

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 UNSUR NARATIF DAN SINEMATIK

Effendy (1986, hlm. 239) menjelaskan bahwa film bersumber dari hasil budaya serta alat ekspresi kesenian. Film yang sebagai komunikasi massa adalah hasil dari gabungan dari berbagai teknologi seperti kesenian teater, fotografi, rekaman suara dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan media komunikasi massa yang muncul pada abad ke- 19. Film juga merupakan alat komunikasi yang ruang lingkungannya tidak terbatas dimana di dalam hal tersebut dapat menjadi ruang menuangkan ekspresi yang bebas. Film memiliki kekuatan untuk membentuk sebuah pandangan di masyarakat dengan pesan di dalamnya. Hal tersebut didasarkan oleh film adalah representative realistis di masyarakat.

David Bordwell *et.al* (2020) mengemukakan bahwa film memiliki unsur di dalamnya yang terbagi menjadi 2 yaitu unsur naratif dan unsur sinematik.

#### 1. Unsur Naratif

Unsur naratif itu sendiri adalah sebuah bahan yang akan diolah. Di dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan dari seorang *filmmaker* kepada cerita film itu sendiri. Aspek cerita dan tema film dari setiap film yang dibuat, selalu berhubungan dengan unsur naratif di dalam film itu. Setiap cerita di dalam film memiliki elemen lain seperti tokoh, konflik, lokasi, dan waktu. Elemen-elemen tersebut saling berkesinambungan. Elemen-elemen tersebut terikat oleh suatu hukum sebab akibat yang dimana unsur ruang dan unsur waktu adalah sebuah elemen yang pokok dalam pembuatan sebuah cerita film.

#### 2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah sebuah kelanjutan dari unsur naratif dimana unsur sinematik mengolah unsur naratif. Unsur sinematik terbagi menjadi 4 elemen seperti *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara. Elemen-elemen tersebut merupakan aspek teknis dari pembuatan video. *Mise en scene* adalah segala hal

yang ada di dalam *frame* kamera *mise en scene* memiliki 4 bagian yaitu *setting*, tata cahaya, kostum/*makeup*, *acting*.

## **2.2. STRUKTUR TIGA BABAK**

Menurut Bordwell (2008) struktur tiga babak adalah salah satu dari struktur dalam konsep penceritaan sebuah skenario dan banyak digunakan dikarenakan menunjukkan sifat dasar dari penceritaan, dimana pada sebuah cerita memiliki awal, tengah dan akhir.

### **2.2.1 BABAK AWAL**

Pada bagian awal adalah bagian yang disebut juga dengan bagian persiapan. Bagian persiapan melibatkan pengenalan karakter, pengenalan dunia dalam sebuah cerita, dan memasukan insiden yang mengarah menuju sebuah konflik. Pada bagian ini juga menjelaskan sebuah situasi dimana karakter utama yang terjebak dalam suatu masalah yang dihadapi oleh situasi yang sulit.

### **2.2.2 BABAK TENGAH**

Pada babak ini adalah babak yang menampilkan situasi dimana hambatan dan karakter utama yang akan memikirkan cara untuk mencapai tujuannya. Diawali dengan pemecahan masalah sebelumnya sebelum masalah yang lain muncul. pada bagian ini adalah bagian dimana karakter utama menyelesaikan masalahnya dengan segala macam hambatannya.

### **2.2.2 BABAK AKHIR**

Pada babak akhir adalah babak dimana karakter utama menyelesaikan masalahnya terlepas masalah tersebut berakhir bahagia atau sedih. Bagian ini juga menjelaskan tentang akhir dari sebuah cerita. Pada babak akhir juga menjawab segala sesuatu hal yang dihadapi oleh karakter dari tujuan awal.

