

BAB II

TINJAUAN PENCIPTAAN KARYA

2.1 Film Sebagai Komunikasi Massa

2.1.1 Komunikasi

Dalam penciptaan sebuah karya, komunikasi menjadi landasan utama untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan oleh kreator dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh khalayak sasaran. Pemahaman mengenai apa itu komunikasi perlu ditinjau dari berbagai literatur akademis untuk membangun kerangka konseptual yang kuat.

Menurut (Effendy, 2011) komunikasi pada dasarnya didefinisikan sebagai suatu proses interaksi yang dinamis di mana seseorang atau sekelompok orang menyampaikan pesan, gagasan, atau informasi kepada pihak lain. Proses ini tidak hanya sekadar perpindahan informasi, melainkan upaya untuk menciptakan kesamaan makna (*commonness*) antara komunikator (pengirim pesan) dan komunikan (penerima pesan). Dalam praktiknya, keberhasilan komunikasi sangat bergantung pada seberapa efektif saluran yang digunakan serta bagaimana hambatan-hambatan di dalamnya dapat diminimalisir agar pesan karya tersampaikan secara utuh.

Sementara itu, dari perspektif yang lebih terapan (Desi Damayani Pohan & Ulfi Sayyidatul Fitria, 2021), memaparkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan yang sering kali dimediasi oleh teknologi atau sistem tertentu untuk mencapai tujuan interaksi yang spesifik. Dalam konteks ini, komunikasi tidak lagi dipandang sekadar interaksi linier, melainkan sebuah siklus umpan balik (*feedback loop*) di mana penerima pesan akan memberikan respons yang memengaruhi kelanjutan proses komunikasi tersebut. Hal ini sangat relevan dengan penciptaan karya, di mana respons atau interpretasi khalayak menjadi bagian tak terpisahkan dari keberhasilan karya itu sendiri.

2.1.2 Komunikasi Massa

Dalam proses penciptaan sebuah karya yang ditujukan untuk publik, pemahaman mengenai konsep komunikasi massa menjadi landasan yang sangat penting. Karya yang diciptakan pada dasarnya bertindak sebagai pesan yang disalurkan melalui suatu medium untuk menjangkau penonton secara luas. Oleh karena itu, batasan dan definisi mengenai komunikasi massa perlu diuraikan secara komprehensif. Komunikasi massa merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan media informasi. Dalam kehidupan modern, komunikasi massa menjadi sarana penting dalam menyampaikan berbagai informasi kepada masyarakat luas melalui media yang dapat menjangkau banyak orang secara cepat dan serentak.

Menurut (Kustiawan dkk., 2022), komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan antara seseorang dengan orang lain atau lebih melalui media massa, baik media cetak maupun media digital. Dalam prosesnya, komunikasi massa memiliki karakteristik yang lebih kompleks dan umumnya bersifat satu arah, sehingga sering kali menghadapi berbagai hambatan dalam penyampaian pesan. Komunikasi ini juga melibatkan komunikator sebagai penyampai pesan dan komunikan sebagai penerima pesan yang jumlahnya sangat banyak serta tersebar di berbagai tempat.

Selain itu, komunikasi massa juga memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat modern. Melalui media massa, berbagai informasi dapat disebarkan secara luas dan cepat sehingga masyarakat dapat mengetahui berbagai peristiwa, perkembangan, maupun isu yang terjadi di lingkungan sekitar maupun di tingkat global. Dengan demikian, komunikasi massa tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam membentuk opini publik, memengaruhi sikap masyarakat, serta menjadi media hiburan bagi khalayak luas.

2.1.3 Media Komunikasi Massa

Dalam penyampaian suatu karya atau pesan kepada khalayak yang luas, kreator memerlukan saluran yang secara teknis mampu menjangkau publik secara serempak. Saluran inilah yang disebut sebagai media massa. Berdasarkan berbagai literatur akademik, media komunikasi massa memiliki ragam bentuk dan jenis yang membedakan cara pesan tersebut dikemas dan didistribusikan kepada khalayaknya.

Menurut (Effendy, 2011), ragam komunikasi massa dapat didefinisikan secara logis melalui bentuk-bentuk mediumnya, yang meliputi televisi, radio, surat kabar, majalah, film, buku, hingga pita rekaman. Lebih lanjut, literatur ini mengklasifikasikan media massa ke dalam dua pemahaman pers. Pers dalam arti sempit terbatas pada golongan media massa cetak, seperti surat kabar, majalah, dan buletin kantor berita. Sementara itu, pers dalam pengertian luas juga turut mencakup media massa elektronik, seperti siaran radio dan siaran televisi.

(Dr. Abdul Halik, 2013) berpendapat bahwa media massa dibagi menjadi 2 yaitu seperti berikut:

1. Media Massa Cetak

Media cetak memainkan peran penting dalam sejarah masyarakat modern untuk memahami secara menyeluruh situasi sekitar. Karya fisik, seperti buku, surat kabar, dan majalah, dibuat dan dibagikan oleh media cetak ini. Surat kabar biasanya berfokus pada menyajikan konten yang faktual untuk khalayak yang heterogen. Untuk mendeskripsikan peristiwa atau laporan, fotografi juga penting dalam komunikasi cetak kontemporer.

2. Media Massa Elektronik

Media jenis ini telah muncul dan berkembang pesat sebagai saluran informasi yang berfokus pada kemampuan sensorik dan hiburan. Jenis utamanya adalah televisi dan radio. Radio memiliki keunggulan karena lebih mudah diakses tanpa kabel dan lebih akrab dengan pendengar. Sebaliknya, sebagai medium, televisi menawarkan kenyamanan dan kemudahan yang luar biasa karena memiliki fitur audiovisual atau mampu menggabungkan gambar dan bunyi sekaligus.

2.1.4 Pengertian Film

Secara umum film biasanya terdiri dari serangkaian gambar diam yang diproyeksikan dengan kecepatan tertentu untuk menciptakan ilusi pergerakan audio-visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, cerita, atau gagasan. Film juga memadukan berbagai disiplin seni, termasuk sastra, seni peran, fotografi, seni rupa, dan musik, sebagai medium naratif sekaligus karya seni kolaboratif. Film tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi artistik tetapi juga sebagai produk industri kreatif dan media komunikasi massa yang bertujuan untuk menjangkau

khalayak luas dengan tujuan hiburan, pendidikan, pengaruh publik, dan dokumentasi kehidupan nyata.

