

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Sebagai Media Komunikasi massa

Ilmu komunikasi adalah bidang studi yang mempelajari bagaimana proses penyampaian pesan berlangsung antara individu, kelompok, maupun organisasi. Ilmu ini membahas berbagai cara manusia bertukar informasi baik secara lisan secara efektif, baik melalui media verbal maupun non-verbal dengan tujuan untuk menciptakan pemahaman bersama. serta bagaimana pesan tersebut diterima dan dipahami oleh penerima. Secara sederhana, ilmu komunikasi membahas bagaimana manusia berinteraksi, menyampaikan informasi, dan membangun hubungan melalui berbagai saluran komunikasi. Berikut adalah beberapa poin penting mengenai ilmu komunikasi.

- **Definisi:** Ilmu komunikasi adalah studi tentang proses komunikasi, baik verbal maupun nonverbal, yang melibatkan pengirim pesan, penerima pesan, pesan itu sendiri, saluran komunikasi, dan umpan balik
- **Tujuan:** Tujuan utama ilmu komunikasi adalah untuk memahami bagaimana pesan disampaikan, proses, dan dipahami oleh penerima, serta bagaimana komunikasi dapat mempengaruhi perilaku dan sikap individu atau kelompok.
- **Lingkup:** Ilmu komunikasi mencakup berbagai tingkatan komunikasi, mulai dari komunikasi intrapersonal (dalam diri sendiri) hingga komunikasi massa (yang melibatkan khalayak luas).
- **Penerapan:** Ilmu komunikasi memiliki penerapan yang luas dalam berbagai bidang, termasuk media massa, periklanan, hubungan Masyarakat, politik, dan organisasi.

- **Keterampilan:** mempelajari ilmu komunikasi dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting, seperti kemampuan berbicara di depan umum, menulis pesan yang efektif, dan memahami komunikasi nonverbal.
- **Relevansi:** Ilmu komunikasi sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari karena komunikasi merupakan bagian integral dari interaksi social dan kegiatan manusia secara umum.

Dengan memahami ilmu komunikasi, seseorang dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, membangun hubungan yang lebih baik, dan berkontribusi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan. Ilmu komunikasi juga mencakup berbagai aspek, yaitu:

- **Proses komunikasi:** Bagaimana pesan dibuat, dikirimkan, diterima, dan diinterpretasikan.
- **Teori komunikasi:** Berbagai konsep dan kerangka berpikir untuk memahami fenomena komunikasi.
- **Media komunikasi:** Berbagai saluran dan platform yang digunakan untuk berkomunikasi, seperti media sosial, televisi, radio, dan lainnya.
- **Keterampilan komunikasi:** kemampuan verbal dan non-verbal untuk menyampaikan pesan secara efektif.
- **Dampak komunikasi:** Pengaruh komunikasi terhadap individu, kelompok, dan Masyarakat.

2.1.1 Penerapan Ilmu Komunikasi

Ilmu komunikasi tidak hanya dipelajari secara teori, tetapi juga memiliki banyak penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari maupun di berbagai bidang profesional. Berikut beberapa contohnya:

- **Di Dunia Media dan Jurnalisme**

Ilmu komunikasi sangat penting dalam menyusun berita, menyampaikan informasi secara objektif, serta memahami audiens. Seorang jurnalis harus mampu menyusun pesan yang akurat, menarik, dan sesuai etika agar informasi dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

- **Dalam Produksi Film dan Televisi**

Komunikasi visual dan audio menjadi kunci dalam menyampaikan cerita, emosi, dan pesan moral melalui gambar, dialog, suara, dan simbol. Pemahaman ilmu komunikasi membantu sutradara, penulis naskah, dan editor dalam menyusun narasi yang efektif.

- **Dalam Dunia Periklanan dan Public Relations (PR)**

Komunikasi digunakan untuk membangun citra positif, menyusun strategi promosi, serta memengaruhi opini publik. Ilmu komunikasi membantu dalam menyusun pesan persuasif, memilih media yang tepat, dan menjalin hubungan dengan audiens.

- **Dalam Organisasi dan Bisnis**

Komunikasi internal dan eksternal sangat penting dalam menjaga kelancaran operasional perusahaan. Ilmu komunikasi berperan dalam koordinasi tim, penyampaian instruksi yang jelas, presentasi ide, hingga penanganan krisis.

- **Dalam Kehidupan Sosial dan Politik**

Komunikasi digunakan untuk memengaruhi, membujuk, dan menyampaikan ide-ide politik. Kampanye politik, debat publik, hingga penyusunan pidato semua melibatkan penerapan prinsip-prinsip komunikasi.

- **Dalam Dunia Pendidikan**

Seorang guru atau dosen harus mampu menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Ilmu komunikasi membantu dalam memahami gaya belajar siswa dan menyusun metode pengajaran yang efektif.

Pentingnya ilmu komunikasinya ilmu komunikasi dalam kehidupan, ilmu komunikasi memiliki peran krusial dalam kehidupan sehari-hari karena hampir semua aspek kehidupan melibatkan proses komunikasi. Dengan memahami ilmu komunikasi, seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan, dan informasi secara efektif, serta menghindari kesalahpahaman yang menimbulkan konflik.

Di dunia kerja, kemampuan berkomunikasi yang baik juga menjadi salah satu kunci keberhasilan, baik dalam kerja sama dalam tim, menyampaikan presentasi, maupun membangun hubungan profesional. Selain itu, dalam era digital yang dipenuhi arus informasi, ilmu komunikasi membantu kita untuk lebih kritis dalam menyerap dan menyaring informasi yang diterima melalui berbagai media.

Dengan kata lain, ilmu komunikasi bukan hanya penting untuk berinteraksi secara personal, tetapi juga menjadi pondas dalam membangun relasi sosial, Pendidikan, bisnis, hingga kehidupan bermasyarakat secara luas. Contoh penting dari ilmu komunikasi yaitu:

- **Kebutuhan Dasar Manusia:** Komunikasi adalah kebutuhan dasar manusia untuk berinteraksi dan menjalin hubungan.
- **Relevan di Era Digital:** Ilmu komunikasi terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan media sosial.
- **Peluang Karir Luas:** Lulusan ilmu komunikasi memiliki banyak pilihan karir di berbagai sektor.

2.1.2 Jenis-jenis komunikasi

Ilmu komunikasi juga memiliki berbagai jenis berdasarkan berbagai cara pandang. Secara umum, Jenis-jenis ilmu komunikasi dapat dibedakan cara penyampaian pesan, konteks komunikasi, dan tujuannya.

1. Berdasarkan Cara penyampaian pesan:

- **Komunikasi Verbal:** Melibatkan penggunaan kata-kata, baik lisan maupun tulisan, untuk menyampaikan pesan.
- **Komunikasi Nonverbal:** Menggunakan Bahasa tubuh, Ekspresi wajah, Gestur, dan Intonasi untuk menyampaikan pesan.
- **Komunikasi Visual:** Menggunakan gambar, Foto grafik, dan Video untuk mmenyampaikan pesan.

