adalah tahap dimana proses pengambilan gambar untuk sebuah film dimulai. Jika proses persiapan dalam tahap *pre-production* dilakukan dengan teliti, maka proses produksi kemungkinan besar akan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan jadwal yang ditentukan (Owen, 2011).

2.1.3 Post-Production

Tahap terakhir dalam pembuatan sebuah film disebut *post-production*. Dalam proses *post-production*, *footage-footage* dari proses produksi akan memasuki proses *editing*. *Editing* adalah proses penyuntingan *footage-footage* menjadi sebuah film. Proses *editing* juga meliputi penambahan materi audio-visual ke dalam sebuah film (Owen, 2011).

Dalam pembuatannya, proses produksi sebuah film memerlukan kru yang bekerja dibalik layar, diantaranya adalah :

2.2. Sutradara

LoBrutto (2002) mengatakan sutradara adalah orang yang bertanggung jawab untuk menerjemahkan sebuah *script* kedalam bentuk audio-visual, dan seorang sutradara juga mengontrol penuh segi kreatif dalam sebuah film. Lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa dalam proses *pre-production* dan *production*, seorang sutradara akan banyak mengambil keputusan dalam hal cerita, motivasi karakter, teknis, dan estetis (hal.14).

Proferes (2008) berteori bahwa tugas awal sutradara dalam proses produksi sebuah film adalah memahami *script*. Menurutnya seorang sutradara harus

memahami secara mendalam aspek-aspek yang terkandung dalam sebuah *script*, yaitu :

1. Tema : sutradara harus memahami tema utama yang terkandung dalam *script*.
2. Karakter utama : sutradara mengetahui karakter yang mana yang akan membuat ceritanya berjalan dan mengetahui apa tujuan dari karakter utama dalam cerita.
3. Karakter : sutradara harus memahami dengan jelas apa motivasi dan tujuan dari setiap karakter yang ada.
4. Keadaan : pemahaman terhadap keadaan yang dialami oleh karakter.
5. Hubungan : memahami dengan jelas hubungan antara setiap karakter.
6. Ekspektasi : mengetahui ekspektasi karakter dalam mencapai tujuannya.
7. Tindakan : memahami tujuan dari tindakan-tindakan yang dilakukan oleh karakter.

(Proferes, 2008, hal. 13-17)

Bagi sutradara, *script* adalah tulang punggung untuk sebuah film dan sutradara akan mengembangkan sebuah *script* menjadi sebuah karya audio-visual. Sutradara harus melakukan pra-visualisasi *script*, membuat keputusan dalam segi *design* dan *cinematography*, dan siap bekerja sama dengan kepala dari masing-masing departemen (LoBrutto, 2002, hal. 14).

2.3. Director of Photography

Menurut LoBrutto (2002) *Director of photography (DOP)*, atau sering disebut sebagai *cinematographer*, adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk

memfilmkan visi sutradara akan sebuah *script* ke dalam sebuah visual gambar bergerak. *DOP* berkolaborasi dengan sutradara dan *production designer* untuk menciptakan *visual looks* dan *visual style* yang cocok dalam merepresentasikan sebuah *script*. *DOP* dengan arahan dari sutradara akan menentukan *camera angle*, *lensa*, *framing*, *composition*, *lighting*, *camera movement*, dan *visual texture* (hal. 14).

2.4. Production Designer

Menurut LoBrutto (2002) *Production Designer* adalah kepala bagian kru artistik dalam sebuah film. *Production designer* bertanggung jawab dalam segala hal fisik yang terlihat dalam sebuah film, dan menentukan *visual metaphors* yang cocok untuk merepresentasikan sebuah *script*. *Production designer* mengontrol desain artistik, *setting*, lokasi, property, dan juga mengarahkan *art director*, *costume designer*, dan kru *makeup* (hal. 1).

2.5. Cinematic Technique

Cinematic technique adalah sebuah cara yang digunakan oleh filmmaker untuk mengkomunikasikan pesan dan emosi kepada penonton.

2.5.1. Mise en Scene

Menurut Prunes, Raine & Litch (2002) *mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang artinya meletakkan dalam sebuah adegan. *Mise en scene* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menunjukkan segala aspek yang ditempatkan dalam sebuah *frame* oleh sutradara (Prunes, Raine & Litch, 2002).

Terdapat 4 aspek utama yang terkandung dalam *mise en scene*, yaitu:

2.5.1.1. Setting

Setting meliputi aspek arsitektural, property, dan dekorasi (Stadler & McWilliam, 2009, hal. 2). Pendekorasian menjadi elemen penting karena dapat membantu memvisualisasikan emosi dan mood dalam sebuah film (Prunes, Raine & Litch, 2002).

2.5.1.2. Costume and Makeup

Costume digunakan sebagai media untuk membantu menunjukkan karakteristik seorang figur (Prunes, Raine & Litch, 2002). Menurut Stadler & McWilliam (2009) *costume* juga meliputi *wardrobe, accessories, prosthetics* dan *makeup* (hal. 2).