Menurut (Muhammad Ali Mursid Alfathoni & Dani Manesah, 2020) Film adalah media komunikasi audio-visual yang artinya secara harfiah berarti "melukis atau menggambarkan gerak dengan menggunakan cahaya" (sinematografi). Secara teknis, film adalah rangkaian gambar bergerak yang membentuk sebuah narasi (cerita) yang mampu menangkap realitas sosial budaya serta berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan tertentu kepada khalayak melalui media visual.

2.2 Film Pendek Sebagai Media Penyampaian Pesan

Film pendek adalah bentuk seni berdurasi singkat biasanya di bawah 40 hingga 50 menit yang menuntut tingkat efisiensi penceritaan yang tinggi, bukan sekadar ringkasan dari film layar lebar. Keterbatasan waktu ini mengharuskan kreator untuk memiliki fokus narasi yang sangat tajam, di mana pengenalan tokoh, konflik, hingga penyelesaiannya harus dibangun secara padat dan cepat. Justru berkat tuntutan kepadatan struktur inilah, film pendek sering kali tampil sebagai medium yang lebih lugas, berani dalam bereksperimen, dan mampu menyuarakan inti pesan secara langsung dan mendalam.

Dalam kajian ilmu komunikasi, media massa tidak hanya mencakup media cetak atau siaran berita, tetapi juga karya sinematik seperti film. Film pendek, dengan karakteristik durasinya yang terbatas, menempati posisi yang unik dan strategis sebagai media komunikasi visual. Lebih dari sekadar sarana hiburan kreatif, film pendek merupakan media komunikasi yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan, emosi, dan makna kepada audiens melalui kekuatan bahasa visual (Nugraha & Alfaujianto, 2026).

Menurut Lester 2013 pada (Nugraha & Alfaujianto, 2026) film pendek sebagai sebuah medium penyampai pesan, yang mana sangat efektifitas jika penerapan *visual storytelling* dilakukan dengan benar. *Visual storytelling* adalah hal utama yang menggabungkan aspek estetika, alur cerita narasi, dan simbol-simbol visual untuk membangun makna secara detail. Pesan komunikasi dalam film pendek tidak selalu harus diungkapkan secara verbal melalui dialog antar tokoh. Justru, pesan-pesan tersebut sering kali diungkapkan dengan cara tersirat, melalui

elemen-elemen visual seperti sinematografi, komposisi gambar, pengaturan warna, hingga *editing*. Hal ini sejalan dengan konsep komunikasi visual di mana gambar dan elemen visual memiliki kekuatan untuk membawa pesan yang mendalam secara langsung kepada audiens

Dan dalam konteks penyampaian pesan, film pendek memiliki daya persuasif yang luar biasa karena kemampuannya memicu ikatan emosional dan empati penonton dalam waktu yang relatif singkat. Pesan moral, kritik sosial, maupun nilai-nilai budaya yang disematkan di dalamnya sering kali dikemas melalui simbolisme, metafora, atau tindakan karakter yang menyisakan ruang bagi penonton untuk berpikir kritis. Karena narasinya yang terpusat pada satu gagasan utama, pesan yang disampaikan melalui film pendek cenderung lebih fokus, membekas, dan mudah diingat (*memorable*). Hal ini menjadikannya instrumen yang sangat relevan dan ampuh untuk keperluan edukasi, kampanye kesadaran, maupun advokasi isu-isu kemanusiaan di era modern.

2.3 Bentuk komunikasi

Dalam proses interaksi antar manusia, komunikasi pada dasarnya terbagi menjadi dua bentuk utama, yaitu komunikasi verbal dan non-verbal. Menurut (Widiyanarti dkk., 2024), kedua bentuk ini memiliki karakteristik dan cara penyampaian yang berbeda dalam proses pertukaran pesan antar individu. yang mana secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah jenis komunikasi yang memanfaatkan kata-kata, baik dalam wujud lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal merupakan cara yang paling umum digunakan dalam menjalin hubungan antar manusia. Dengan menggunakan kata-kata, seorang individu dapat mengekspresikan ide, pemikiran, perasaan, dan emosi mereka secara jelas. Selain itu, komunikasi verbal memungkinkan terjadinya penyampaian data, fakta, dan informasi, termasuk memfasilitasi pertukaran pemikiran dalam situasi debat atau perselisihan.

2. Komunikasi Non verbal

Komunikasi non-verbal merupakan komunikasi di mana pesan disajikan dalam bentuk non-verbal atau tanpa menggunakan kata-kata. Dalam kehidupan nyata, komunikasi non-verbal faktanya lebih banyak digunakan dibandingkan komunikasi verbal. Bentuk komunikasi ini bersifat spontan, selalu ada, dan dinilai lebih autentik dalam menyampaikan maksud. Komunikasi non-verbal dapat berwujud simbol-simbol seperti warna, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah.

Yang mana dalam produksi film, kedua bentuk komunikasi ini memainkan peran penting, terutama saat menggambarkan interaksi antar karakter dari latar belakang budaya yang berbeda demi membangun narasi yang menarik. Komunikasi non verbal yang mencakup ekspresi wajah, gestur, sentuhan, dan intonasi yang mampu menyampaikan pesan secara spontan tanpa kata-kata untuk memperkaya kedalaman cerita. Penggunaan komunikasi yang efektif sangat penting untuk menghindari kesalahpahaman visual dan konflik dramatis, sehingga mampu menciptakan pemahaman antar tokoh sekaligus membangun kolaborasi emosional yang kuat bagi penonton.

2.4 Komunikasi Non Verbal Dalam Film

Pada film, komunikasi non verbal sering kali ditemui sebagai proses penyampaian pesan tanpa menggunakan kata-kata lisan atau tulisan, melainkan melalui elemen visual seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah, isyarat tangan, postur, kontak mata, serta penggunaan ruang dan waktu. Elemen-elemen ini mendominasi narasi film karena sering kali menyumbang hingga 90-99% dari keseluruhan komunikasi, sehingga menjadi tulang punggung dalam membangun cerita, emosi, dan pemahaman penonton.

