

BAB II

TINJAUAN PENCIPTAAN KARYA

2.1 Film Sebagai Komunikasi Massa

Film merupakan media massa yang dapat mengekspresikan berbagai jenis cerita dalam format audio visual. Film mencakup dari berbagai genre, termasuk drama, komedi, aksi, dan horor. Film dapat menceritakan kisah-kisah yang menghibur, menggerakkan emosi, memberi informasi, atau menyampaikan pesan moral. Film juga dapat digunakan sebagai media massa yang bertujuan untuk mempromosikan produk dan jasa. Film memungkinkan produk dan layanan diintegrasikan ke dalam cerita, membuat iklan tampak lebih alami dan tidak terlalu mengganggu. Selain itu, film juga dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan sosial atau politik.

Film sebagai media massa juga dapat menjangkau khalayak luas dari berbagai latar belakang sosial dan budaya yang berbeda. Film terdapat di berbagai tempat, seperti bioskop, televisi, dan platform streaming online. Film juga dapat ditonton oleh orang-orang dari berbagai usia dan jenis kelamin. Hal ini menjadikan film sebagai media massa yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat yang luas dengan waktu yang bersamaan.

Film sebagai bentuk seni memiliki berbagai tujuan dan maksud dalam pembuatannya. Tujuan ini sering dipengaruhi oleh pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Meskipun pendekatannya beragam, umumnya setiap film memiliki tujuan utama untuk menarik perhatian masyarakat terhadap subjek yang diangkat. Selain itu, film dirancang untuk memenuhi kebutuhan baik penonton yang sudah terbiasa maupun yang belum terbiasa dengan tema yang dibawakan. Ini juga dipengaruhi oleh ideologi pembuat film, termasuk unsur-unsur budaya, sosial, psikologis, serta cara film mengkomunikasikan pesannya, yang dapat membangkitkan imajinasi dan menarik perhatian penonton.

2.1.1 Ciri-Ciri Komunikasi Massa

Kualitas unik komunikasi massa terdapat sejumlah ciri. Berikut penjelasan mengenai ciri-ciri komunikasi massa:

1. Komunikator dalam komunikasi massa adalah lembaga yang terlembagakan, seperti media atau pers. Ini berbeda dengan jenis komunikasi lainnya karena melibatkan institusi sosial yang menghasilkan pesan media. Setiap individu yang terlibat dalam proses ini merupakan bagian dari lembaga yang memiliki peran yang telah diatur dan harus mengikuti sistem yang ada.
2. Banyak orang berkomunikasi dengan berbagai cara tanpa mengungkapkan identitasnya. Orang-orang yang menonton acara ini sering kali tidak mengenal satu sama lain, tinggal di belahan dunia yang berbeda, dan menunjukkan beragam karakteristik demografi, termasuk namun tidak terbatas pada: usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, profesi, dan agama. afiliasi.
3. Ada banyak jenis komunikasi yang berbeda, semuanya anonim. Orang-orang yang menonton acara ini sering kali tidak mengenal satu sama lain, tinggal di belahan dunia yang berbeda, dan menunjukkan beragam karakteristik demografi, termasuk namun tidak terbatas pada: usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, profesi, dan agama. afiliasi.
4. Komunikasi massa bersifat satu arah, di mana pesan dikirimkan dari media massa kepada audiens. Sebagian besar tanggapan khalayak terhadap media massa bersifat tertunda atau tidak langsung, dan khalayak tidak dapat membalasnya secara langsung.
5. Karena sifat komunikasi massa, baik media maupun masyarakat selalu berdialog satu sama lain. Audiens dapat menikmati produk media pada waktu yang hampir sama, meskipun berada di berbagai wilayah yang berbeda.
6. Komunikasi massa mengandalkan peralatan teknis yang canggih untuk mendukung kecepatan dan keserempakan dalam penyampaian pesan, seperti satelit untuk televisi dan pemancar untuk radio.
7. Komunikasi massa juga dikontrol oleh seorang gatekeeper, yang berperan penting dalam menyaring dan mengemas informasi sebelum disampaikan kepada audiens. Gatekeeper dapat mempengaruhi kualitas

dan pengemasan pesan media massa, contohnya adalah reporter, manajer pemberitaan, dan kameramen. (Hadi, Wahjudianata, Indrani, 2021.)

2.1.2 Unsur-Unsur Komunikasi Massa

Menurut Berger komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa meliputi televisi dan radio yang penyiarannya ditujukan pada masyarakat umum. Komunikasi massa bertujuan untuk memahami simbol yang dibuat dan diproses ke dalam sistem, dimana media untuk menguji hipotesis yang luas sebagai fenomena yang kaitannya dengan proses komunikasi yang besar. Terdapat beberapa faktor yang ikut terlibat proses komunikasi massa menurut (Nurudin,2007).

a. Komunikator

Stasiun lokal, jaringan dan personal teknis dikatakan sebagai komunikator dalam bidang media massa. Dapat diartikan komunikator media massa merupakan upaya tim.

b. Isi

Perusahaan media memiliki strategi manajemen konten yang unik. Hal ini dapat disebabkan oleh fakta yang berbagai bentuk media dapat menjaukau atau menarik demografi tertentu. Isi dapat dipecah menjadi lima, seperti yang dijelaskan (Hiebert, Ungurait, D.F dan Thomas,1985)

