

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Peran

Peran menurut Soekanto (2009 : 212-213) adalah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisah-pisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya.

B. Sutradara

Dalam proses pembuatan Film atau program Film TV, untuk menghasilkan karya yang maksimal maka pemilihan kru yang berkualitas sangat menentukan hasil dari karya tersebut. Daya kreatifitas yang tinggi, kerjasama yang kuat, serta kedisiplinan dari kru produksi yang terlibat sangat dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang diinginkan. Kepemimpinan seorang sutradara sangat dibutuhkan pada saat proses kreatifitas ini berlangsung. Secara umum sutradara diartikan sebagai orang yang mengatur jalannya suatu pementasan cerita. Sutradara adalah orang yang mempunyai visi dan daya kreatif dalam mengolah suatu naskah cerita kedalam bentuk pementasan, sutradara juga penentu dari semua aspek produksi baik itu memimpin semua kru produksi di lapangan dan juga terlibat dalam semua proses kreatif dari suatu produksi tersebut, menurut Naratama dalam bukunya yang berjudul menjadi sutradara televisi mendeskripsikan bahwa pengertian dari sutradara adalah seseorang yang menyutradarai program *audio visual* yang terlibat dalam proses kreatif dari pra produksi hingga pasca produksi, baik untuk drama dengan lokasi didalam ruangan (*in-door*) maupun alam terbuka

(*out-door*) dan dengan menggunakan system produksi *single camera* maupun *multi camera*.

Dalam buku produksi acara televisi, seorang sutradara atau pengarah acara harus mengenal karakteristik *media* yang akan dibuatnya. Seorang sutradara juga harus mempunyai daya cipta dan daya reka yang tinggi, serta seorang sutradara harus menguasai benar dasar-dasar teknik produksi (Subroto, 1994).

Dalam buku dan penyutradaran mengatakan syarat menjadi seorang sutradara adalah sanggup memompa keyakinan krunya harus yakin apa yang dikerjakan itu akan berhasil. Harus siap sedia menanggulangi masalah yang timbul sesulit apapun, serta kekuatan diri harus besar dan wajib ditularkan kepada semua krunya yang bekerja bersamanya. Tentu rasa yakin terhadap kekuatan diri harus bersumber dari sesuatu yang *logis* dan tidak berlebihan (Riantiarno, 1998; 15).

Kerja sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Selanjutnya, sutradara mengurai setiap adegan (*scene*) ke dalam sejumlah *shot* dan membuat *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik yaitu yang memuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran (*blocking*) yang nantinya akan direkam menjadi sebuah *film*. Berbekal *director treatment*, *shot list* dan *story board*, kemudian sutradara memberikan pengarahan *film* apa yang akan dibuat (Effendi, 2002).

Ada beberapa gaya penyutradaraan menurut (Harimawan, 1979: 45), yang biasa dibagi menjadi tiga gaya yang berbeda yaitu :

1. Sutradara *Dictator*

Sutradara *dictator* adalah sutradara yang memperlakukan para pemain dan krunya sebagai pekerja murni, tanpa memberi kesempatan untuk memberikan masukan dan saran. Sutradara ini lebih menganggap kru dan

pemain sebagai tukang bukan sebagai *creator*. Kru dan pemain harus mengikuti keinginan sutradara.

Gaya seperti ini tentu ada kelebihan dan kekurangannya yaitu:

Kelebihan:

- a. Hasil akan lebih *perfect* sesuai keinginan sutradara.
- b. Hasil akan lebih rapi.
- c. Materi akan jelas disampaikan.
- d. Bentuk dan warnanya jelas.
- e. Karya lebih berkarakter.

Kekurangan:

- a. Sulit menjaga totalitas kru dan pemainnya.
- b. Lebih memungkinkan terjadinya konflik *intern* dalam tim.
- c. Kreatifitas kru dan pemain tidak maksimal.
- d. Hasil sangat ditentukan oleh kemampuan sutradara.

Cara atau gaya penyutradaraan *dictator* ini juga sering disebut sebagai cara Gordon Craig, dimana seluruh langkah kru dan pemainnya ditentukan oleh sutradara.