Menurut (Oktri Permata Lani dkk., 2021) komunikasi non verbal adalah proses penyampaian pesan yang tidak melibatkan kata-kata lisan atau tulisan, melainkan melalui isyarat, gerakan tubuh, serta ekspresi wajah, yang dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam medium film, komunikasi non verbal mendominasi secara signifikan dengan porsi yang jauh lebih besar dan lebih sering digunakan ketimbang komunikasi verbal. Pada tayangan audio visual seperti film, pesan-pesan nonverbal disampaikan secara sengaja oleh pembuat film melalui

karakter-karakternya agar dapat diinterpretasikan oleh penonton. Hal ini menghasilkan umpan balik berupa pemahaman terhadap alur cerita serta respons emosional dari audiens.

Dalam konteks perfilman, komunikasi nonverbal memegang fungsi krusial untuk memperkuat atau bahkan menggantikan dialog. Mengacu pada pemaparan (Oktri Permata Lani dkk., 2021), terdapat beberapa fungsi utama dari komunikasi nonverbal yang diimplementasikan dalam adegan film:

1. Repetisi, berfungsi untuk mengulangi makna dari komunikasi verbal. Misalnya, karakter yang menganggukkan kepala saat mengatakan persetujuan.
2. Aksentuasi, berfungsi untuk memperkuat atau memberikan penekanan pada pesan verbal menggunakan isyarat tubuh, seperti melebarkan mata saat terkejut.
3. Komplemen, berfungsi untuk melengkapi dan memperjelas pesan verbal, di mana gerakan tubuh menunjukkan perasaan karakter yang sebenarnya.
4. Kontradiksi, terjadi ketika pesan nonverbal bertentangan dengan ucapan verbal, sering digunakan untuk efek humor, sarkasme, atau ironi dalam film.
5. Substitusi, komunikasi nonverbal bertindak sebagai pengganti total dari pesan verbal. Contohnya, karakter yang mengacungkan jempol untuk memuji tanpa mengucapkan sepatah kata pun.
6. Regulasi, berfungsi untuk mengatur jalannya interaksi antartokoh dalam satu adegan, seperti penggunaan kontak mata untuk memberi isyarat giliran berbicara.

Selain fungsinya, bentuk pesan nonverbal dalam film juga dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori visual dan audio (Oktri Permata Lani dkk., 2021), di antaranya:

1. Kinesik (Gerakan Tubuh), meliputi ekspresi wajah, kontak mata, dan postur tubuh karakter. Ini adalah elemen paling dominan untuk menunjukkan emosi tokoh di layar.
2. Sentuhan (Haptik), mnteraksi fisik antarkarakter, seperti pukulan, pelukan, atau jabat tangan, yang mendeskripsikan kedekatan atau konflik.
3. Vokalik (*Paralanguage*), unsur non-kata dari suara karakter, seperti nada, intonasi, desahan, tawa, atau kecepatan berbicara.

4. Kronemik: Berkaitan dengan penggunaan waktu dan durasi aktivitas tokoh dalam sebuah adegan.

2.5 Genre Film

Menurut Pratista 2017 dalam (Wayarits, 2024) , istilah "genre" berasal dari bahasa Prancis dan merujuk pada bentuk atau jenis suatu film. Dalam proses produksi film, genre berfungsi sebagai sistem pengelompokan sehingga setiap film memiliki pola atau ciri khas tertentu, termasuk tokoh, alur cerita, dan tema yang diangkat. Sedangkan menurut (Wayarits, 2024) Genre berfungsi sebagai alat untuk mengelompokkan film berdasarkan klasifikasinya, sehingga mempermudah proses memilah film-film yang dicari sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Dan genre film dapat dikategorikan sebagai berikut

1. Aksi

Genre ini adalah genre yang memiliki adegan mendebarkan saat menonton film yang dipilih. Pertarungan, tembak menembak, kejar-kejaran, dan balapan adalah adegan yang menegangkan dan mendebarkan. Genre ini biasanya membutuhkan properti yang kuat untuk melengkapi konflik mereka, seperti mobil, motor, pesawat, atau kapal yang digunakan untuk berkelahi atau kejar-kejaran. Genre ini biasanya bekerja sama dengan genre lain untuk memberikan makna yang lebih besar kepada cerita. Karena menggunakan properti yang mahal hingga harus dirusak atau diledakkan, serta menyediakan properti seperti senjata, genre aksi biasanya menghasilkan biaya yang tidak sedikit.

2. Drama

Genre ini umumnya mengangkat kisah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, baik dari segi tema, latar tempat dan waktu, karakter, maupun alur cerita yang disajikan. Cakupan ceritanya dapat berskala luas, seperti kehidupan masyarakat, maupun berskala kecil yang berfokus pada lingkungan keluarga. Kisah dalam genre ini sering kali diadaptasi dari karya sastra, seperti novel, yang kemudian dikembangkan dan divisualisasikan dalam bentuk film.

Selain itu, genre drama kerap dipadukan dengan genre lain untuk menghasilkan alur cerita yang lebih utuh dan harmonis.

3. Komedi

Film bergenre komedi adalah film yang menghadirkan cerita ringan dan unsur humor yang bertujuan menghibur serta memancing tawa penonton. Secara umum, komedi terbagi menjadi dua bentuk, yaitu komedi situasi yang melekat pada alur cerita serta berkembang melalui peristiwa-peristiwa dalam narasi, dan komedi kolosal yang lebih mengandalkan penampilan atau aksi para pemeran sebagai sumber kelucuan. Dalam praktiknya, genre komedi juga sering dipadukan dengan genre lain, seperti drama, aksi, musikal, maupun horor, untuk menciptakan variasi cerita yang lebih dinamis.