## **2.3 MISE-EN-SCENE**

### **2.3.1 SETTING**

Secara singkat *setting* sering kali disebut juga sebagai set. *Setting* adalah sebuah bentuk dari gambar yang diciptakan kepada media yang berbentuk ruang. David Bordwell *et.al* (2020) menjelaskan bahwa pembuat film dapat mengatur setting dengan berbagai cara. Salah satu cara adalah dengan pemilihan lokasi yang sebenarnya atau lokasi yang nyata. Namun sebagai cara lain, pembuat film dapat menciptakan sendiri *setting* tersebut. Penggunaan *setting* pada sebuah studio akan lebih mudah dikontrol karena dapat diatur sesuai dengan keperluan produksi. Banyak pembuat film yang mengikuti cara Meilies dalam menggunakan studio sebagai tempat *setting*

### **2.3.2 PROPERTY**

*Property* atau yang sering disebut sebagai prop adalah sebuah benda yang digunakan oleh *actor* dan merupakan sebuah bagian pendukung pada sebuah cerita. Rea *et.al* (2010) menyatakan bahwa *property* digunakan oleh *actor* adalah sebagai bagian integral dalam cerita. *Property* juga berfungsi sebagai media informasi untuk memberitahu kapan sebuah kejadian tersebut terjadi.

### **2.2.3 KOSTUM**

David Bordwell *et.al* (2020) menuliskan bahwa kostum memiliki fungsi yang spesifik dan mempunyai peran yang besar untuk jalannya film. Kostum sering dikaitkan dengan *setting* dikarenakan pembuat film yang ingin menekankan figur manusia dengan *setting* sebagai latar belakang yang memiliki sifat netral. Penggunaan kostum yang berkaitan erat untuk membantu memperkuat sebuah karakter itu sendiri.

## **2.4 MAKNA EKSPLISIT DAN IMPLISIT**

Makna eksplisit adalah merupakan sebuah makna yang diutarakan atau diperlihatkan secara langsung, tegas dan berterus terang. Sehingga penonton dapat dengan mudah mengerti maksud dari tujuan yang disampaikan. Van Rees (1992,

hlm. 15) menyatakan bahwa tindak tutur ilokusi dapat dilakukan dengan berbagai cara selain dari eksplisit atau dalam bentuk implisit dan tidak langsung. Tindakan eksplisit adalah tindakan lengkap dengan bantuan tuturan linguistik yang setiap tindakannya berfokus pada ujaran.

Makna implisit adalah makna yang disembunyikan oleh bahasa. Konsep Larson (1984, hlm. 34) mengatakan bahwa makna tersirat adalah makna yang tidak diutarakan secara langsung tetapi merupakan bagian dari tuturan atau maksud yang dinyatakan ingin disampaikan oleh pembicara. Makna tersirat adalah makna yang tidak ditampilkan tetapi merupakan bagian dari atau apa yang ingin disampaikan oleh pembicara. Jadi artinya bisa membedakan antara makna eksplisit dan implisit.

## **2.5 VIDEO EDUKASI**

Tujuan utama orang menonton film adalah untuk mendapatkan hiburan. Namun, di lain hal yang didapatkan ketika menonton film adalah mendapatkan informatif yang edukasi. Hal ini juga turut disampaikan oleh perfilman nasional yang memaparkan tentang film yang tidak hanya sebagai media hiburan, film juga dapat menjadi media pendidikan guna pembinaan generasi muda dalam membangun karakter. Film yang dibuat sebagai media edukasi dapat meningkatkan serta mempercepat proses pemahaman konsep yang hendak disampaikan oleh pembuat film melalui sejumlah instrumen yang terdapat dalam film, baik naratif maupun sinematik sehingga dapat menghasilkan performa yang lebih baik masyarakat (Manurung *et al*, 2019).

Video edukasi secara langsung dapat dilihat dari isi film tersebut. Video edukasi secara langsung seperti film pembelajaran sudah banyak dipakai oleh sekolah, universitas, maupun bimbel. Banyak manfaat ketika belajar menggunakan film/ video, orang akan lebih mudah memahami menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Namun ada pula video edukasi secara tidak langsung adalah video yang memasukkan sisi edukasi ke dalamnya yang dimana secara tidak langsung, penonton film tersebut jadi mengetahui hal baru yang dia belum ketahui sebelumnya.