- 1) Berita dan irformasi
- 2) Analisis dan interpretasi
- 3) Pendidikan dan sosialisasi
- 4) Hubungan masyarakat dan persuasi
- 5) Iklan dan bentuk penjualan lain
- 6) Hiburan

c. Audience

Audience meliputi semua orang yang melihat atau menonton televisi serta semua orang yang membaca buku, surat kabar, majalah. Para audience memiliki cara sendiri dalam berpakaian,

berfikir, merespon pesan, dan memandangi dunia. Menurut (Hiebert) komunikasi massa mempunyai lima karakter yaitu:

- 1) Audience yang berkenan membagi pengalaman dan mendapatkan informasi dari hubungan sosial. Audience ini menjadikan keputusan berdasarkan informasi tentang produk media yang digunakan.
- 2) Audience cenderung besar, kata “besar” diartikan pada perluasan wilayah sasaran komunikasi massa ke berbagai wilayah. Namun, ukuran ruang ini bisa berbeda-beda. Meskipun media tertentu menjangkau jutaan orang, ada juga media yang hanya menjangkau ribuan orang. Oleh karena itu, keberagaman penonton tidak mungkin diukur.
- 3) Audience biasanya heterogen. Mereka berasal dari kelas dan tingkat sosial ekonomi yang berbeda. Meskipun saluran media tertentu memiliki target audiens, namun tetap terdapat perbedaan. Meskipun jurnal kedokteran memiliki profesi yang sama, namun berbeda berdasarkan kelas sosial ekonomi, agama, dan usia. Pembaca buku ini pada dasarnya juga heterogen.
- 4) Audience biasanya anonim. Pada dasarnya, mereka adalah orang asing atau satu sama lain. Ketidaktahuan tidak ditekankan secara terpisah, namun diterapkan pada calon pendengar.
- 5) Audience secara fisik terpisah dengan komunikator. Mengingat audiens banyak tersebar diberbagai wilayah, maka dapat dikatakan penonton dipisahkan oleh ruang dan waktu.

d. Umpan Balik

Ada dua jenis umpan balik dalam komunikasi yaitu umpan balik langsung (*immediate feedback*) dan umpan balik tidak langsung (*delayed feedback*). Umpan balik langsung terjadi ketika media dan orang yang dikomunikasikan saling berhadapan. Umpan balik tidak

langsung biasanya ditunjukkan dalam surat kepada editor atau surat pembaca atau pembaca menulis. Pada kolom ini biasanya kita melihat koreksi pembaca terhadap berita atau gambar yang disajikan di media cetak. Umpan balik adalah materi yang kembali kepada sumber atau mediator setelah dipertimbangkan beberapa waktu sebelum dikirimkan.

e. Gangguan

Gangguan komunikasi massa dapat dibagi menjadi dua bagian:

- 1) Gangguan saluran distraksi dalam media dapat terjadi berbagai bentuk, termasuk kesalahan ketik, kata-kata yang hilang, dan paragraf yang hilang dari surat kabar. Ini termasuk program televisi yang sulit dipahami karena statis atau berulang, baterai mati, radio rusak, dan hilangnya terbitan majalah favorit Anda. Semakin kompleks infrastruktur teknologi masyarakat, semakin besar pula risiko gangguannya.
- 2) Gangguan semantik lebih jarang terjadi, namun masih menjadi masalah komunikasi massa, meskipun terdapat prevalensi interferensi terkait saluran. Banyak orang menganggap semantik sebagai cabang linguistik yang menganalisis kalimat dan frasa. Gangguan semantik adalah salah satu jenis disfungsi bahasa. Gangguan makna kata lebih parah, kompleks, dan umum dibandingkan gangguan linguistik. Di sisi lain, interferensi semantik adalah interferensi yang terjadi baik di pihak pengirim maupun di pihak penerima pesan.

f. Gatekeeper

Gatekeeper didefinisikan oleh John R. Bittner (1996) sebagai individu atau kelompok yang bertanggung jawab memantau arus informasi dalam saluran komunikasi massa. Istilah ini juga dapat diperluas kepada orang-orang yang mempunyai peranan penting dalam komunikasi massa, seperti surat kabar, majalah, televisi,

radio, internet, kaset video, CD dan buku. Ray Eldon Hiebert, Donald F. Ungurat, dan Thomas W. Bohn (1985) tidak hanya bersifat pasif-negatif, namun juga dapat menjadi kekuatan kreatif yang mempengaruhi arus informasi.

2.1.3 Media Komunikasi Massa

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan mulai dari komunikator kepada khalayak. Sedangkan, media massa merupakan alat komunikasi yang menyebarkan pesan secara cepat kepada audience yang luas dan menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas (Nurudin, 2017).

Media massa mengacu pada sarana atau perangkat yang digunakan untuk menyebarkan pesan komunikasi massa. Media massa sekaligus harus mampu menarik perhatian masyarakat. Saluran tersebut adalah media cetak seperti surat kabar dan majalah. Tidak hanya media digital saja, namun juga media elektronik seperti radio dan televisi.

a) Media cetak

Media cetak mencakup surat kabar, majalah, dan buku. Khalayak media cetak cenderung aktif, dan literasi menjadi syarat utama. Pesan disampaikan melalui teks tertulis serta didukung oleh gambar dan foto. Pembaca media cetak, seperti surat kabar dan majalah, umumnya berasal dari kelompok masyarakat yang terpelajar dan dewasa.

b) Radio

Radio adalah media yang tersedia melalui pendengaran. Pendengar radio cenderung pasif. Dalam konten siaran radio, musik terutama digunakan sebagai ilustrasi dan efek suara untuk menambah drama pada pesan yang disampaikan. pemirsa dapat menikmati acara radio dengan lebih santai dan santai.