4. Romantis

Genre film romantis merupakan jenis film yang menitik beratkan pada kisah romantis antara dua tokoh utama dengan fokus pada perkembangan emosi, konflik batin, serta dinamika hubungan yang mereka jalani. Genre ini tidak hanya menampilkan cerita tentang cinta semata, tetapi juga menggambarkan bagaimana perasaan, komitmen, pengorbanan, dan proses pendewasaan karakter berkembang sepanjang alur narasi. Umumnya, film romantis menghadirkan tema-tema seperti pertemuan awal, munculnya ketertarikan, hambatan dalam hubungan, perpisahan, hingga kemungkinan bersatu kembali, dengan konflik yang dapat bersumber dari perbedaan latar belakang, tekanan sosial, jarak, waktu, maupun persoalan internal tokoh. Unsur pendukung seperti suasana, musik, dialog yang emosional, serta visual yang membangun kedekatan juga menjadi ciri khasnya. Selain itu, genre romantis kerap dikombinasikan dengan genre lain seperti drama, komedi, fantasi, atau tragedi, sehingga meskipun cinta menjadi pusat cerita, konteks dan dunia yang melingkupinya tetap beragam, menjadikan genre ini sebagai eksplorasi mengenai bagaimana manusia memahami dan mengalami hubungan emosional yang mendalam.

5. Horor

Genre film ini memiliki alur cerita yang menakutkan dan suasana yang mencengkeram sehingga membuat penonton ketakutan. Cerita-ceritanya

biasanya cukup sederhana, seperti manusia berhadapan dengan ketakutan mereka terhadap makhluk jahat yang terkait dengan dunia supranatural, sisi gelap manusia, atau monster menyeramkan.

6. Dokumenter

Film dokumenter adalah sebuah film yang menyampaikan informasi, mengajar, dan memperluas pemahaman penonton tentang masalah, karakter, atau fenomena tertentu. Film ini dibuat dari kejadian nyata dan menggunakan data, wawancara, arsip, dan rekaman peristiwa untuk menggambarkan situasi sebenarnya. Namun, pembuatnya tetap menggunakan proses pemilihan dan pengolahan kreatif yang mereka lakukan yang mana film dokumenter tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan gambaran tentang dunia melalui media audio-visual.

7. Fantasi

Genre film fantasi merupakan jenis film yang menyuguhkan cerita dengan unsur imajinasi, supranatural, atau latar dunia yang tidak sepenuhnya terikat pada hukum realitas sehari-hari. Genre ini umumnya menghadirkan elemen seperti kekuatan magis, makhluk mitologi, dunia alternatif, perjalanan waktu, maupun peristiwa yang melampaui batas logika ilmiah, yang dikembangkan melalui kreativitas dalam narasi dan visual. Walaupun bersumber dari imajinasi, film fantasi tetap memuat konflik, nilai, serta emosi yang dekat dengan pengalaman manusia, sehingga penonton tetap dapat merasakan keterhubungan emosional dengan cerita yang ditampilkan.

8. Thriller

Genre film thriller merupakan jenis film yang bertujuan menghadirkan ketegangan, kecemasan, serta rasa antisipasi yang kuat melalui alur cerita yang sarat konflik, misteri, maupun ancaman bahaya. Penekanan utama genre ini terletak pada pembangunan suasana tegang yang meningkat secara bertahap, biasanya melibatkan ancaman terhadap tokoh utama, teka-teki yang perlu diungkap, atau kondisi berisiko tinggi yang menimbulkan tekanan psikologis. Film thriller umumnya memanfaatkan ritme cerita yang cepat dan dinamis, penggunaan sudut pandang yang strategis, pencahayaan kontras, serta musik yang memperkuat nuansa mencekam. Selain itu, genre ini kerap

dikombinasikan dengan unsur kriminal, psikologis, aksi, atau horor guna menambah intensitas serta memperkaya kekuatan naratifnya.

9. Sci-Fi

Genre film *science fiction* (sci-fi) adalah jenis film yang menampilkan cerita berdasarkan gagasan spekulatif mengenai ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi, baik yang sudah ada maupun yang masih bersifat hipotetis. Genre ini kerap mengangkat tema seperti eksplorasi luar angkasa, kecerdasan buatan, kehidupan di luar bumi, eksperimen ilmiah, gambaran masa depan yang distopia, hingga transformasi biologis manusia akibat kemajuan teknologi. Walaupun dibangun melalui imajinasi, *sci-fi* tetap mengutamakan pada konsep atau teori ilmiah tertentu, sehingga berbeda dengan fantasi yang tidak terikat pada kaidah sains.

10. Animasi

Genre film animasi merupakan jenis film yang menampilkan cerita melalui rangkaian gambar yang diproses secara teknis untuk menghasilkan ilusi gerak. Berbeda dengan film *live-action* yang menampilkan rekaman peristiwa nyata menggunakan kamera, animasi diciptakan melalui teknik penggambaran manual, penggunaan teknologi komputer, maupun metode lain seperti *stop motion*. Genre ini dapat mengangkat beragam tema, seperti fantasi, petualangan, komedi, hingga drama, dan tidak hanya ditujukan bagi penonton anak-anak.

2.6 Genre Drama

Genre Drama pada umumnya menggambarkan tentang kehidupan nyata yang memiliki hubungan dengan tema, lingkungan atau tempat, dengan skala kecil seperti keluarga atau skala besar seperti pada masyarakat yang biasanya diambil dari novel atau sastra (Wayarits, 2024). Dengan karakteristik seperti berikut

1. Mengangkat cerita yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan pengalaman manusia sehari-hari.
2. Memiliki keterkaitan kuat dengan tema, latar tempat dan waktu, karakter, serta alur cerita yang realistis.

3. Berfokus pada skala besar seperti kehidupan masyarakat maupun skala kecil seperti lingkungan keluarga.
4. Sering diadaptasi dari karya sastra, seperti novel, yang kemudian dikembangkan dalam bentuk film.
5. Sering diadaptasi dari karya sastra, seperti novel, yang kemudian dikembangkan dalam bentuk film.