2.1.3 Pengertian Konteks Komunikasi

Konteks komunikasi adalah situasi atau latar belakang yang memengaruhi jalannya proses komunikasi. Konteks ini mencakup berbagai faktor yang menentukan bagaimana pesan disampaikan, diterima, dan ditafsirkan. Dengan memahami konteks, kita bisa menyesuaikan cara berkomunikasi agar lebih tepat sasaran dan efektif.

Contoh Konteks Komunikasi

- **Komunikasi Interpersonal:** Terjadi antara dua orang atau lebih secara tatap muka atau melalui media.
- **Komunikasi Kelompok:** Terjadi dalam kelompok kecil, seperti keluarga, tim kerja, atau kelompok belajar.
- **Komunikasi Organisasi:** Terjadi dalam konteks organisasi, seperti Perusahaan atau Lembaga, baik secara formal maupun informal.
- **Komunikasi Massa:** Komunikasi yang ditujukan kepada khalayak luas melalui media massa, seperti televisi, radio, surat kabar, atau internet.
- **Komunikasi Antarbudaya:** terjadi antara individu atau kelompok dari budaya yang berbeda.
- **Komunikasi Formal:** Terjadi dalam konteks formal, seperti dalam lingkungan kerja atau organisasi, dengan menggunakan Bahasa yang baku.
- **Komunikasi Informal:** Terjadi dalam konteks informal, seperti dalam kehidupan sehari-hari, dengan menggunakan Bahasa yang Santai.

Tujuan ilmu komunikasi adalah untuk memahami dan menjelaskan bagaimana proses penyampaian pesan terjadi, serta bagaimana komunikasi memengaruhi individu, kelompok, dan masyarakat. Ilmu ini bertujuan untuk membekali seseorang dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menyampaikan pesan secara efektif, membangun hubungan yang baik, serta menciptakan pemahaman bersama dalam berbagai situasi. Selain itu, ilmu komunikasi juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang diterima, memahami dinamika media massa, serta mempelajari strategi komunikasi yang tepat dalam konteks sosial, budaya, politik, dan teknologi. Berdasarkan tujuannya:

- **Komunikasi Pemasaran:** Bertujuan untuk mempengaruhi konsumen agar membeli produk atau jasa.
- **Komunikasi bisnis:** terkait dengan aktivitas bisnis, seperti negosiasi, presentasi, atau laporan.
- **Komunikasi Politik:** Terkait dengan aktivitas politik, seperti kampanye, pidato, atau debat.
- **Komunikasi Pendidikan:** Terkait dengan proses belajar mengajar, seperti ceramah, diskusi, atau presentasi.
- **Komunikasi Kesehatan:** Terkait dengan penyebaran informasi Kesehatan dan promosi perilaku sehat.
- **Komunikasi Langsung:** Komunikasi tatap muka tanpa perantara.
- **Komunikasi Tidak langsung:** Komunikasi melalui media atau perantara.

2.1.4 Bentuk-Bentuk komunikasi

Bentuk komunikasi merujuk pada cara atau jalur penyampaian pesan antara pengirim dan penerima. Komunikasi bisa berlangsung secara langsung maupun tidak langsung, tergantung pada situasi, media, dan tujuan komunikasi itu sendiri. Berikut adalah beberapa bentuk komunikasi yang umum:

- **Komunikasi Lisan:** penyampaian pesan melalui berbicara.
- **Komunikasi Tertulis:** Penyampaian pesan melalui tulisan, seperti surat, email, atau pesan teks.

2.1.5 Gaya Komunikasi

Gaya komunikasi adalah cara atau pendekatan yang digunakan seseorang saat menyampaikan pesan kepada orang lain. Gaya ini mencerminkan kepribadian, sikap, dan cara seseorang berinteraksi, serta sangat memengaruhi bagaimana pesan diterima dan dipahami oleh lawan bicara.

- **Pasif:** Cenderung menghindari konflik dan sulit menyampaikan pendapat.
- **Agresif:** Cenderung mendominasi dan menyerang orang lain dalam komunikasi.
- **Pasif-Agresif:** Menunjukkan perilaku yang tidak langsung dan manipulatif.
- **Asertif:** Mampu menyampaikan pendapat dengan jelas dan menghargai orang lain.

Unsur-unsur komunikasi adalah komponen dasar yang dibutuhkan agar proses komunikasi dapat berlangsung. Unsur-unsur ini meliputi komunikator (pengirim), pesan, media, komunikan (penerima), dan efek (hasil). Selain itu, umpan balik (Feedback) dan gangguan (noise) juga sering kali dianggap sebagai bagian penting dalam proses komunikasi. Berikut adalah penjelasan lebih detail mengenai unsur-unsur komunikasi:

- **Komunikator (pengirim):** Pihak yang melalui proses komunikasi dan menyampaikan pesan. Komunikator bisa individu, kelompok atau organisasi
- **Pesan:** informasi, ide, perasaan, atau maksud yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan, pesan bisa secara verbal (lisan atau tulisan) atau nonverbal (Bahasa tubuh, ekspresi wajah, dll.)

- **Media (Saluran):** jalur atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan, Contohnya adalah percakapan langsung, telepon, surat, email, media sosial, dll.
- **Komunikan (penerima):** Pihak yang menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator. Komunikan harus memiliki kemampuan untuk memahami pesa tersebut.
- **Efek (hasil):** Dampak atau perubahan yang terjadi pada komunikan setelah menerima pesan. Efek bisa berupa perubahan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), atau konatif(perilaku).
- **Umpan balik (feedback):** Tanggapan atau respon dari komunikan kepada komunikator setelah setelah menerima pesan. Umpan balik penting untuk mengetahui apakah pesan telah diterima dan dipahami dengan baik.
- **Gangguan (noise):** Faktor yang dapat mengganggu kelancaran proses komunikasi, baik secara fisik (missalnya suara bising) maupun psikologis (misalnya perbedaan budaya).

Memahami unsur-unsur komunikasi ini penting untuk menciptakan komunikasi yang efektif, baik dalam konteks pribadi, profesional, maupun dalam berbagai situasi lainnya.

2.1.6 Media Komunikasi Massa

Media komunikasi massa adalah berbagai sarana penyampaian informasi yang ditujukan kepada khalayak luas. Media ini dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu media cetak, media elektronik, media digital (online), dan media luar ruang.

Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai macam-macam media komunikasi massa:

1. Media Cetak:

- Surat Kabar: Media yang terbit secara berkala (harian atau mingguan) yang berisi berita, artikel, dan opini.
- Majalah: Media yang terbit secara berkala dengan fokus pada topik tertentu, seperti gaya hidup, fashion, atau ilmu pengetahuan.
- Tabloid: Media cetak yang ukurannya lebih kecil dari surat kabar dan biasanya berisi berita-berita ringan dan hiburan.
- Brosur dan Pamflet: Media cetak yang digunakan untuk menyebarkan informasi atau promosi.