c) Televisi

Televisi merupakan salah satu media audiovisual dan paling populer diantara jenis komunikasi massa lainnya. Karena banyaknya pemirsa TV, menjadi pilihan pertama pengiklan dan

TV menghasilkan pendapatan iklan yang signifikan. Televisi merupakan salah satu media yang sangat dekat dengan khalayak karena aksesnya yang mudah dan penyajiannya yang bersifat audio visual.

d) Film

Dibandingkan media massa lainnya, film mempunyai karakter yang unik. Untuk menikmati filmnya, Anda perlu datang ke bioskop dan membayar tiketnya. Produksi film bersifat non-reguler dan fiksi. Namun pesan-pesan dalam film tidak hanya berfungsi untuk menghibur penontonnya, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat sosial untuk tayangan tertentu. Saat ini, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop, tetapi juga di TV dan Internet.

e) Media Online

Dengan hadirnya Internet, komunikasi, informasi, dan teknologi menggabungkan diri dan menciptakan multimedia. Keunggulan utama media online tidak hanya terletak pada kecepatan penyampaian informasi, tetapi juga pada sifat interaktif dan multimedia. Pengguna Internet dapat memenuhi berbagai kebutuhan mereka dengan cara yang beragam. Melalui Internet, seseorang dapat mengakses surat kabar digital, majalah digital, publikasi berkala, buku elektronik, mendengarkan musik, menonton televisi, mendengarkan radio, dan menonton film.

2.2 Makna Pesan dalam Film

Teori makna pesan dalam film berkaitan dengan bagaimana pesan yang disampaikan oleh film dipahami dan diinterpretasikan oleh audiens. Pesan dalam film bisa berupa tema, nilai, ide, atau kritik sosial yang disampaikan melalui elemen visual, dialog, karakter, dan plot. Berikut beberapa teori yang bisa digunakan untuk memahami makna pesan dalam film.

1. Teori Semiotika

Teori semiotika adalah studi tentang tanda-tanda dan sistem simbolik yang digunakan untuk menyampaikan makna. Dalam semiotika, tanda-tanda tidak hanya mencakup kata-kata, tetapi juga gambar, suara, gestur, atau objek

yang memiliki makna tertentu dalam konteks budaya. Teori ini berasal dari dua tokoh utama, Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce, yang mengembangkan konsep tanda dan hubungannya dengan makna. Saussure membagi tanda menjadi dua komponen: penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda adalah bentuk fisik dari tanda, seperti kata atau gambar, sementara petanda adalah makna yang diwakili oleh penanda tersebut. Sebagai contoh, kata "pohon" adalah penanda, sedangkan konsep pohon yang ada di pikiran kita adalah petandanya. Saussure juga berargumen bahwa hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbitrer, artinya tidak ada hubungan alamiah antara keduanya, sehingga makna tanda bergantung pada kesepakatan sosial. Peirce memperluas teori ini dengan membagi tanda menjadi tiga kategori: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan fisik dengan objek yang direpresentasikan, seperti foto yang menyerupai objek aslinya. Indeks memiliki hubungan kausal dengan objeknya, misalnya asap yang menunjukkan adanya api. Sementara simbol adalah tanda yang maknanya bergantung pada konvensi atau kesepakatan sosial, seperti kata-kata dalam bahasa. Dalam konteks film atau media, semiotika digunakan untuk menganalisis bagaimana berbagai elemen visual dan audio dalam film bekerja sebagai tanda untuk menyampaikan pesan tertentu. Misalnya, warna merah dalam sebuah adegan film mungkin digunakan sebagai simbol untuk mengekspresikan bahaya atau gairah, bergantung pada konteksnya. Dengan menggunakan semiotika, kita bisa memahami lapisan makna yang tersirat dalam karya media atau budaya. Teori semiotika sangat penting dalam bidang komunikasi, sastra, dan media karena memungkinkan analisis yang lebih dalam terhadap cara-cara makna diciptakan dan dipahami oleh audiens.

2.3 Pengertian Film

Menurut (Liliweri, 2015) menyatakan bahwa film adalah salah satu media tertua di antara media lainnya, dan film telah berhasil menampilkan gambar bergerak yang seolah membawa realitas ke layar lebar. Film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang paling populer, bahkan hingga

saat ini. Selama lebih dari 70 tahun, film telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia dengan berbagai cara yang sangat luas dan beragam.

Menurut (Hermansyah, 2011) film merupakan bagian dari komunikasi yang praktis dalam penyampaian melalui audio visual, film juga memiliki cerita dari kehidupan seseorang baik kisah nyata maupun fiksi.

2.3.1 Struktur Film

A. Sequence

Peristiwa yang utuh, di dalam sequence terdiri dari scene dan *shot* yang menjadikannya sebagai cerita yang sudah jadi. *Sequence* mempunyai beberapa adegan yang satu sama lain saling berhubungan. (Pratista, 2008)

B. Scene

Beberapa adegan yang membentuk sebuah cerita yang didalamnya terdapat tokoh, waktu, dan latar. Dalam *scene* terdiri dari berbagai *shot*.

C. Shoot

Proses diambilnya gambar. Pada pengambilan *shot* biasanya dilakukan saat kameramen merekam sampai berhenti merekam.

2.3.2 Jenis Film

Menurut (Danesi, 2010), film mempunyai tiga jenis yaitu film fiksi, film feature dan dokumenter. Film fiksi karya audio visual yang strukturnya narasi. Film animasi film yang karya audio visual yang tekniknya menciptakan ilusi dari benda dua dimensi maupun tiga dimensi. Sedangkan film dokumenter karya audio visual yang merekam kehidupan nyata yang ada di masyarakat apa adanya tanpa adanya persiapan.