2.7 Genre Komedi

Menurut (Wayarits, 2024) Film komedi adalah film yang berfokus pada kelucuan, baik melalui perkembangan cerita maupun karakter-karakter yang ditampilkan. Genre ini dirancang untuk memberikan hiburan dengan menghadirkan humor yang dapat berasal dari dialog yang cerdas atau jenaka, situasi yang tidak terduga, hingga perilaku atau karakteristik karakter yang unik dan konyol. Kelucuan dapat dibangun secara spontan melalui interaksi antara tokoh dan alur cerita yang dirancang khusus untuk menghasilkan efek komikal. Tujuan utamanya adalah membuat penonton tertawa dan menciptakan suasana yang menyenangkan sepanjang film. Dengan karakteristik berikut

1. Mengutamakan unsur kelucuan dalam cerita maupun karakter.
2. Bertujuan untuk menghibur penonton.
3. Menghadirkan humor melalui dialog yang jenaka atau cerdas.
4. Memanfaatkan situasi yang lucu atau tidak terduga sebagai sumber komedi.
5. Menampilkan karakter dengan sifat atau perilaku yang unik dan konyol sebagai pemicu tawa.

2.8 Tahapan Dalam Produksi Film Pendek

Dalam Produksi sebuah film tahap produksi film umumnya dibagi menjadi 3 tahapan yaitu dimulai dengan pra produksi, produksi dan pasca produksi yang mana semua tahapan dan saling terhubung.

1. Tahapan Pra-Produksi

Dalam tahap pra-produksi merupakan tahapan yang sangat penting yang berisi rangkaian proses persiapan matang sebelum kegiatan produksi atau pengambilan gambar sebuah film dilaksanakan. Pada tahap ini semua persiapan

dilakukan secara matang , di mana sutradara dan tim produksi secara spesifik menentukan arah cerita, bentuk estetika visual, serta tujuan utama dari film yang sedang dibuat. Agar visi tersebut dapat tereksekusi dengan baik, proses persiapan ini menuntut serangkaian langkah strategis yang terstruktur, mencakup pengembangan ide dan finalisasi naskah, penyusunan anggaran biaya, pemilihan pemeran, pencarian lokasi, pembentukan kru, hingga pembuatan *storyboard* dan penjadwalan, yang semuanya dirancang secara rinci bertujuan mengurangi kendala teknis saat proses produksi berlangsung.

2. Tahapan Produksi

Dalam tahap produksi yang mana waktunya eksekusi seluruh rancangan dan perencanaan yang telah dimatangkan secara menyeluruh pada tahap pra-produksi dilaksanakan langsung pada tahap produksi. Pada fase penting ini, konsep dan naskah mulai diterjemahkan ke dalam bentuk audiovisual yang nyata melalui kerja sama dan sinkronisasi yang rumit di lokasi syuting. Untuk menjamin kelancaran operasional, proses ini membutuhkan manajemen lapangan yang ketat. Selain itu, diperlukan keahlian teknis dalam pengambilan gambar, suara, dan penataan elemen artistik.

3. Tahapan Pasca-Produksi

Dalam tahapan pasca produksi dimana semua elemen mulai dari suara dan gambar disatukan menjadi suatu film yang utuh dan bisa menyampaikan pesan pada penonton. Dalam tahap ini editor sangat mengambil peran penting mulai dari menyusun gambar, pengeditan suara, , rough cut, trimming, color grading, vfx editing, sampai final edit

2.9 Unsur Sinematografi Dalam Film

Sinematografi adalah ilmu yang mempelajari cara menangkap gambar dan menggabungkannya menjadi urutan yang menceritakan sebuah cerita. Sinematografi adalah bahasa dengan kosa kata seperti lensa, komposisi, desain visual cahaya, kontrol gambar, kontinuitas, gerakan, dan sudut pandang yang dapat digunakan untuk membuat "puisi" dalam bahasa. Menurut Sulistiyawati, Ihya, & Ulumuddin pada (Tama & Prasetya, 2025)

Sedangkan menurut (Himawan Pratista, 2017) Unsur sinematik adalah aspek teknis produksi film yang meliputi mise-en-scene, sinematografi, editing, dan tata suara. Seluruh elemen tersebut saling terhubung erat untuk membentuk satu kesatuan karya audio-visual yang utuh. Namun, sineas tetap bebas mengeksplorasi atau memodifikasi unsur-unsur ini demi mencapai pendekatan estetika tertentu. Sinematografi tak hanya sebagai alat penting dalam sinema, lebih dari itu ini adalah fondasi penting untuk menciptakan makna cerita, memperkuat aspek karakter, dan mengkomunikasikan realitas sosial-budaya secara lisan dan tersirat. Sinematografi memiliki peran yang sangat penting karena fungsinya yang luas, baik sebagai panduan teknis untuk proses pembuatan film maupun sebagai faktor utama yang membantu penonton memahami pesan utuh film.

2.9.1 Framing

Dalam bukunya Memahami Film Edisi Kedua, (Himawan Pratista, 2017) menyatakan bahwa framing sangat penting karena berfungsi sebagai "jendela" yang memungkinkan penonton melihat dan memahami rangkaian peristiwa yang terjadi dalam film. Pembuat film dapat secara sengaja menentukan apa yang ingin ditampilkan dan apa yang ingin disembunyikan dari audiens dengan memiliki kontrol penuh atas framing. Pada akhirnya, ini akan sangat memengaruhi cara penonton melihat fokus visual, mengetahui kisah, dan merasakan emosi yang dihasilkan oleh setiap adegan. Pratista kemudian memberikan penjelasan tentang empat elemen utama framing yang harus diperhatikan para sineas untuk mencapai kontrol visual dan naratif tersebut.

1. Bentuk Dan Dimensi Frame

Unsur ini membahas tentang ukuran dan bentuk bingkai layar film (aspek rasio), mulai dari format layar standar yang agak kotak hingga format layar lebar (widescreen). Sederhananya, ukuran bingkai ini berfungsi untuk menentukan seberapa luas pemandangan yang bisa dilihat oleh penonton sekaligus bagaimana posisi objek-objek ditata di dalam layar tersebut. Pemilihan bentuk layar ini sangat penting karena akan memengaruhi keindahan gambar, membantu menonjolkan karakter atau benda tertentu agar lebih

diperhatikan penonton, serta membangun suasana dan pergerakan yang pas dalam sebuah adegan.