2. Media Elektronik:

- Radio: Media yang menyampaikan informasi melalui suara.
- Televisi: Media yang menyampaikan informasi melalui gambar dan suara.
- Film: Media yang menyampaikan cerita melalui gambar bergerak, musik, dan narasi.

3. Media Digital (Online):

- Situs Berita Online: Media yang menyajikan berita dan informasi melalui internet.
- Media Sosial: Platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube yang memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi dan berinteraksi.
- Podcast: Saluran audio digital yang menyajikan berbagai topik.
- YouTube: Platform video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berbagi video.

4. Media Luar Ruang:

- Billboard: Papan iklan besar yang ditempatkan di lokasi strategis.

- Spanduk: Kain rentang yang berisi pesan atau informasi.
- Poster: Media cetak yang ditempatkan di tempat umum.
- Videotron: Layar elektronik besar yang menampilkan iklan atau informasi visual.

Selain itu, ada juga media komunikasi modern seperti:

- Telegraf: Alat komunikasi jarak jauh menggunakan kode morse.
- Telepon: Alat komunikasi suara.
- Faksimili: Alat komunikasi yang mengirimkan dokumen melalui jaringan telepon.
- Email: Sistem komunikasi elektronik untuk mengirim pesan melalui internet.
- Smartphone: Perangkat komunikasi serbaguna yang menggabungkan berbagai fungsi.

Film juga merupakan termasuk dalam komunikasi yaitu komunikasi massa karena kemampuannya menyampaikan pesan secara luas dan massal, serta mampu menghasilkan berbagai efek pada penonton. Film sebagai media audio-visual dapat menyampaikan informasi, edukasi, dan hiburan kepada khalayak luas, serta membentuk opini dan persepsi Masyarakat. Dan ini contoh mengapa Film bisa dikatakan sebagai media komunikasi massa yaitu:

- **Penyampaian pesan:** Film berfungsi sebagai alat penyampaian pesan kepada khalayak luas, baik pesa yang beersifat informatif, adukatif, maupun menghibur.
- **Audio – visual:** Film menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar) yang menjadikannya media yang menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan.
- **Jangkauan luas:** Film dapat menjangkau banyak orang dalam waktu singkat, baik malalui bioskop, televisi, maupun platform digital lainnya.

- **Pengaruh Kuat:** Film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi pemikiran, perasaan, dan perilaku penontonnya, sehingga dapat membentuk opini dan persepsi Masyarakat.
- **Cermin Masyarakat:** Film seringkali menjadi cerminan dari kondisi sosial, budaya, dan nilai-nilai yang berlaku dalam Masyarakat, serta dapat menjadi sarana untuk memahami fenomena yang terjadi di sekitarnya.

2.1.7 Peran Film

- **Hiburan:** Film dapat menjadi sarana hiburan yang populer dan digemari oleh berbagai kalangan usia dan latar belakang.
- **Edukasi:** Film dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, misalnya dalam penyampaian Sejarah, sains, atau nilai-nilai moral lainnya.
- **Pengembangan Budaya:** Film dapat menjadi media untuk melestarikan dan mengembangkan budaya suatu daerah atau bangsa. 3

2.1.8 Pengembangan Film

- **Teknologi Digital:** Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara film diproduksi, distribusikan, dan dikonsumsi, dengan munculnya platform streaming dan media sosial.
- **Diversifikasi Genre:** Industri film terus berkembang dengan munculnya berbagai genre film yang berbeda, seperti drama, horror, aksi, komedi, dan lain-lain.
- **Interaksi dengan penonton:** Perkembangan teknologi juga memungkinkan interaksi yang lebih besar antara pembuat film dan penonton, baik melalui media sosial maupun platform interaktif lainnya.

Ilmu komunikasi dalam film membahas bagaimana film, sebagai media massa, menyampaikan pesan dan makna kepada penonton. Film menggunakan berbagai elemen, seperti narasi, visual, dan audio, untuk menciptakan pengalaman komunikasi yang kompleks dan multidimensional. Pemahaman tentang teori

komunikasi, termasuk termasuk teori simiotika, model komunikasi, dan perspektif sosialkultural, membantu menganalisis bagaimana pesan film diproduksi dan dipahami. Elemen komunikasi dalam film:

- **Pesan:** Film menyampaikan berbagai pesan, mulai dari informasi dan edukasi hingga hiburan dan propaganda.
- **Pembuat Film (pengirim):** Sineas dan penulis skenario berperan sebagai pengirim pesan, menggunakan Bahasa film untuk menyampaikan ide dan emosi.
- **Audiens (Penerima):** Penonton adalah penerima pesan, yang menafsirkan dan memaknai pesan film berdasarkan pengalaman dan latar belakang mereka.
- **Saluran:** Film sebagai media komunikasi massa menyampaikan pesan melalui gambar bergerak dan audio.
- **Efek:** Film memiliki kemampuan untuk memengaruhi pemikiran, emosi, dan perilaku penonton.

Pentingnya komunikasi dalam Film:

- **Memahami Efek Film:** Membantu memahami bagaimana film dapat membentuk opini, nilai, dan keyakinan penonton.
- **Menganalisis Representasi:** Mengungkap bagaimana Film merepresentasikan berbagai kelompok sosial dan isu-isu tertentu.
- **Meningkatkan Literasi Media:** Membantu penonton menjadi lebih kritis dalam menanggapi pesan-pesan yang disampaikan melalui film.

Dengan demikian, Ilmu komunikasi memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana film beroperasi sebagai alat komunikasi yang kuat dan kompleks, serta bagaimana pesan-pesan dalam film dapat memengaruhi individu dan Masyarakat.

2.1.9 Pengertian Teori Komunikasi Massa

Teori komunikasi massa adalah seperangkat konsep atau kerangka berpikir yang digunakan untuk memahami bagaimana pesan-pesan disampaikan melalui media massa—seperti televisi, radio, surat kabar, dan internet—dan bagaimana pengaruhnya terhadap individu maupun masyarakat secara luas.

Teori-teori ini membantu menjelaskan proses komunikasi dalam skala besar, mulai dari bagaimana media membentuk opini publik, bagaimana audiens merespons pesan, hingga bagaimana kekuasaan dan ideologi berperan dalam penyampaian informasi. Beberapa Teori Komunikasi Massa yang Umum Dikenal:

1. Teori Semiotic (Tanda dan Makna) – Roland Barthes

Penjelasan: Teori ini membahas bagaimana tanda (sign) dan simbol visual atau audio dalam film digunakan untuk menyampaikan makna. Dalam produksi film, setiap elemen visual (warna, ekspresi, cahaya, gerak kamera) dan audio (musik, suara latar, dialog) dianggap sebagai “tanda” yang membentuk pesan.

Contoh Penerapan: Dalam film bergenre horor, penggunaan cahaya remang, musik menegangkan, dan ekspresi takut dari aktor adalah tanda-tanda yang membangun suasana mencekam. Semuanya dikodekan agar penonton merasakan ketegangan tanpa harus dijelaskan secara verbal.