Menurut (Pratista, 2008) film memiliki tiga jenis yaitu film fiksi, film dokumenter, dan film eksperimental. Film fiksi yang mempunyai struktur naratif (cerita) yang jelas, film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif jelas. Film dokumenter mempunyai konsep nyata sedangkan film eksperimental memiliki konsep yang abstrak.

2.4 Film Dokumenter

Dalam Effendy (2014), Menurut Robert Flaherty film dokumenter merupakan karya yang hasilnya atau ciptaannya menceritakan tentang kejadian

nyata. Menurut Gerzon R. Ayawaila (2008) dalam bukunya menjelaskan, film dokumenter merupakan karya yang mendokumentasikan secara nyata. Film dokumenter mempunyai objek yaitu orang, kejadian yang terjadi di dunia nyata. (Marsel, 2010) juga menyatakan “Film dokumenter adalah film non-fiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata seseorang, beserta perasaan dan pengalamannya yang sebenarnya, tanpa persiapan khusus dan seringkali tanpa naskah”.

2.4.1 Jenis Film Dokumenter

Film dokumenter memiliki macam jenis pengelompokannya dan pendekatan terhadap para penonton. Film Dokumenter diklasifikasikan ke dalam kelompok sebagai berikut:

A. Tipe Eksposisi

Tipe eksposisi (*expository mode*) sering kali penggunaan dalam tipe ini menggunakan pengisi suara saja (*voice over*) tujuannya untuk menyampaikan pesan yang menggambarkan perspektif tertentu pada penonton.

B. Tipe Observational

Tipe observational (*observational mode*) penggunaan dalam tipe ini berbanding terbalik dengan tipe eksposisi yang menggunakan *voice over*, tipe observational menggunakan percakapan dari subjek film dokumenter. Pada tipe ini tidak menekankan kamera agar memberi kesan bahwa aktivitas dilakukan oleh subjek tampil secara natural.

C. Tipe Interaktif

Tipe interaktif (*interactive mode*) penggunaan dalam tipe ini tentang keikutsertaan sutradara dalam mewawancarai subjek sehingga sutradara masuk kedalam frame.

D. Tipe Poetic

Menurut Nichols (2010) tipe poetic lebih bersifat subjektif, perasaan orang yang melihat film ini lebih diatur karena pada tipe ini film dokumenter menggunakan suara dan lirik-lirik sehingga memberikan kesan lebih dramatis. Tipe poetic juga memiliki cepat lambat dan ritme yang lebih mendeskripsikan.

E. Tipe Reflective

Tipe reflective (*reflexive mode*) merupakan tipe dimana pembuat karya menghasut penonton dan memberikan suatu kejadian yang sudah ada atau apa adanya.

F. Tipe Partisipatoris

Tipe partisipatoris (*participatory mode*) pada film dokumenter pembuat karya lebih sering berinteraksi dengan subyek dimana wawancara sebagai jembatan antara pembuat karya dan narasumber.

G. Tipe Performative

Film Dokumenter dengan tipe performative mengutamakan pengemasan harus secara menarik, karena pada tipe ini pembuat karya harus menyampaikan pesan tidak bersifat fiksi. Film dokumenter dengan tipe performative banyak disebut sebagai semi-dokumenter.

2.4.2 Genre Film Dokumenter

(Ayawaila,2008) menyebutkan bahwa film dokumenter memiliki genre yang mempunyai ciri masing-masing.

A. Laporan Perjalanan

Genre film dokumenter ini seiring perkembangannya membahas berbagai banyak hal, mulai dari hal yang sangat berguna atau penting sampai ke hal yang sangat simpel atau sederhana. Film dokumenter ini juga biasa disebut sebagai *travel film*.

B. Sejarah

Genre film dokumenter ini dalam pembuatannya tidak bisa asal buat saja, dikarenakan dalam genre film ini berhubungan langsung dengan sejarah. Data yang dimuat harus bersifat benar tanpa adanya rekayasa agar tidak disalahkan oleh penonton yang melihat. Pada dasarnya genre film dokumenter diproduksi agar masyarakat mengenal akan sejarah masa lampau.

C. Biografi

Genre film dokumenter ini diproduksi untuk mengetahui perjalanan hidup seseorang. Dalam pembuatannya karakter yang diangkat harus sudah dikenal oleh banyak orang.

D. Nostalgia

Genre film dokumenter ini dalam pembuatannya menjelaskan tentang kejadian atau perjuangan seseorang masa lalu di masa yang sekarang.

E. Ilmu Pengetahuan

Genre film dokumenter ini dalam pembuatannya bertujuan untuk pengetahuan, yang menyampaikan tentang teori dan sistem tertentu. Pada genre film dokumenter ini dibagi menjadi dua kategori yaitu film instruksional dan film dokumenter sains.

F. Jurnalistik atau Investigasi

Genre film dokumenter ini dalam pembuatannya bertujuan untuk mengetahui sebuah peristiwa-peristiwa tertentu yang umumnya hanya untuk penonton yang mengetahuinya.

G. Buku Harian

Genre film dokumenter ini dalam pembuatannya berisikan tentang kehidupan seseorang yang memiliki pandangan tentang lingkungan tempat dimana tokoh tinggal.

H. Association Picture Story

Genre film dokumenter ini dalam pembuatannya memuat seni-seni yang berisikan tentang potongan gambar yang tidak memiliki dialog atau hanya berisikan tentang efek-efek suara dan musik. Hal ini mengajak emosi penonton dibawa ke dalam film dokumenter.