2.5.1.3. Lighting

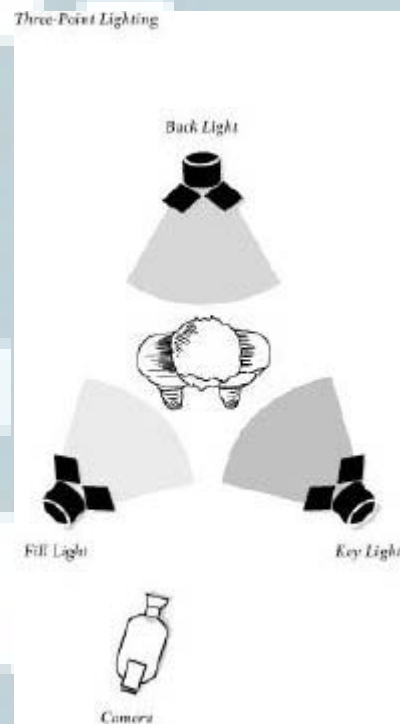
Menurut Bordwell (2008) pencahayaan dalam sebuah film bukan hanya berfungsi untuk menerangi sesuatu agar terlihat di layar saja, tetapi pencahayaan dapat berfungsi untuk menciptakan emosi dan memfokuskan perhatian kepada elemen-elemen tertentu dalam sebuah *frame* (hal. 124).

Berikut ini adalah beberapa contoh dari teknik pencahayaan.

1.) Three-Point Lighting

Menurut Prunes, Raine & Litch (2002) teknik pencahayaan *three-point lighting* adalah teknik standar yang dipakai dalam pengambilan gambar sebuah film. Lebih lanjut, teknik ini digunakan untuk memberikan kedalaman terhadap obyek yang direkam dengan menggunakan 3 sumber cahaya, yaitu: *key light, fill light, dan back light*.

Key light adalah cahaya utama yang digunakan untuk menyoroti salah satu sisi dari obyek, dan intensitas cahayanya paling terang diantara sumber cahaya yang lainnya. *Fill light* digunakan untuk menyoroti sisi samping dari *key light* dan berfungsi untuk memberikan dimensi. *Back light* disorot dari belakang obyek agar obyek terlihat terpisah dari *background* sehingga tercipta suatu kedalaman (Prunes, Raine & Litch,2002).



Gambar 2.1. – Three Point Lighting
(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

2.) **High-Key Lighting**

Teknik pencahayaan ini adalah teknik dimana intensitas cahaya dari *fill light* hampir sama dengan intensitas cahaya dari *key light* sehingga menciptakan pencahayaan yang sangat terang dan terkadang tidak

menciptakan bayangan dari obyek. Teknik ini biasa dipakai dalam film *musicals* dan *comedies* (Prunes, Raine & Litch,2002).



Gambar 2.2. – High Key Lighting

(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

3.) **Low-Key Lighting**

Sebuah teknik pencahayaan dimana intensitas cahaya *fill light* sangat kontras dengan intensitas cahaya dari *key light* sehingga dapat menciptakan suasana tegang. Teknik ini biasa dipakai dalam film *noir* (Prunes, Raine & Litch,2002).



Gambar 2.3. Low Key Lighting

(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

2.5.2. **Character Placement**

Menurut Pruter (2004), penempatan karakter dalam *frame* dapat mempengaruhi kesan penonton terhadap karakter tersebut seperti sifat dan kedudukan karakter. Jika karakter diletakkan di bagian atas *frame*, maka akan menimbulkan kesan

yang berhubungan dengan kekuasaan atau otoritas. Jika diletakkan pada bagian bawah maka akan menimbulkan kesan yang berlawanan dengan bagian atas seperti lemah, tidak berdaya, dan tunduk. Jika karakter ditempatkan di tengah *frame* maka karakter tersebut merupakan karakter yang penting dan menjadi pusat keseluruhan *frame*.

2.5.3. Character Movement

Dalam artikel “*Mise-en-Scene : Orchestrating the Frame*” (2002) dikatakan bahwa sejarawan seni Heinrich Wolffrich berteori penonton mengamati gambar dari kiri ke kanan, sama seperti membaca buku. Oleh karena itu jika karakter bergerak dari kiri ke kanan akan terlihat seperti diberdayakan, sedangkan karakter yang bergerak dari kanan ke kiri akan memberikan kesan melawan arus.

2.5.4. Cinematography

Cinematography adalah penggunaan aspek *lighting*, *shot size*, *camera angles*, dan *camera movement* untuk menciptakan emosi kedalam bentuk visual (Moura, 2010). Terdapat beberapa elemen dalam *cinematography*, yaitu:

2.5.4.1. Shot Size

Menurut Stadler & McWilliam (2009) *Shot size* adalah aspek terpenting dalam mendesain *camera composition* karena jarak kamera dengan subyek mempengaruhi ukuran subyek dalam framing sehingga mempengaruhi kesan akan jarak antara penonton dengan subyek yang disorot (hal. 35).