2. Teori Agenda Setting – McCombs & Shaw

Penjelasan: Meskipun teori ini awalnya digunakan untuk media berita, dalam produksi film, teori ini dapat digunakan untuk menunjukkan bagaimana pembuat film secara tidak langsung menetapkan isu atau topik penting yang ingin disoroti kepada audiens.

Contoh Penerapan: Film dokumenter atau film sosial-politik seperti "Don't Look Up" atau "The Social Dilemma" membawa isu-isu perubahan iklim atau bahaya

media sosial ke dalam kesadaran publik—pembuat film “mengatur agenda” untuk membuat penonton memikirkan isu tersebut.

3. Teori Uses and Gratifications – Katz, Blumler, & Gurevitch

Penjelasan: Teori ini menjelaskan bahwa audiens secara aktif memilih media atau film berdasarkan kebutuhan atau kepuasan tertentu: hiburan, pelarian, edukasi, atau identitas.

Contoh Penerapan: Dalam produksi film, pembuat film dapat merancang konten berdasarkan target audiens. Misalnya, film komedi dibuat untuk menghibur, film inspiratif untuk memotivasi, atau film sejarah untuk memberikan pengetahuan.

4. Teori Kultivasi – George Gerbner

Penjelasan: Teori ini menjelaskan bagaimana paparan jangka panjang terhadap media, termasuk film, dapat membentuk persepsi audiens terhadap realitas.

Contoh Penerapan: Jika film-film aksi sering menampilkan kekerasan sebagai solusi konflik, penonton bisa mulai mempersepsikan kekerasan sebagai hal yang normal dalam kehidupan nyata. Maka dari itu, produksi film perlu mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap penonton.

2.1.10 Pengertian Film

Film memiliki pengertian berupa sarana komunikasi audio-visual yang berfungsi (tujuan) untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok individu yang berada di satu lokasi secara bersamaan. Tergantung pada tujuan film, pesan film pada komunikasi massa dapat mencakup berbagai jenis pesan, seperti informasi, hiburan, atau Pendidikan. (Effendy, 2017) Dalam film biasanya bersifat komersial, yang berarti bahwa mereka ditayangkan di bioskop dengan biaya tertentu dan bisa juga melalui saluran televisi dengan dukungan iklan yang sesuai. Sebaliknya, film non-cerita, yang bersifat fiksi

atau non-fiksi, biasanya mengangkat tema-tema nyata atau merepresentasikan kenyataan melalui narasi fiktif.

2.2 Jenis-Jenis Film

Film sendiri memiliki jenisnya masing-masing, terdapat tiga jenis film yang biasa diproduksi, yakni film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Berikut tiga jenis film yaitu :

- a. Film dokumenter berfokus pada fakta dan biasanya pada karakter, acara dan Lokasi. Pembuat film tidak memiliki Tindakan tergantung pada topik film.
- b. Film fiksi adalah film yang didasarkan pada esai dan fiksi, jenis film ini sangat membutuhkan persiapan yang cermat dan peralatan yang tepat. Biasanya ada dua karakter, protagonis dan musuh, konflik dan penutupan.
- c. Film eksperimental, jenis film ini cukup berbeda dari keduanya. Karena dibuat secara independent dan industri perfilman juga tidak memproduksinya.

2.2.1 Genre Film

“Dalam dunia perfilman, istilah '*Genre*' yang memiliki sumber dari bahasa Prancis dan berarti 'bentuk' atau 'jenis', digunakan untuk mengklasifikasikan tipe-tipe film yang diproduksi. Setiap genre umumnya memiliki pola, latar, karakter, alur cerita, serta tema yang khas." (Pratista, 2008, h.10).

Genre digunakan sebagai alat klasifikasi film guna mempermudah identifikasi dan pemilahan film sesuai dengan kategori yang relevan. Menurut Prasistas (2008) klasifikasi *genre* adalah sebagai berikut:

- a. *Aksi* atau *Action*: Genre ini memiliki cerita yang cukup menegangkan terkadang menunjukkan aksi seperti beladiri, tembak-tembakan dan kejar-kejaran. Di dalam filmnya ada juga pesawat, kapal, kuda, motor, dan mobil digunakan sebagai alat transportasi. Dalam genre action, karakter protagonis dan antagonis berinteraksi satu sama lain dalam konflik cerita.
- b. *Komedi*: Genre film ini banyak sekali penontonnya karena membuat penonton tertawa dan seringkali menjadi favorit penonton, genre ini biasanya menjadi genre yang paling disukai. Film komedi drama biasanya melebih-lebihkan aksi, situasi, dan Bahasa, dengan tujuagn utama untuk membuat penonton tertawa. Dua jenis komedi adalah komedi situasi, atau komedi dengan cerita, dan komedi kolosal atau komedi yang bergantung pada figuran.
- c. *Drama*: Film dengan Genre drama biasanya menceritakan masalah kehidupan nyata dengan tema, setting, karakter, dan cerita. Dalam lingkup besar, cerita tersebut bertemakan kekuasaan dan politik, dalam lingkup keluarga, bertemakan pertemanan, keharmonisan dan percintaan.
- d. *Epik Sejarah*: Jenis film ini biasanya berfokus pada peristiwa masa lalu atau Sejarah. Genre ini biasanya berpusat pada Kerajaan, tokoh mitos yang besar. Dalam kategori *Epik Sejarah*. Dalam genre epic Sejarah, lingkungan mewah atau fantastis, penggunaan banyak ekstra dan senjata atau aksesoris unik biasanya digunakan. Seperti tombak, pedang, perisai, gerbong kuda dan panah.

- e. Fantasi: *Genre* Fantasi adalah *genre* yang ceritanya tidak semuanya nyata, biasanya yang tidak nyata yaitu peristiwa, karakter dan tempat yang tidak nyata. Film ini juga bisa di hubungkan dengan imajinasi, mitos, negeri dongeng, serta mimpi.
- f. Fiksi Ilmiah: *Genre* fiksi ilmiah adalah klasifikasi film yang menyampaikan masa depan, adalah waktu untuk berbicara tentang waktu eksperimen sains. Film ini biasanya terdiri dari karakter non-manusia, seperti robot, alien, dan monster.
- g. Horor: Film dengan *Genre* tersebut biasanya menceritakan tentang sesuatu hal yang sangat menyeramkan yang mungkin belum pernah terfikirkan oleh kita yang membuat suasana menjadi menakutkan dan mencekam yang membuat penonton ketakutan. *Genre* tersebut juga berhubungan dengan makhluk gaib.
- h. Musikal: *Musikal* biasanya di dalam filmnya selalu menggabungkan lagu dan dansa. Lagu – lagu yang digunakan juga sering kali menjadi sebuah alur cerita di dalam filmnya. Musik dalam *genre* film tersebut selalu mendukung jalan ceritanya.
- i. Petualangan: *Genre* film petualang selalu memberikan suasana yang eksotis ke Lokasi. Tempat-tempat ini biasanya berupa gunung, hutan, lautan, pulau-pulau, dan pegunungan yang indah maupun suram.
- j. Perang: *Genre* perang memiliki banyak peristiwa mengerikan yang berasal dari kisah perang. Dan aksi-aksi dari film perang biasa menggunakan senjata dan transportasi. *Genre* perang biasanya menunjukkan ketabahan seorang pejuang dalam melawan musuh-musuhnya.