I. Dokudrama

Genre film dokumenter ini dalam pembuatan hanya menceritakan tentang kejadian yang pernah terjadi akan tetapi pada genre film dokumenter ini kejadiannya tidak semuanya sama dengan apa yang terjadi. Genre film ini dibuat hanya untuk mencari keuntungan saja atau komersil.

2.5 Unsur-Unsur dalam Film

Pada dasarnya memproduksi film melibatkan banyak orang yang memiliki perannya masing-masing. Unsur-unsur dalam film meliputi produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera dan cahaya, penata artistik, penata suara, editor, dan aktor.

A. Produser

Produser merupakan orang yang mempersiapkan segala hal tentang kebutuhan semua produksi. Produser juga harus bisa mengatur dana yang akan dibutuhkan saat akan melakukan produksi film. Selain dana yang di atur, produser juga turut andil dalam pengembangan sebuah cerita agar film yang diproduksi dapat berjalan dengan lancar.

B. Sutradara

Sutradara merupakan orang yang mempunyai tanggung jawab besar dalam proses pengembangan naskah pembuatan film. Dalam proses produksi sebuah film sutradara harus bisa menata keseluruhan alur cerita dengan baik, maka dari itu sutradara harus bisa berfikir secara kritis dan kreatif dalam pembuatan film.

C. Penulis Naskah

Penulis naskah merupakan orang menulis sebuah cerita yang lalu dikembangkan dan direalisasikan oleh sutradara. Penulis naskah harus memperhatikan aspek-aspek penting dalam penulisannya sehingga setiap adegan-adegan jelas dalam visualnya.

D. Penata Kamera dan Cahaya

Penata kamera merupakan orang yang merekam atau mengambil sebuah gambar yang bergerak. Sedangkan penata cahaya merupakan orang mengatur cahaya dalam sebuah film. Kedua peran ini sangat penting dan berhubungan satu sama lain dalam terjadinya pengambilan gambar.

E. Penata Artistik

Penata artistik merupakan orang yang mengatur latar kejadian, penataan rias, penataan busana, dan perlengkapan yang akan digunakan oleh seorang aktor. Penata artistik umumnya bekerja terlebih dahulu setelah berdiskusi dengan sutradara.

F. Penata Suara

Penata suara merupakan orang yang bertanggung jawab atas semua dialog yang terjadi dalam pembuatan film. Selain itu, penata suara bertanggung jawab dalam pengisian efek-efek suara dan musik yang diminta oleh sutradara.

G. Editor

Editor merupakan orang yang mengedit hasil gambar yang sudah diambil oleh penata kamera, editor juga harus bisa menentukan bagus atau tidaknya film yang sudah selesai diproduksi. Umumnya editor ditemani oleh sutradara dalam proses pengeditannya.

H. Aktor

Aktor merupakan orang yang memerankan adegan dalam sebuah film sesuai dari naskah film yang lalu diarahkan oleh sutradara. Keberhasilan seorang aktor dalam memerankan sebuah adegan sangat mempengaruhi jalan cerita.

2.6 Tahapan Pelaksanaan dalam Film Dokumenter

Produksi film dokumenter melibatkan serangkaian tahapan yang meliputi perencanaan, pengambilan gambar, pengeditan, dan distribusi. Berikut adalah tahapan umum dalam produksi film dokumenter:

1. Perencanaan dan Riset

Tahap ini melibatkan penelitian tentang topik yang akan dibahas dalam film. Produser dan sutradara akan melakukan riset mendalam untuk mengumpulkan informasi, mengidentifikasi narasumber potensial, dan merencanakan pendekatan naratif yang akan diambil dalam film.

2. Pengembangan Konsep

Setelah melakukan riset, tim produksi akan mengembangkan konsep film, termasuk narasi, tema, dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Ini dapat melibatkan penyusunan skrip atau kerangka dasar untuk film.

3. Pembuatan Proposal dan Pendanaan

Jika diperlukan, tim produksi akan membuat proposal proyek dan mencari pendanaan untuk produksi film. Ini bisa melibatkan penawaran kepada investor, perusahaan, atau organisasi sponsor, serta mencari dana dari lembaga pendukung atau platform crowdfunding.

4. Pra-produksi

Tahap pra-produksi melibatkan persiapan fisik dan logistik untuk pengambilan gambar. Ini termasuk perencanaan jadwal, pembelian atau penyewaan peralatan, perekrutan kru, perizinan lokasi, dan persiapan administratif lainnya.

5. Pengambilan Gambar (Produksi)

Ini adalah tahap di mana pengambilan gambar utama berlangsung. Tim produksi akan melakukan wawancara, merekam adegan, dan mengumpulkan materi b-roll (rekaman tambahan) yang diperlukan untuk film.

6. Pascaproduksi

Setelah pengambilan gambar selesai, film akan masuk ke tahap pascaproduksi. Ini melibatkan pengeditan materi yang telah direkam, pemilihan klip terbaik, penyusunan struktur naratif, pengaturan musik, dan pembuatan efek khusus atau animasi jika diperlukan.

7. Penyelesaian dan Pasca-pascaproduksi

Setelah pengeditan selesai, film akan melalui tahap revisi, perekaman suara, dan penyesuaian akhir lainnya. Ini juga meliputi pembuatan judul, kredit, dan desain grafis, serta produksi versi akhir film dalam format yang sesuai untuk distribusi.

8. Distribusi

Tahap terakhir adalah distribusi film kepada penonton. Ini bisa melibatkan penayangan di bioskop, penyiaran di televisi atau platform streaming, peluncuran DVD atau Blu-ray, atau distribusi online melalui situs web atau layanan streaming.