2. Ruang Onscreen dan Offscreen

Unsur pembagian ruang ini berkaitan dengan pemisahan antara area yang bisa kita lihat langsung di layar (onscreen) dan area tersembunyi di luar batas kamera (offscreen) yang sebenarnya masih menjadi bagian dari cerita. Sineas sering sengaja memanfaatkan area tak terlihat ini untuk memancing rasa penasaran dan membangun ketegangan penonton tanpa harus menampilkan wujud aslinya secara eksplisit. Lewat teknik ini, pembuat film bisa mempermainkan imajinasi kita hanya dengan memberikan petunjuk-petunjuk kecil, seperti melalui efek suara, pantulan bayangan, atau sekadar menyorot raut wajah karakter yang sedang bereaksi terhadap sesuatu di luar sorotan layar.

3. Dimensi Kamera Terhadap Objek

Pada unsur dimensi kamera terhadap objek memuat beberapa aspek yaitu sudut pandang, kemiringan, ketinggian, dan jarak kamera.

a. Sudut pandang

Dalam sinematografi, terutama dalam framing, atau bingkai gambar, sudut pandang mengacu pada dimensi kamera terhadap objek. (Himawan Pratista, 2017) menjelaskan bahwa sudut pandang kamera memiliki dampak visual dan psikologis yang signifikan selain posisi kamera secara teknis. Sudut pandang kamera sangat memengaruhi bagaimana penonton melihat subjek dalam adegan. Dasar sudut pandang kamera terdiri dari tiga kategori, yaitu:

- 1) Eyes Level Angle Kamera disejajarkan dengan mata subjek. Ini memberikan kesan netral dan objektif.
- 2) High Angle Kamera menyorot subjek dari atas ke bawah. Secara psikologis, teknik ini membuat subjek terlihat kerdil, lemah, tertekan, atau tidak berdaya.
- 3) Low Angle: Kamera menyorot subjek dari bawah ke atas. Teknik ini membuat subjek tampak besar, mendominasi, kuat, atau mengintimidasi.

b. Kemiringan

Kemiringan atau canted framing ini biasa digunakan untuk pengambilan gambar di saat ingin menyampaikan pesan tertentu seperti saat memberikan gangguan psikologis, saat konflik atau situasi yang sedang kacau.

c. Ketinggian

Ketinggian kamera merujuk pada posisi vertikal perekaman terhadap subjek, baik dari titik yang tinggi, rendah, maupun sejajar. Elemen teknis ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap bagaimana penonton melihat dan memaknai subjek di dalam film. Meskipun sekilas mirip dengan sudut pandang, ketinggian secara spesifik berfungsi untuk menentukan hubungan spasial antara penonton dan objek visualnya.

d. Jarak Kamera

Jarak kamera dengan tokoh membuat para penonton menjadi merasakan emosi pada tokoh yang ada di film, yang di bagi menjadi beberapa macam

- 1) Extreme Long Shot (ELS): menampilkan tokoh dari jarak sangat jauh, sering digunakan untuk memperlihatkan latar cerita dengan konteks tempat kejadian.
- 2) Long Shot (LS): menampilkan seluruh tubuh tokoh dari kepala hingga kaki, biasa digunakan untuk menunjukkan interaksi di lingkungan sekitar.
- 3) Medium Shot (MS): memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas, menyeimbangkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh, sering digunakan dalam dialog.
- 4) Close-Up (CU): menampilkan fokus pada wajah atau bagian tubuh tertentu, sering kali digunakan untuk menampilkan detail emosional atau elemen penting cerita.
- 5) Extreme Close-Up (ECU): menampilkan bagian sangat spesifik seperti mata atau tangan, untuk menciptakan intensitas dramatis atau simbolik.

2.9.2 Pergerakan kamera

Pergerakan kamera, yakni segala perubahan posisi atau orientasi kamera selama pengambilan gambar, merupakan unsur penting tata kamera yang diklasifikasikan oleh (Himawan Pratista, 2017) menjadi beberapa jenis utama berikut.

1. *Panning*

Teknik *panning* adalah gerakan menolehkan kamera ke kiri atau ke kanan dari satu titik yang diam (biasanya terpasang pada tripod). Teknik ini sangat berguna untuk mengikuti subjek yang sedang bergerak, memperlihatkan kondisi lingkungan sekitar secara meluas kepada penonton, atau untuk membangun suasana yang menegangkan.

2. *Tilting*

Teknik *tilting* adalah gerakan kamera yang mendongak ke atas (*tilt up*) atau menunduk ke bawah (*tilt down*) dari satu titik yang diam. Gerakan ini sangat berguna untuk menciptakan efek dramatis, misalnya saat mengikuti gerak pesawat yang lepas landas. Selain itu, *tilting* juga berfungsi untuk menambah ketegangan—seperti mengikuti karakter yang tiba-tiba berdiri karena emosi—serta sering dipakai untuk memperkenalkan pemandangan atau letak suatu lokasi di awal adegan (*establishing shot*).

3. *Tracking*

Teknik ini digunakan ketika kamera benar-benar berpindah tempat secara fisik untuk mengikuti pergerakan karakter atau subjek. Agar gambar yang dihasilkan tetap mulus, teknik ini biasanya menggunakan alat bantu khusus seperti rel, kereta beroda (*dolly*), atau alat penyeimbang (*stabilizer*). Efek dari pergerakan langsung ini membuat penonton merasa lebih dekat dan seolah-olah ikut berjalan bersama karakter, sehingga adegan pun terasa jauh lebih hidup, dinamis, dan berkesinambungan.

4. *Crane*

Teknik ini adalah gerakan kamera yang melayang naik atau turun secara vertikal dengan bantuan alat khusus semacam derek (*crane*) atau lengan mekanis (*jib arm*). Penggunaan alat ini membuat kamera sangat leluasa bergerak menjelajahi ruang dari atas ke bawah. Sineas umumnya menggunakan

gerakan ini untuk merekam pemandangan berskala besar secara luas atau untuk menghasilkan efek visual yang megah dan dramatis.