2.2.2 Unsur Film

Film terdapat dua elemen untuk membuat kita lebih memahami makna suatu film, ada istilahnya unsur sinematik dan unsur naratif. Keduanya saling terkait dan berperan dalam membentuk keseluruhan dalam film.

- a. Unsur Naratif : Unsur naratif yaitu unsur yang terkait dengan narasi, tema, atau cerita film. Oleh karena itu, setiap film memiliki unsur naratif yang berbeda. Dan selalu melibatkan karakter atau pemeran cerita, masalah dan konflik, jalan cerita, Lokasi, dan waktu.
- b. Unsur Sinematik : Sebagian besar unsur sinematik berasal dari ide cerita yang akan digunakan untuk membuat sebuah film fiksi atau fakta. Karena ada aspek teknis dalam sebuah pembuatan film.

2.3 Film Fiksi Pendek

Film fiksi adalah hasil karya audiovisual yang menceritakan kisah imajinatif dengan alur yang telah direncanakan sebelumnya bisa di sebut film fiksi. Film fiksi sering kali berfokus pada karakter, latar, dan tema tertentu untuk menyampaikan sebuah pesan atau menghibur penonton. Struktur dramatic yang umum termasuk pendahuluan, konflik, klimaks, dan resolusi. Namun, durasi film fiksi pendek umumnya tidak melebihi 60 menit. Jenis film ini digolongkan sebagai karya sinematik yang bersifat sederhana.. Menurut (Erlyana & Bonjoni, 2014). Setiap kalangan dapat membuat film pendek, yang berisikan berbagai jenis konten. Film pendek adalah merupakan suatu bentuk ekspresi seni budaya yang berperan sebagai sarana komunikasi visual, disusun melalui penerapan komponen sinematik dan unsur naratif. Dalam proses

penciptaan karya pendek tersebut, terdapat sejumlah aspek penting yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Riset awal untuk mendukung cerita
2. Persiapan peralatan produksi
3. Observasi atau riset lapangan
4. Proses pengambilan gambar
5. Penyuntingan visual (editing)
6. Penambahan musik pendukung
7. Koreksi warna (color correction)

2.3.1 Tahapan Proses Produksi dalam Pembuatan Film Pendek

Dalam proses pembuatan film, terdapat sejumlah tahapan yang harus dilalui. Secara umum, produksi film bersifat kolektif karena merupakan hasil kerja tim yang tidak dapat dilakukan secara individu. Karena harus ada beberapa kelompok dari berbagai departement yang saling terkait. Adapun beberapa tahapan dalam proses produksi film fiksi meliputi:

a. Development

Pada proses ini, semua orang harus berkumpul untuk membahas tentang ide apa yang akan digunakan, masalah atau konflik apa yang ingin diangkat di dalam film nantinya, penentuan genre yang akan diangkat serta pihak yang bertanggung jawab menulis skenario turut menjadi bagian penting dalam tahap ini. Proses ini umumnya dikerjakan oleh sutradara, penulis skenario, serta produser yang bekerja

dalam struktur kolaboratif yang dikenal dengan sebutan Sistem Segitiga (*Triangle System*). Di sini, sutradara menyampaikan visi misi cerita, penulis skenario dalam menulis naskah, dan produser membuat Keputusan, termasuk menentukan anggaran pembuatan film.

b. Pra-produksi

Tahap praproduksi mencakup semua kegiatan, mulai dari diskusi ide awal (Gagasan) hingga melaukan pengambilan gambar. Pada saat ini, Hasilnya harus direncanakan dan dipersiapkan sejak awal. Karena hasil dari tahap praproduksi akan menentukan Langkah selanjutnya ketika produksi nantinya. Setiap departement harus menyiapkan segala ide dan perlengkapan yang diperlukan untuk syuting. Dan ini beberapa persiapan yang harus dilakukan Ketika praproduksi, meliputi:

1. Menyusun anggaran produksi
2. Menganalisis isi naskah
3. Membuat *master breakdown* produksi
4. Melakukan survei lokasi (*hunting*)
5. Proses pemilihan pemeran (*casting*)
6. Merekrut anggota kru produksi
7. Menyewa perlengkapan produksi
8. Merancang desain produksi

Namun, sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, terdapat beberapa hal krusial yang perlu dilakukan terlebih dahulu, yaitu:

1. Mendalami konsep dasar produksi
2. Mengkaji isi dan struktur naskah

3. Menyusun *storyboard* sebagai panduan visual

c. *Production*

Pada tahap ini, seluruh hal yang telah dirancang selama fase praproduksi mulai direalisasikan dalam proses pelaksanaan secara mendalam dan matang. Setelah semua perencanaan sudah siap *crew* akan lebih mudah dalam memvisualisasi sebuah cerita. Tetapi terkadang memang sering sekali terjadi adanya permasalahan yang ada di lapangan yang mengharuskan mengubah rencana yang sebelumnya sudah di rencanakan. Dalam situasi seperti ini, kapabilitas untuk menentukan keputusan secara cepat dan tetap tenang dalam situasi kritis merupakan aspek yang sangat penting. Menurut Morissan (2015:310), Seluruh pengambilan gambar, baik di dalam maupun diluar studio, termasuk dalam tahap produksi.

d. Pasca produksi

Pada tahap ini, hasil dari proses pengambilan gambar (syuting) memasuki fase penyuntingan. Beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1. Penyuntingan audio
2. Penambahan efek suara
3. Penyusunan musik latar (*scoring*)
4. Penyesuaian warna visual (*color grading*)

Dalam tahap ini, proses penyuntingan tidak sepenuhnya dilakukan oleh editor secara individu, pastinya akan di bantu juga oleh produser dan sutradara untuk memastikan potongan-potongan

gambar yang mana akan digunakan nantinya, namun ada juga peran DoP pada tahap ini. DOP akan mengecek dan menyetujui perubahan dalam setiap komposisi shot. Dan ia akan melihat hasil final cut di akhir akan mengawasi hasil rough cut yang sudah selesai.

e. Distribusi film

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam film tetapi hal ini termasuk proses terpenting dalam pembuatan film. Proses ini melibatkan beberapa metode, mulai dari distribusi tradisional melalui biosko, hingga platform digital seperti layanan streaming. Terdapat beberapa metode yang dapat diterapkan, di antaranya:

1. Melakukan pemutaran melalui jalur alternatif
2. Menayangkan film di jaringan bioskop
3. Mengikutsertakan film dalam berbagai festival
4. Mengunggah film ke platform YouTube

Oleh karena itu, setiap tahapan dalam produksi film fiksi pendek perlu dirancang dan dipertimbangkan secara cermat. Karena setiap langkahnya akan selalu berhubungan satu sama lainnya.