Setiap tahap dalam produksi film dokumenter membutuhkan waktu, sumber daya, dan keterampilan yang unik. Kerja sama antara berbagai anggota tim produksi, termasuk produser, sutradara, sinematografi, editor, dan desainer suara, penting untuk menciptakan film dokumenter yang sukses.

2.7 Tahapan Pelaksanaan Director of Photography dalam Film Dokumenter

Dalam peran *Director of Photography* (DoP), atau sinematografer, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan di tiga fase utama dalam pembuatan film, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berikut rincian tugas DoP pada setiap tahap:

2.7.1 Pra Produksi

Pada tahap ini, DoP bekerja bersama sutradara dan tim kreatif untuk mempersiapkan tampilan visual film.

1. Membaca Naskah dan Diskusi dengan Sutradara: DoP membaca dan memahami naskah film, kemudian berdiskusi dengan sutradara untuk menentukan visi visual, termasuk gaya, tone, dan mood yang diinginkan untuk film.
2. Menyusun Konsep Visual: Bersama dengan sutradara, DoP menentukan konsep visual seperti penggunaan warna, cahaya, komposisi, dan gerakan kamera. Ini mencakup pemilihan palet warna, jenis pencahayaan (misalnya, natural atau studio), dan gaya sinematografi.
3. Scout Lokasi: DoP ikut dalam kegiatan scouting atau survei lokasi bersama tim produksi untuk menentukan apakah lokasi sesuai dengan kebutuhan visual film.
4. Pengujian Kamera dan Lensa: DoP memilih peralatan kamera, lensa, filter, dan pencahayaan yang sesuai dengan konsep visual. DoP juga akan menguji peralatan untuk memastikan semuanya bekerja dengan baik dan cocok untuk setiap adegan.
5. Menyusun Shot List dan Storyboard: Bersama dengan sutradara, DoP membantu dalam pembuatan shot list dan storyboard, yaitu perencanaan teknis mengenai bagaimana setiap adegan akan difilmkan, termasuk komposisi gambar, angle, dan gerakan kamera.

2.7.2 Produksi

Pada tahap ini, DoP bertanggung jawab langsung terhadap pengambilan gambar sesuai dengan konsep yang telah disepakati.

1. Mengatur Pencahayaan: DoP memimpin tim lighting untuk mengatur pencahayaan di lokasi syuting agar suasana dan nuansa sesuai dengan visi visual yang telah dirancang.
2. Mengarahkan Kamera dan Operator Kamera: DoP bekerja sama dengan operator kamera untuk memastikan setiap shot diambil sesuai dengan rencana, baik dalam hal framing, fokus, dan pergerakan kamera.

3. Memantau Komposisi dan Framing: DoP memastikan komposisi gambar sesuai dengan estetika visual film, termasuk memperhatikan keseimbangan dalam frame dan penggunaan *depth of field*.
4. Pengawasan Teknis: DoP memastikan semua aspek teknis seperti pencahayaan, exposure, fokus, dan kualitas gambar sesuai dengan standar yang diinginkan. Ia juga harus memastikan continuity visual antar adegan terjaga.

2.7.3 Pasca Produksi

Di tahap ini, peran DoP berlanjut untuk memastikan hasil visual sesuai dengan yang diharapkan, meskipun keterlibatannya tidak sebesar pada tahap produksi.

1. Color Grading: DoP sering bekerja sama dengan colorist untuk melakukan *color grading*, yaitu proses penyesuaian warna dan tone film sesuai dengan konsep visual yang diinginkan. Ini penting untuk menjaga konsistensi suasana dalam setiap adegan.
2. Review Hasil Editing: DoP kadang-kadang diminta untuk meninjau potongan awal film untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan visi visual yang telah ditentukan selama produksi.
3. Final Check: Sebelum film dirilis, DoP mungkin terlibat dalam pengecekan terakhir kualitas visual untuk memastikan film terlihat sempurna dalam berbagai format, baik untuk layar lebar, televisi, atau platform digital.

2.8 Sinematografi

Menurut Arsyad (2014), DoP atau Director of Photography adalah seorang yang melukis menggunakan media cahaya. DoP harus memahami komposisi serta berbagai keterampilan dalam penggunaan kamera dan bertanggung jawab menyelesaikan masalah teknis saat perekaman film. Meskipun jarang sekali mengoperasikan kamera sendiri selama proses syuting, DoP bekerja sama erat dengan sutradara, mengarahkan teknik pencahayaan dan menentukan jarak kamera untuk setiap pengambilan adegan.

Menurut Effendy (2000), seorang sinematografer mulai bekerja setelah storyboard disetujui. Mereka berdiskusi dengan sutradara, asisten sutradara, dan penata artistik untuk memahami visi dan efek yang ingin dicapai di setiap set.

Sinematografer harus mengetahui dengan jelas semua yang terjadi di set, lalu menata pencahayaan dan kamera dengan tepat. Mereka juga menentukan jenis lampu yang akan digunakan, jenis kamera, lensa, filter, dan peralatan penting lainnya.

Sinematografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *cinema* dan *graphy*, kinema yang memiliki arti gerakan sedangkan *graphoo* memiliki arti menulis. Dapat disimpulkan sinematografi merupakan menulis gambar yang bergerak. Pada dasarnya dalam pembuatan film merupakan memotret gambar akan tetapi sinematografi merupakan memotret gambar yang bergerak. Sinematografi merupakan proses tentang pengambilan ide, tindakan, nada dan semua bentuk komunikasi nonverbal yang menjadikannya istilah visual. Teknik sinematik merupakan seluruh rangkaian metode yang dan teknik yang digunakan untuk menambahkan kesan dan konten film tindakan dan dialog. (Blain Brown 2012:2)

Dalam film seorang sinematografer tidak hanya sekedar mengambil gambar saja, akan tetapi harus bisa mengontrol dan mengatur setiap peradegan dalam film. Sinematografi dalam film memiliki beberapa unsur yaitu angle kamera, continuity, komposisi, pergerakan kamera dan pencahayaan.