5. *Roll*

Teknik *roll* adalah gerakan memutar kamera pada poros lensanya sendiri, sehingga gambar di layar akan terlihat miring atau bahkan berputar terbalik. Teknik ini sengaja digunakan untuk menularkan rasa pusing, bingung, atau sensasi dunia yang sedang tidak stabil kepada penonton. Oleh karena itu, gerakan ini sangat sering dipakai pada adegan saat karakter sedang mabuk, nyaris pingsan, atau mengalami tekanan batin yang sangat hebat, sehingga penonton bisa seolah-olah ikut merasakan langsung kekacauan pikiran yang dialami oleh karakter tersebut.

6. *Handheld*

Teknik ini (*handheld*) dilakukan dengan cara memegang kamera secara langsung menggunakan tangan tanpa bantuan alat penyeimbang apa pun. Alhasil, gambar yang direkam akan cenderung bergoyang atau bergetar. Meskipun begitu, ketidakstabilan ini justru sangat berguna untuk menciptakan efek visual yang terasa lebih personal dan seolah-olah kita sedang berada langsung di tempat kejadian. Gaya seperti ini sangat sering digunakan dalam film dokumenter atau pada adegan-adegan khusus (seperti kejar-kejaran atau kepanikan) untuk memberikan kesan serealistik mungkin sekaligus memacu intensitas emosi penonton.

2.9.3 Pencahayaan

Menurut (Himawan Pratista, 2017), pencahayaan merupakan salah satu elemen paling krusial dari *mise-en-scène* (unsur sinematik film). Fungsinya tidak hanya sekadar menerangi objek agar dapat ditangkap oleh lensa kamera, tetapi bertindak sebagai instrumen artistik untuk memanipulasi emosi penonton, membangun atmosfer cerita, serta menciptakan ilusi jarak, ruang, waktu, dan kedalaman dalam suatu adegan. Lebih lanjut, Pratista menjelaskan bahwa segala fungsi penceritaan dan efek dramatis tersebut dapat dibentuk melalui pengontrolan terhadap empat komponen utama pencahayaan, yaitu.

1. Sumber Cahaya

Mengacu pada asal muasal cahaya tersebut. Sumber cahaya bisa berupa sumber alami (seperti sinar matahari) maupun sumber buatan (seperti lampu studio, atau properti lampu meja dan senter di dalam adegan).

2. Arah Cahaya

Posisi datangnya cahaya terhadap subjek yang disorot, seperti dari depan (front light), belakang (back light), samping, atas, atau bawah. Arah cahaya sangat menentukan jatuhnya bayangan, sehingga mampu mempertegas bentuk, dimensi, dan tekstur objek.

3. Intensitas Cahaya

Berkaitan dengan seberapa kuat, terang, atau redupnya sebuah cahaya, serta kualitasnya (keras/tajam atau lembut/merata). Pengaturan intensitas ini sering dimainkan untuk menciptakan kontras bayangan, seperti menonjolkan misteri, ketegangan, atau suasana dramatis.

4. Warna Cahaya

Penggunaan nuansa dan temperatur warna tertentu pada cahaya. Warna sangat kuat dalam merepresentasikan psikologis karakter dan menularkan emosi kepada penonton (misalnya, cahaya kebiruan untuk kesan dingin, suram, atau tertekan, dan cahaya kekuningan untuk kehangatan atau kenyamanan).

2.10 Director of Photography (DOP)

Director of Photography (DoP) atau sinematografi adalah individu yang bertanggung jawab secara teknis dan estetika terhadap perekaman gambar dalam sebuah produksi film. Menurut (Lukistyawan dkk., 2024), sedangkan Menurut (Krisnoaji & Irawan, 2025) Director of Photography (DOP) adalah pemimpin atau kepala divisi kamera yang memegang tanggung jawab penuh atas seluruh tampilan visual dalam sebuah film. Sebagai pemimpin departemen, DOP bertanggung jawab atas sekelompok kru yang menangani berbagai aspek kreatif dan teknis, mulai dari pencahayaan, komposisi gambar, pemilihan peralatan shooting, hingga efek visual. Peran ini sangat krusial dalam mewujudkan estetika visual yang mampu

menyampaikan pesan dan informasi penting kepada penonton melalui gambar yang direkam.

Dalam menjalankan tugasnya, DOP harus membangun kerja sama yang solid dengan sutradara untuk dan para kru menyelaraskan visi dan gaya visual film. DOP berperan sebagai penerjemah naskah ke dalam bahasa visual, di mana setiap pengambilan gambar harus dipertimbangkan matang agar sesuai dengan gagasan yang disepakati bersama. Proses kolaborasi ini juga melibatkan penata artistik guna memastikan bahwa setiap elemen teknis seperti pergerakan kamera dan pencahayaan mendukung atmosfer cerita yang ingin dibangun oleh sutradara.

Tanggung jawab seorang DOP mencakup seluruh tahapan yang dibagi menjadi 3 tahapan produksi, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

1. Pra-Produksi

Pada tahapan pra-produksi, seorang Director of Photography (DOP) memegang peranan penting dalam menganalisis naskah untuk menerjemahkan narasi tertulis ke dalam bahasa visual yang diinginkan. Dengan bekerja dengan sutradara, DOP menentukan arah estetika film melalui pemilihan palet warna yang presisi, perancangan skema pencahayaan, serta penciptaan *mood* yang mampu memperkuat emosi cerita. Proses kreatif ini diwujudkan secara teknis melalui pemilihan peralatan kamera dan lensa yang tepat, pelaksanaan survei lokasi guna memahami kondisi medan, hingga penyusunan *shootlist* dan *storyboard* yang mendetail. Dengan integrasi seluruh aspek tersebut, DOP memastikan bahwa setiap visi artistik telah terencana secara matang sebelum memasuki proses pengambilan gambar di lapangan.

2. Produksi

Pada tahapan produksi, seorang Director of Photography (DOP) memegang kendali penting karena bertanggung jawab terhadap seluruh aspek estetika dan teknis visual selama proses pengambilan gambar berlangsung. Peran ini tidak hanya terbatas pada pengoperasian kamera, tetapi juga mencakup dalam mengoordinasikan berbagai departemen seperti departemen pencahayaan, dan kamera guna memastikan keselarasan pengelolaan visual di setiap *frame*. Dengan pengawasan yang ketat dan kolaboratif, DOP menjaga agar kualitas

pencapaian, komposisi, dan pergerakan kamera tetap konsisten, sehingga visi visual yang telah direncanakan sebelumnya dapat terwujud secara nyata dan harmonis di layar.