2.4 Sinematografi sebagai Elemen Visual dalam Film

Dalam proses produksi film, aspek penataan visual menjadi elemen yang sangat penting untuk diperhatikan. Istilah 'sinematografi' berasal dari bahasa Yunani, yakni *κίνημα* (*kinema*) yang berarti 'gerakan' dan *γράφειν* (*graphein*) yang berarti 'merekam'. Awalnya, istilah ini merujuk pada suatu proses artistik atau teknik dalam dunia perfilman, yang kemudian berkembang menjadi istilah yang secara khusus merujuk pada 'fotografi film.'" (Spencer, 1973) Sinematografi mengacu pada cara pengelolaan visual melalui penempatan kamera dan pencahayaan saat pengambilan gambar dalam produksi film. Kamera yang tepat akan membuat film yang dibuat akan jauh

lebih menarik dan akan memenuhi tujuan seorang filmmaker. Sinematografi yang baik pasti akan membuat para penontonnya memahami suatu konsep cerita dalam film.

Dalam bidang sinematografi, bukan hanya untuk merekam setiap adegan, tetapi juga untuk mengendalikan semua adegan dalam film. Lama pengambilan, ketinggian sudut, dan factor lainnya termasuk dalam kategori ini. Ada beberapa aspek elemen. Sinematografi mencakup elemen-elemen seperti pembingkaihan (framing) dan durasi pengambilan gambar dalam film. Aspek teknis dari kamera meliputi berbagai teknik yang digunakan, termasuk kecepatan gerak gambar, penggunaan warna, serta pemilihan jenis lensa. Framing, disisi lain berkaitan dengan objek yang diambil dan kamera, seperti frame, ketinggian, jarak, pergerakan kamera, dan ukuran gambar. Pergerakan kamera sangat mempengaruhi situasi dan suasana sebuah scenem dan merupakan komponen penting dari framing. (Pratista.H, 2008)

Dan ada sebuah konsep visual yang digunakan dalam suatu karya adalah dinamis yang bisa berubah atau fleksibel. Dalam komposisi dinamis memiliki kemampuan untuk merubah posisi yang sesuai dengan keinginan sinematografi. Salah satu metode yang sangat sederhana untuk membuat suatu komposisi dinamis. yang tujuan pergerakan dinamis adalah untuk memvisualkan dan memasukan perasaan atau emosi ke dalam situasi. (yuwandi, 2018)

Salah satu jenis media komunikasi massa adalah fim. Film di anggap sebagai media komunikasi massa karena dianggap sebagai jenis komunikasi yang menggunakan media untuk saluran untuk menghubungkan banyak orang.

Mendefinisikan film untuk visual yang bergerak dengan cara mekanik, yaitu visual yang terbuat dari seluloid yang transparan dalam jumlah yang banyak Ketika digerakan melalui Cahaya yang sangat kuat tampaknya sama dengan gambar yang hidup. Film memiliki pengaruh yang sangat drastis

terhadap penonton dan kesenangan mereka selama perkembangan mereka. (junaedi & purnama, 2018)

2.5 Framing

Bingkai atau frame mengacu pada penerapan komposisi pada hakekatnya Teknik pembingkai atau framing adalah cara kamera membatasi gambar. Bagaimana penonton melihat sebuah adegan tergantung pada bagaimana sineas mengontrol framing. Dibagi menjadi tiga komponen: dimensi, bentuk, dan ruang. Framing menunjukkan sudut pandang atau (*Point Of View*). Selain itu bingkai film dapat bergerak secara dinamis dan mengubah perspektif penonton sesuai keinginan pembuat film. Framing kadang juga menyajikan satu sudut pandang (*subjective point of view*), Terkadang, sinematografi juga menyajikan perspektif visual yang tampak berasal dari sudut pandang yang ambigu atau tidak teridentifikasi secara jelas (*Omnisient point of view*). Namun, kedua sudut pandang ini sering berubah-ubah, hal ini menimbulkan ambiguitas yang mendorong penonton untuk menarik kesimpulan pribadi terkait isu moral yang diangkat dalam film.

2.6 Pendekatan Sinematografi dalam Menyampaikan Emosi Melalui Perspektif Kamera

Perspektif merujuk pada sudut pengambilan gambar yang memberikan kesan dimensi ruang terhadap objek dalam bingkai visual. Setiap sudut pandang membawa makna tersendiri, bergantung pada bagaimana emosi karakter akan dikonstruksi dalam narasi film. Memberikan penjelasan bahwa Dop menganggap sebuah gambar secara eksklusif dari sudut pandang fotografi, yang dipengaruhi oleh Cahaya dan rasa pada seseorang yang berada di dalam setiap scene. Ini adalah beberapa perspektif kamera, yaitu:

1. Perspektif Objektif

Perspektif ini disajikan seolah-olah mewakili sudut pandang penonton yang tersembunyi atau tidak terlihat secara langsung dalam adegan.

2. Perspektif Subjektif

Perspektif ini dapat digambarkan untuk kaca mata pemain yang melihat pemain lain dalam adegan atau mata penonton yang terlibat.

3. Perspektif Point of View

Sudut pandang ini menggabungkan sebuah Pendekatan subjektif dan objektif digunakan dalam penyajian adegan, di mana visual ditampilkan dari perspektif karakter yang terlibat dalam narasi. Sudut pandang kamera harus dipelajari dengan teliti, karena didalam sebuah film ini sangat penting untuk memberikan pandangan yang tepat tentang film tersebut.

2.7 Perspektif Kamera untuk Menunjukkan muatan Ekspresif Subjek dalam Film

Muatan ekspresif tentunya akan berbeda dengan sudut kamera atau sudut pengambilan gambar. (Wibowo, Indrato, & Sofiyanti, 2017). Terdapat berbagai jenis sudut pengambilan gambar (angle), di antaranya:

1. *Eye Level*, Sudut pengambilan gambar yang dilakukan sejajar dengan tinggi mata subjek, baik manusia, *landscape*, maupun ruang. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan natural dan netral, sehingga penonton dapat menikmati adegan tanpa gangguan visual. Sudut ini memberikan tampilan

yang tampak wajar dan tidak menonjolkan dominasi atau ketundukan karakter. bahkan Ketika konflik dan emosi telah mereda.

2. *Low Angle*, Sudut pengambilan gambar dari posisi lebih rendah dibandingkan subjek. Dalam sebuah shot, angle tersebut memberikan dampak kepada subjek yang sangat kuat.
3. *High Angle*, Sudut pengambilan gambar dari posisi yang lebih tinggi dibandingkan subjek, Angle ini memperlihatkan subjek menjadi terlihat tertekan, lemah, dan tidak berkuasa.
4. *Bird's Eye View*, merupakan sudut yang mirip dengan perspektif burung. Di mana hal-hal yang lebih kecil dimasukkan ke dalam topik yang lebih besar dengan menggunakan perspektif ini.
5. *Frog's Eye View*, Merupakan sudut pandang ekstrem dari posisi yang sangat rendah, seolah-olah kamera ditempatkan di permukaan tanah. Pandangan ini sering digunakan untuk menyoroti ketegangan atau masalah yang akan muncul, dan seperti namanya, sudut ini meniru perspektif seekor katak yang melihat ke atas. Pemilihan perspektif yang tepat harus dipikirkan dengan teliti. Setiap subjek memiliki Kesan atau muatan ekspresif yang diberikan oleh sudut pandang kamera didalam film. dengan demikian kamera dapat berbicara. Sebuah perspektif dapat menjelaskan emosi topik tanpa perlu berbicara.