Berikut ini adalah beberapa jenis *shot size*:

1.) ***Extreme Long Shot (ELS)***

ELS adalah *shot* yang diambil dengan jarak yang sangat jauh dari sebuah subyek. *Shot* ini biasa digunakan untuk memperlihatkan *setting* atau pemandangan (Prunes, Raine & Litch,2002).



Gambar 2.4. *Extreme Long Shot*

(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

2.) ***Long Shot (LS)***

Long shot adalah *shot* yang memperlihatkan seluruh tubuh pemain dengan ukuran yang hampir memenuhi framing. *Shot* ini digunakan untuk menunjukkan karakter dan lingkungan sekitarnya (Prunes, Raine & Litch,2002).



Gambar 2.5. *Long Shot*

(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

Di dalam artikel “*Tragedy is a close-up; Comedy, a long shot*” (2008) dikatakan bahwa *long shot* banyak digunakan dalam film komedi daripada *close-up* karena penonton tidak ingin melihat apa yang sedang dirasakan oleh karakter tetapi mereka ingin lebih melihat situasi lucu yang berlangsung dalam film komedi.

3.) *Medium Long Shot (MLS)*

Medium long shot memperlihatkan pemain dari lutut hingga kepala dalam sebuah *frame* (Prunes, Raine & Litch, 2002).



Gambar 2.6. *Medium Long Shot*

(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

4.) *Medium Shot*

Medium shot adalah *shot* yang memperlihatkan pemain dari pinggang hingga kepala.



Gambar 2.7 Medium Shot

(Sumber : Prunes, M., Raine, M., and Litch, M., 2002)

5.) Medium Close-Up (MCU)

Medium close-up adalah *shot* yang mengambil bagian bahu hingga kepala dari pemain (Prunes, Raine & Litch,2002).



Gambar 2.8. Medium Close Up

(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

6.) Close Up (CU)

Dalam *shot close up*, *frame* diisi dengan penuh oleh kepala dari subyek.

Shot ini berguna untuk memperlihatkan ekspresi dari pemain (Prunes, Raine & Litch,2002).



Gambar 2.9. Close Up

(Sumber : Prunes, Raine, and Litch, 2002)

2.5.4.2. Camera Angles

Menurut Moura (2010) *camera angles* mempengaruhi penonton dalam mengartikan sebuah *shot*. Contohnya *low angle* dapat memperlihatkan subjek yang tinggi dan dominan. Sementara *high angle* dapat memperlihatkan subjek yang pendek dan lemah. Lebih lanjut, menurutnya peletakan posisi kamera dengan subjek adalah kunci untuk menyampaikan pesan yang disebutkan.

1.) Eye level Angle

Eye level angle adalah sudut pengambilan gambar yang meletakkan kamera sebanding dengan garis mata subjek. *Angle* ini digunakan untuk menunjukkan sifat netral dan tidak mempunyai kekuatan dramatis. *Angle* seperti ini banyak dipakai dalam film bergenre *romantic comedy* atau *documenter* (Moura, 2010).

2.) Low Angle

Menurut Moura (2010) *low angle* adalah sudut pengambilan gambar yang meletakkan kamera pada bagian bawah mata subjek dan melihat ke arah atas. *Angle* seperti ini memberikan kesan dominan, agresif, dan perasaan yang tidak menyenangkan.

3.) High Angle

High angle adalah sudut pengambilan gambar yang menempatkan kamera di atas mata subjek dan melihat ke arah bawah. *Angle* seperti ini dapat membuat subjek terlihat lemah, dan takut. Terkadang *angle* seperti

ini dipakai sebagai *POV* orang dewasa terhadap anak kecil (Moura, 2010).

4.) *Planimetric Shot*

Planimetric shot adalah sebuah istilah yang dipakai oleh Bordwell (2007) untuk sebuah sudut kamera yang diambil secara frontal dan geometris. Lebih lanjut, istilah *planimetric shot* sendiri diambil berdasarkan istilah *planar* atau *planimetric composition* yang dipakai oleh sejarawan seni Heinrich Wölfflin.



Gambar 2.10. *Planimetric Shot*

(sumber : Bordwell, & Thompson, 2007)

2.5.4.3. *Long Take*

Long take adalah *shot* yang diambil secara berkelanjutan dengan menggunakan 1 kamera. *Shot* tanpa cut ini biasanya berdurasi sekitar beberapa menit (Sward, n.d.).

2.5.4.4. *Zoom Shot*

Menurut Mercado (2010), dalam *zoom shot* kamera berada pada posisi yang statis dan perspektif *shot size* dari lensa berubah dari *wide* menjadi *close up* (*zoom in*) atau kebalikannya (*zoom out*) (hal. 125).

2.5.4.5. *Dolly Shot*

Dolly shot pada dasarnya adalah kamera yang diletakkan diatas alas beroda yang dapat digerakkan secara halus. Berbeda dengan *zoom shot* yang posisi kamera-nya tidak bergerak lalu perubahan berada di perspektif lensa, *dolly shot* menggunakan perspektif lensa yang sama tetapi kameralah yang bergerak (Mercado, 2010, hal. 143).