2.8.1 Angle Kamera

Pada sebuah film terdiri dari berbagai shot, pada setiap shot dibutuhkan penempatan kamera pada setiap posisi yang baik bagi pandangan penonton. Menentukan titik letak kamera pada posisi yang baik dan angle kamera dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pemecahan dalam pemilihan angle kamera dapat dicapai melalui analisis yang mendalam dari runtutan cerita.

A. Angle Kamera Subjektif

Angle kamera subjektif merekam gambar dari sudut pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang mereka saksikan sebagai pengalaman pribadi. Penonton menjadi partisipan aktif dalam film, atau menggantikan orang lain dalam film untuk mengamati peristiwa secara visual. Penonton juga berpartisipasi dalam film tersebut, karena ketika seorang aktor dalam sebuah adegan melihat ke arah lensa, hal itu dilakukan melalui pandangan, karena adanya hubungan antara aktor dan penonton.

B. Angle Kamera Objektif

Angle kamera objektif merekam gambar dari sisi sudut pandang. Penonton mengamati aksi tersebut melalui mata pengamat yang tersembunyi, atau orang yang mencuri pandang. Kameramen dan sutradara sering kali mengatur lensa kameranya dari sudut pandang penonton. Orang yang difilmkan sepertinya tidak menyadari kamera dan tidak pernah melihat ke arah lensa. (Mascelli, 2010:5).

C. Angle Kamera *Point of View*

Angle kamera point of view merekam gambar dari sisi sudut pandang pemeran tertentu. Angle *point of view* merupakan angle yang objektif, akan tetapi angle ini berada antara objektif dan subjektif, maka dari itu angle ini dikategorikan terpisah dan diberikan pertimbangan khusus. (Mascelli, 2010:22)

2.8.2 Level/ Ketinggian Angle Kamera

Elemen ini sangat penting untuk menunjukkan dampak apa yang akan ditimbulkan oleh setiap adegan. Jika elemen ini diterapkan, maka dapat dipastikan film yang ditampilkan akan cenderung monoton membosankan, karena angle kamera merupakan elemen visualisasi yang harus ditangani sebaik mungkin.

A. *Bird Eye*

Jenis angle kamera ini memperlihatkan suatu objek dari atas ketinggian yang nantinya akan memberikan kesan yang luas dan lebar. Angle ini tidak berfokus kepada suatu objek.

B. *High Angle*

Jenis angle kamera ini memperlihatkan suatu objek dari ketinggian yang nantinya akan memberikan kesan yang luas. Pada angle ini berfokus kepada suatu objek.

C. *Eye Level*

Jenis angle kamera ini memperlihatkan kamera yang sejajar dengan objek atau biasanya sejajar dengan mata dari aktor. Pada angle ini tidak hanya diambil dari depan saja melainkan bisa dari samping maupun belakang.

D. *Low Angle*

Jenis angle kamera ini memperlihatkan kamera yang berada lebih rendah dari objek.

E. Frog Eye

Jenis angle kamera ini memperlihatkan kamera yang berada dibawah objek.

Pada angle ini kamera hampir menyentuh permukaan yang dipijak oleh objek.

2.8.3 Tipe Shot

Shot merupakan bagian kecil dari sebuah fotografi, peristiwa atau adegan dalam sebuah film. Setiap *shot* biasanya mewakili sesuatu peradeganan yang dikemas secara khusus. *Shot* memiliki berbagai jenis antara lain:

A. Close Up

Pada tahap pengambilan gambar *close up* atau “*headshot*” gambar yang diambil dari rambut atas objek dan pada bagian bawah dimulai dari bawah dagu.

B. Medium Close Up

Pada tahap pengambilan gambar *medium close up* atau “*two-button*” gambar yang diambil mulai dari dada sampai kepala yang ditujukan agar subjek lebih jelas.

C. Extreme Close Up

Pada tahap pengambilan gambar *extreme close up* gambar yang diambil sangat dekat, shot ini biasanya menunjukkan detail objek yang lebih rinci. *Extreme close up* dilakukan harus dengan alasan yang kuat.

D. Big Close Up

Pada tahap pengambilan gambar *big close up* gambar yang diambil hampir sama dengan *close up*. Big close up digunakan untuk menunjukkan ekspresi wajah.

E. Medium Shot

Pada tahap pengambilan gambar *medium shot* gambar yang diambil mulai dari pinggang sampai atas kepala. Medium shot digunakan untuk memperlihatkan bahasa tubuh. Pada *medium shot* pemeran masih memiliki ruang untuk bergerak.

F. Medium Long Shot

Pada tahap pengambilan gambar *medium long shot* gambar yang diambil mulai dari lutut sampai atas kepala. *Medium long shot* digunakan untuk pergerakan pemain sampai emosional pemain.

G. *Long Shot*

Pada tahap pengambilan *long shot* gambar yang diambil dari ujung kaki sampai atas kepala. *Long shot* bertujuan untuk memperlihatkan pemeran sedang berada disuatu tempat atau lingkungan.