2.8 Type Of Shot untuk Membangun Ketegangan dalam Adegan Film

(Jwala, 2018) Menjelaskan shot adalah rekaman subjek dari sudut pandang tertentu. Gambar dalam sudut pandang tersebut menunjukkan objek yang akan di rekam serta seperti apa tempat atau peristiwa yang dilihat dalam film akan menjadi unik dari angle dan jarak yang telah ditentukan. Bagaimana sebuah kamera dalam film akan mempengaruhi penonton, seperti bagaimana

subjek dan orang terlihat besar atau kecil. Visual akan memiliki efek tertentu pada film. Semakin dekat jarak antara subjek dan layer, yang membuat subjek semakin personal dan memberikan informasi yang tidak dapat dilihat dan dilihat dalam gambar, akan memiliki dampak atau efek yang berbeda pada penonton. Pembuat film yang berhasil adalah membuat hubungan antara penonton dan gambar yang ingin disampaikan, merupakan informasi visual yang akan membuat pengalaman menonton film menjadi lebih baik. Untuk menyampaikan informasi dalam alur cerita secara lebih terstruktur, digunakan berbagai jenis pengambilan gambar. Adapun tipe-tipe shot tersebut antara lain:

1. *Long Shot*, Jenis pengambilan gambar yang menampilkan keseluruhan tubuh subjek, mulai dari kepala hingga kaki, dengan ruang tambahan di atas kepala dan di bawah kaki. Tujuannya adalah untuk menunjukkan lingkungan sekitar subjek guna memberikan konteks lokasi atau situasi. Long shot terbagi ke dalam beberapa variasi, antara lain:
 - a. *Extreme Long Shot*, Merupakan pengambilan gambar dari jarak yang sangat jauh, di mana subjek tampak sangat kecil dibandingkan dengan ruang di sekitarnya. Teknik ini digunakan untuk menekankan keluasan latar atau lingkungan.
 - b. *Medium Long Shot, Full shot* Sering disebut juga sebagai knee shot, jenis pengambilan gambar ini menampilkan subjek dari sekitar lutut hingga kepala. Framing ini lebih sempit dibandingkan long shot, namun masih lebih luas dibandingkan medium shot, sehingga tetap memberikan konteks lingkungan sekaligus menyoroti ekspresi tubuh bagian atas..

2. *Medium Shot*, Jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari bagian pinggang atau perut hingga kepala. Framing ini sering digunakan untuk menangkap ekspresi wajah sekaligus sebagian bahasa tubuh, sehingga cocok untuk dialog atau interaksi antar karakter.

3. *Close Up*, shot ini menunjukkan kepadatan. Gambar ini hanya memperlihatkan dari kepala hingga bahu, menunjukkan ekspresi tokoh dan detail kejadian. Adapun CU dibagi menjadi:

a. *Medium Close Up*, Menampilkan subjek dari area dada hingga kepala, digunakan untuk menangkap ekspresi wajah dengan sedikit konteks gerakan tubuh bagian atas.

b. *Big Close Up*, Memfokuskan gambar dari bawah dagu hingga atas kepala, memberikan penekanan kuat pada ekspresi emosional wajah.

c. *Extreme Close Up*, Mengambil gambar sangat dekat untuk menampilkan detail spesifik dari objek atau bagian tubuh, seperti mata atau tangan, guna memperkuat makna visual.

Jenis shot pasti sangatlah penting untuk memvisualisasikan sebuah skenario, jadi harus dipikirkan dengan teliti sebelum memilihnya.

2.9 Camera Movement dalam Film

Setiap gerakan yang dilakukan dalam setiap pengambilan gambar pasti akan mengubah gambar yang kita lihat. Oleh karena itu, setiap gerakan dapat memiliki efektifitas yang sangat berbeda menyesuaikan dengan keinginan. Dengan gerakan kamera bermanfaat untuk mencari, memperluas, dan menunjukkan beberapa rincian. Pergerakan kamera fokuskan mata dan perhatian pada film, menciptakan ilusi kedalaman layer dan menunjukkan hubungan kausal, spasial, dan psikologis. (wibowo, 2017) Beberapa jenis pergerakan kamera antara lain:

1. *Panning*, Merupakan pergerakan kamera secara horizontal pada poros tetap, baik ke arah kiri (*pan left*) maupun ke arah kanan (*pan right*). Teknik ini digunakan untuk mengikuti gerakan subjek atau memperkenalkan ruang dalam adegan.
2. *Tilting*, Merujuk pada pergerakan kamera secara vertikal pada poros tetap, baik mengarah ke atas (*tilt up*) maupun ke bawah (*tilt down*). Teknik ini

digunakan untuk mengikuti subjek secara vertikal atau mengungkapkan elemen dalam bingkai secara bertahap.

3. *Dolly Shot* , Juga dikenal sebagai tracking shot atau traveling shot, merupakan pergerakan kamera yang dilakukan menggunakan alat bantu berupa kereta beroda yang berjalan di atas lintasan khusus (*dolly track*). Teknik ini memungkinkan kamera bergerak mendekati, menjauhi, atau mengikuti subjek secara halus dan stabil. Hal ini sangat mempermudah sinematografer saat mengambil gambar. Setiap perluasan gambar pasti menambah informasi baru. Ini terjadi Ketika *dolly* bergerak di jalurnya.
4. *Crab*, Merupakan pergerakan kamera secara menyamping, sejajar dengan arah gerak subjek. Kamera dapat bergerak ke kiri (*crab left*) atau ke kanan (*crab right*), dan digunakan untuk mengikuti subjek secara horizontal sambil mempertahankan komposisi visual.
5. *Zoom*, adalah pergerakan kamera, baik lensa maupun kamera, yang menunjukkan bahwa kamera itu mundur atau maju pada subjek. Dengan *zoom*, Panjang *Focal Length* yang bervariasi.
6. *Padestal*, pergerakan kamera dari atas kebawah atau sebaliknya dari bawah keatas, bisa juga di sebut “*Padestal down*” dan “*Padestal up*”.
7. *Crane*, adalah movement kamera di atas katrol yang dapat naik dan turun.
8. *ARC*, adalah movement kamera yang memutar objek dari kanan ke kiri atau sebaliknya.

Kamera movement juga dapat digunakan dengan kamera handheld, steadycam, dan lensa zoom karena setiap gerakan juga memiliki makna yang berbeda-beda.