3. Pasca Produksi

Pasca-produksi merupakan fase penting dalam alur pembuatan film di mana DOP bekerjasama dengan sutradara dan seluruh elemen visual dan audio yang telah direkam selama proses syuting dirangkai secara sistematis menjadi sebuah karya yang utuh serta layak tayang. Pada tahapan ini, kreativitas dipadukan dengan aspek teknis melalui serangkaian proses kompleks, mulai dari penyuntingan gambar (*editing*), penyetoran warna (*color grading*), hingga pengolahan suara yang meliputi *mixing*, *mastering*, serta penambahan *ambience audio* dan *credit title* untuk menyempurnakan sebuah film sesuai konsep naskah orisinalnya.

2.10 Review Karya

Dalam proses pembuatan sebuah film, para pembuat film perlu menyadari pentingnya menjadikan film-film lain sebagai acuan atau referensi untuk menambah wawasan serta memahami tentang aspek teknis dan artistik. Dalam proses pembuatan film ini penulis menjadikan film-film terdahulu sebagai sumber inspirasi dalam membantu pembuatan konsep-konsep memperkaya sudut pandang sebelum masuk ke proses produksi. Berikut beberapa film yang menjadi bahan referensi dalam proses pembuatan karya ini.

1. Kamu tidak sendiri

Film *Kamu Tidak Sendiri* karya sutradara Arwin T. Pradana mengisahkan Mira, seorang wanita ambisius dan antisosial yang sengaja menarik diri dari lingkungan karena alasan personal yang mendalam. Konflik utama bermula saat Mira terjebak di dalam lift kantor bersama Mika, seorang eksekutif muda yang diam-diam mengaguminya, tepat ketika gempa bumi dahsyat melanda. Di tengah kerusakan sistem operasional lift dan kepanikan yang melanda gedung, keduanya yang dalam kondisi terluka berupaya keras untuk mencari jalan keluar. Namun, situasi menjadi kian mencekam bagi Mira saat Mika akhirnya meninggal dunia, memaksanya berjuang sendirian melawan

rasa takut yang luar biasa hingga hampir menyerah karena kehabisan napas. Harapan muncul melalui suara Adrian, seorang petugas keamanan yang berusaha menenangkan Mira melalui interkom, meskipun Adrian sendiri tengah berjuang menyelamatkan diri di tengah sulitnya proses evakuasi oleh tim relawan.

Secara tematik, film ini menjadi referensi krusial dalam tugas akhir ini karena keberhasilannya mengeksplorasi isu-isu sosial yang sangat relevan, seperti individualisme, tekanan sosial, rasa empati, hingga kebutuhan hakiki manusia akan kehadiran orang lain di tengah situasi krisis. Narasi yang dibangun menggambarkan secara mendalam bagaimana tekanan hidup dan kesibukan yang ekstrem dapat memicu seseorang kehilangan hubungan sosial yang bermakna. Melalui perjalanan emosional Mira, film ini memberikan gambaran yang kuat mengenai pentingnya memupuk kembali rasa empati dan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya, membuktikan bahwa pada hakikatnya tidak ada manusia yang benar-benar bisa bertahan tanpa dukungan sesamanya.

2. *Breakfast Club*

Film *The Breakfast Club* mengisahkan dinamika lima remaja dengan latar belakang kontras yang menjalani hukuman Sabtu di sekolah, di mana masing-masing karakter menyembunyikan jati diri asli mereka di balik "topeng" dan alasan personal tertentu, seperti sifat memberontak John hingga kompleksitas perilaku Andrew dan Claire. Dikemas dalam alur cerita yang santai namun mendalam, film ini berhasil menonjolkan proses pencarian jati diri melalui interaksi antar tokoh yang awalnya asing namun perlahan terbangun secara alami dengan porsi yang tepat. Aspek visual pun memegang peranan penting melalui penggunaan kostum yang kontras untuk mencerminkan stereotip sekaligus memperkuat identitas serta dimensi karakter secara keseluruhan. Keberhasilan film ini dalam menggambarkan kondisi mental serta perasaan para tokoh secara jujur dan mendalam menjadikannya referensi utama dalam tugas akhir ini, terutama karena kemampuannya menjaga keseimbangan

antara unsur drama, romansa, dan adegan yang menggugah adrenalin agar tetap menarik bagi berbagai kalangan. Pada akhirnya, pembahasan mengenai keragaman latar belakang karakter dalam *The Breakfast Club* sangat relevan dengan tema film pendek yang tengah dikembangkan, sehingga memberikan inspirasi kuat dalam menciptakan pembangunan karakter yang solid dan multidimensi.

3. *10 Thing I Hate About You*

Film *10 Things I Hate About You* menyajikan narasi romansa remaja yang kompleks saat Cameron berusaha mengejar Bianca, namun terhalang aturan sang ayah, Walter, yang mensyaratkan Bianca hanya boleh berkencan jika kakaknya yang antisosial, Kat, juga melakukannya. Konflik berkembang ketika Cameron meminta bantuan Patrick Verona untuk mendekati Kat, yang berujung pada perasaan cinta sungguhan di tengah kekecewaan Kat saat mengetahui bahwa pertemuan mereka awalnya didasari oleh imbalan materi. Film ini dipilih sebagai referensi utama dalam tugas akhir karena kemampuannya memberikan *spotlight* yang seimbang bagi karakter utama maupun pendukung, di mana setiap tokoh memberikan kontribusi signifikan dalam membangun narasi yang utuh. Melalui kombinasi drama, komedi, serta sarkasme terhadap kehidupan sosial remaja dan hubungan dengan orang tua, film ini menciptakan pengalaman menonton yang menghibur sekaligus bermakna. Meskipun telah berusia 26 tahun sejak perilisan perdana, tema-tema universal yang diangkat serta *character building* yang solid dan humor yang tidak kaku membuat film ini tetap kredibel serta relevan dengan dinamika kehidupan remaja masa kini.