H. *Extreme Long Shot*

Pada tahap pengambilan *extreme long shot* gambar yang diambil bertujuan untuk memperlihatkan pemandangan yang berfokus latar belakang sebuah objek serta menjelaskan posisi objek sedang berada dimana.

2.8.4 Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera dalam pengambilan video memiliki berfungsi untuk menambah kesan yang menarik dan penyampaian pesan tertentu. Pergerakan kamera merupakan hal dasar yang membuat berbeda dari video dan film dari fotografi dan seni visual lainnya. Menggerakkan kamera merujuk dari segala bentuk pengambilan rekaman atau gambar. Berikut merupakan jenis pergerakan kamera sebagai berikut:

A. Pergerakan kamera statis

Pada pergerakan kamera ini kamera tidak perlu berpindah tempat, umumnya pada pergerakan kamera ini kamera dipasang di tripod atau dipegang langsung oleh kameramen. Pada pergerakan kamera statis terdapat beberapa jenis, yaitu:

1) *Pan*

Pan merupakan jenis pergerakan kamera statis yang pergerakannya ke samping kanan dan ke samping kiri tanpa memindahkan letak kamera pada posisi awalnya.

2) *Tilt*

Tilt merupakan jenis pergerakan kamera statis yang pergerakannya keatas dan kebawah tanpa memindahkan letak kamera pada posisi awalnya.

3) *Zoom*

Zoom merupakan jenis pergerakan kamera statis yang pergerakannya menggunakan lensa kamera dengan merubah *focus length*. Apabila *focus length* pada lensa diputar dari *wide* menjadi *tele* itu disebut *zoom in*. Sebaliknya apabila *focus length* pada lensa diputar dari *tele* menjadi *wide* itu disebut *zoom out*.

B. Pergerakan kamera dinamis

Pada pergerakan kamera ini badan atau body kamera berpindah dari tempat semula.

1) *Dolly*

Dolly merupakan pergerakan kamera dinamis yang menjauhi dan mendekati objek dengan memindah body dari kamera tanpa mengubah *focus length*. *Dolly out* merupakan pergerakan kamera yang menjauhi objek, sedangkan *dolly in* merupakan pergerakan kamera yang mendekati objek.

2) *Track*

Track merupakan pergerakan kamera dinamis yang bergerak ke kanan dan kiri mengikuti objek. Apabila kamera bergerak ke arah kiri disebut *track left*, sedangkan apabila kamera bergerak ke kanan disebut *track right*.

3) *Follow*

Follow merupakan pergerakan kamera dinamis yang pergerakannya selalu mengikuti objek yang bergerak baik itu menjauh dan mendekati dari arah manapun objek.

4) *Handheld*

Handheld merupakan pergerakan kamera dinamis yang pergerakannya menggenggam atau biasanya ditaruh diatas pundak yang dapat dipegang yang mengikuti objek itu bergerak maupun diam. (Blain Brown 2012:225).

2.8.5 Komposisi Sinematografi

Komposisi merupakan cara menaruh sebuah objek dalam frame agar gambar yang direkam terlihat menonjol dan menarik sehingga mendukung sebuah alur cerita. (Blain Brown 2012:225)

A. *The Rule of Thirds*

Pada komposisi ini gambar yang berada pada frame kamera dibagi menjadi tiga garis vertikal dan tiga garis horizontal. Komposisi ini membantu seorang sinematografer menghasilkan gambar yang terlihat seimbang.

B. Walking Room/Lead Room

Pada komposisi ini menunjukkan ruang arah jalan objek, walking room memberi sisa jarak pada pemeran saat pemeran akan jalan ke arah yang tertentu.

C. Looking Room/Nose Room

Pada komposisi ini menunjukkan objek menunjuk satu arah, harus ada satu ruang yang kosong.

D. Head Room

Pada komposisi ini menunjukkan ruang kosong yang berada di atas kepala harus sepadan dengan ruang kosong kanan dan kiri pada frame atau bisa saja seperempat dari kepada objek agar gambar yang dihasilkan terlihat seimbang. (Blain Brown 2012:225)

2.8.6 Pencahayaan

Brown (2016), mengatakan pencahayaan dalam sebuah film bertujuan untuk membantu seorang *Director of Photography* untuk menjelaskan cerita, menentukan *mood* dan *tone*. Dalam film ada beberapa istilah umum yang biasa digunakan, sebagai berikut:

A. Key Light

Key light merupakan cahaya penerangan utama yang bertujuan untuk menerangi objek atau set yang akan digunakan untuk syuting.

B. Fill Light

Fill light merupakan cahaya penerangan yang mengisi bayangan yang dibuat oleh cahaya utama. *Fill light* pada umumnya intensitas cahaya lebih rendah daripada *key light*.

C. Back Light

Back Light merupakan cahaya yang penerangannya dari belakang objek yang bertujuan untuk memisahkan objek dari background.

2.9 Review Film

World Cosplayers Summit



Gambar 1: Thumbnail Film World Cosplayers Summit
sumber : Youtube

Film "*World Cosplayer Summit*" diproduksi oleh WCS Inc. dan JFN Asia. Film ini menampilkan pagelaran kompetisi tahunan yang menonjolkan cosplayer dari China dan Indonesia yang berkunjung ke Jepang untuk mewakili negara mereka masing-masing dalam ajang Cosplay. Cuplikan ini dengan cermat merekam setiap momen, mulai dari acara penyisihan di negara masing-masing hingga perjalanan mereka ke *World Cosplay Summit* di Nagoya, Jepang. Dengan durasi 70 menit, film ini berhasil mengaduk emosi penonton, menyajikan momen-momen suka dan haru yang membuatnya istimewa.