2.10 Komposisi dalam Visualisasi Film

Komposisi merupakan elemen penting dalam proses perencanaan desain visual dalam sebuah film. Komposisi mencakup penataan dan distribusi elemen-elemen visual, keseimbangan dalam bingkai, hubungan antara objek statis dan karakter, serta pengelolaan garis, bayangan, warna, dan pencahayaan.

Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa seluruh elemen visual tersebut mendukung penyampaian cerita dan makna film secara keseluruhan. Secara umum, komposisi visual terbagi ke dalam dua kategori utama, yaitu simetris dan dinamis. (Pratista.H, 2008) Adapun penjelasan masing-masing jenis komposisi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Komposisi Simetris, biasa digunakan secara statik. Objektif terletak ditengah frame, menggambarkan keseimbangan antara sisi kanan dan sisi kiri.
- b. Komposisi Dinamis, dalam komposisi dinamis, objek dalam komposisi ini bersifat fleksibel dan dapat berubah seiring dengan perkembangan adegan. Jenis komposisi ini umumnya menerapkan prinsip Rule of Thirds sebagai panduan penempatan elemen visual.

Pembuatan film harus membuat Keputusan dalam komposisi visual mencakup dua komponen utama, yakni kinesis (unsur yang bergerak dalam bingkai) dan framing (batasan visual atas apa yang ditampilkan di layar). Keputusan tersebut sangat penting untuk di perhatikan karena akan menjadi lebih mudah untuk memastikan bahwa film berjalan dengan baik dan memiliki tampilan yang sesuai, serta menuntun pengelihatannya penonton. Bagaimana gambar akan dibaca oleh penonton dan komponen, termasuk menafsirkan hubungan antara karakter secara fisik, emosional, dan psikologis satu sama lain.

2.11 Pencahayaan dalam Film: Membangun Suasana dan Identitas Visual

(Bordwell & Thompson, 2021) Lighting merupakan proses artistik dalam pembuatan film karena setiap gambar memiliki pengaruh yang signifikan pada alur cerita. Pencahayaan bukan hanya menerangi seluruh film

agar kita dapat melihat aksi. Karena itu sangat penting untuk mengatur pencahayaan dalam film. Namun, beberapa situasi dalam film tidak membutuhkan pengaturan pencahayaan yang tepat tetapi tetap dengan membutuhkan peletakan cahaya yang baik. Tentunya pencahayaan menjadi peran penting dalam menciptakan sensasi ruang sinematik melalui pencahayaan, bayangan, highlight, dan orang atau benda untuk memperjelas suatu bentuk dan tekstur. Fungsi-fungsi pencahayaan dalam produksi film antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan pencahayaan yang memadai untuk menyorot objek tertentu.
- b. Menciptakan kesan dimensi dan kedalaman visual pada objek.
- c. Membentuk suasana atau mood dalam tampilan visual.
- d. Menjadikan objek tampil lebih menarik dan menonjol secara estetis.

Setelah memahami fungsi pencahayaan, penting pula untuk mengenal teknik-teknik pencahayaan, karena aspek ini memegang peranan krusial dalam proses visualisasi film.. Pengetahuan setiap pencahayaan yang diberikan oleh gaffer harus tahu bagaimana melakukan tugasnya sendiri. Tujuan estetika artis tercapai. Prinsip dasar pencahayaan untuk produksi film, video, dan foto juga biasa disebut teknik pencahayaan *Three Point Lighting*, yang dimana merupakan suatu rumusan dasar pencahayaan dalam sebuah visual. *Three Point lighting* biasanya memiliki cahaya utama yang menyinari satu sisi, membantu seseorang memahami bagaimana cahaya bekerja dalam fotografi. Untuk membuat garis cahaya, cahaya fill light yang lemah datang dari sisi berlawanan objek dan backlight datang dari bagian belakang objek. Tiga aspek utama yang dimaksud meliputi:

- a. *Key Light*, Merupakan sumber pencahayaan utama yang difokuskan pada subjek sebagai titik pusat perhatian visual. Biasanya ditempatkan pada sudut

sekitar 45 derajat dari objek, pencahayaan ini lebih terang dibandingkan fill light dan back light, sehingga berfungsi membentuk bentuk dan karakter objek secara dominan.

- b. *Fill Light*, biasanya setengah dari keylight, berguna untuk menghilangkan bayangan dari objek. Bahwa *Fill light* dapat digunakan untuk mengontrol mood dan contrast juga.
- c. *Back Light* Merupakan pencahayaan yang ditempatkan di belakang subjek, berfungsi untuk menciptakan pemisahan antara subjek dan latar belakang serta menambahkan dimensi dan kedalaman pada tampilan visual dan membuat objek terpisah dari background. Posisi 45 derajat di belakang objek. Intensitas backlight dipengaruhi oleh Fill Light dan Key Light. Oleh karena itu, pencahayaan film harus sangat dipikirkan untuk menciptakan suasana hati dan tampilannya. Setelah kamera diatur, Sinematografer akan mengontrol cahaya selama proses produksi.

2.12 Penerapan 5 C sebagai Dasar Sinematografi Visual

Dalam dunia sinematografi, aspek teknis dalam produksi film merupakan elemen yang tak terpisahkan dan selalu menjadi bagian integral dari proses visualisasi. ada juga macam-macam hal penting di dalam sinematografi yang dinamakan menjadi 5C (Mu'minin, Abidin, & Wandu, 2024) yaitu:

- a. *Camera Angle*, Merujuk pada sudut pengambilan gambar dalam sebuah adegan. Pemilihan sudut ini memiliki peran penting, karena teknik pengambilan gambar tidak hanya membentuk komposisi visual, tetapi juga dapat memberikan makna naratif, memperkuat emosi, serta menjelaskan peristiwa yang terjadi dalam film.
- b. *Continuity*, Mengacu pada kesinambungan ruang dan waktu dalam film, yang memungkinkan alur cerita berlangsung secara logis dengan

mempercepat, memperlambat, atau menggeser narasi ke masa lalu maupun masa depan. Continuity yang terjaga dengan baik memastikan transisi antar shot terasa halus, sehingga penonton tetap fokus dan terhubung dengan jalan cerita tanpa merasa terganggu.

- c. *Cutting*, Merupakan proses penyuntingan yang melibatkan pemilihan, penataan, dan penggabungan sejumlah gambar atau shot menjadi satu kesatuan adegan (scene), rangkaian adegan (sequence), hingga membentuk sebuah narasi film yang utuh.
- d. *Close Up*, Digunakan untuk menampilkan objek secara dekat dan detail, sehingga memungkinkan penonton menangkap ekspresi atau elemen penting secara intens. Semakin kuat alasan pengambilan gambar dengan teknik close-up, semakin besar pula dampak dramatis yang dihasilkan terhadap penyampaian cerita dalam film.
- e. *Composition*, Komposisi yang efektif merupakan salah satu keterampilan utama yang membedakan seorang sinematografer. Dalam konteks ini, komposisi berfungsi untuk mengatur seluruh elemen visual yang ditampilkan dalam film. Penyusunan komposisi harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti pembingkai (frame), dimensi gambar, pewarnaan, serta penempatan subjek dalam ruang visual.