2. Sutradara *Interpreter*

Sutradara *interpreter* adalah sutradara yang menganggap atau mengsikapi para kru dan pemainnya sebagai kreator, ia lebih menjadi perangkai dari setiap kreatifitas kru dan pemainnya. Pemain dan krunya merupakan pencipta dan peran sutradara sebagai *supervisor* yang membiarkan kru dan pemain melakukan proses kreatif.

Kelebihan dari gaya penyutradaraan ini adalah:

- a. Kebebasan kreatifitas kru dan pemainnya lebih terbuka dan berkembang.
- b. Totalitas tim lebih dimungkinkan.
- c. Mampu meminilisir konflik *intern*.
- d. Lebih bersifat kebersamaan.
- e. Kualitas ditentukan oleh kemampuan tim dalam bekerjasama.

Kekurangan dari gaya penyutradaraan ini adalah:

- a. Karakter karya kurang jelas.
- b. Hasil sulit untuk sempurna.
- c. Memungkinkan terjadinya *multi* tafsir.
- d. Tujuan atau akan menjadi kabur atau tidak jelas.
- e. Dalam produksi bisa terjadi pelanggaran wilayah pekerjaan.

3. Sutradara *Dictator* dan *Interpretator*

Dalam gaya penyutradaraan ini, seorang sutradara menggabungkan kedua gaya dalam memimpin suatu proses produksi. Sutradara dalam mengeksekusi naskah dan konsep produksi selalu berdiskusi bersama para krunya dan pemain, walaupun dia juga tetap mempertahankan idealisnya sebagai pemimpin. Dengan gaya seperti itu proses produksi akan lebih terbuka dalam pengambilan keputusan. Dalam gaya penyutradaraan ini sutradara harus dituntut selalu *focus* terhadap tugasnya agar karya yang dihasilkan akan tetap berdasarkan *control* dari sutradara walaupun para kru dan pemain ikut terlibat dalam penentuan kreatifitas karya.

C. Tugas dan Tanggung Jawab Sutradara

Perlu dicamkan oleh Sutradara, sebenarnya oleh semua kru, khususnya kepala departemen, bahwa hanya penguasaan skenario menyeluruh yang bisa memperlancar jalannya produksi. Dalam pelaksanaan produksi segala sesuatu bisa terjadi, mulai dari perubahan, penambahan, perbaikan maupun kompromi. Hal itu sering kali harus dilakukan dan diputuskan dalam waktu singkat. *“Dongeng Sebuah Produksi Film”* (Saroengallo Tino : 2008)

1. *Pra Production*
 - a. Merencanakan, melaksanakan dan memimpin seluruh *pre production meeting*.
 - b. Bekerja sama dengan *scriptwriter* dalam menyempurnakan *script*.
 - c. Merekomendasi catatan-catatan dari *executive producer/ producer*.
 - d. Menetapkan pendekatan produksi yang akan digunakan melalui konsultasi dengan *cameraman, lightingman, art director, set designer, technician*, dan memeriksa variasi dan pendekatan produksi yang digunakan.
 - e. Memilih pemeran dan menentukan karakter untuk pemeran.
 - f. Merencanakan, melaksanakan dan memimpin *hunting*.
 - g. Menentukan *shot-shot camera, shooting script, camera card*.
2. *Set up & Rehearsal*
 - a. Melatih para pemain/ pemeran.
 - b. Memimpin dan melaksanakan latihan (*general rehearsal*) untuk menentukan, melatih *shot-shot* kamera dalam *studio*.
 - c. Mengintegrasikan seluruh elemen produksi kedalam suatu pertunjukan yang terkoordinasi.
 - d. Bersama-sama *technical director* melaksanakan pemeriksaan akhir (*final check*) untuk seluruh peralatan teknis.
 - e. Memimpin dan mengkoordinir *crew* teknik produksi dalam *General Rehearsal*.
3. *Production*
 - a. Memimpin, mengarahkan dan melaksanakan produksi.
 - b. Merubah posisi laku, gerak pemeran (*movement*).
 - c. Merubah naskah untuk menyesuaikan lingkungan (lokasi).
 - d. Mengulang adegan
4. *Post Production*
 - a. Supervisi *offline editing*.
 - b. Supervisi *online editing*.

- c. Supervisi musik.
- d. Mereview paket bersama *executive producer, art director, cameraman, audio man, dan editor* sebelum paket program diserahkan ke tim *preview* oleh *executive producer*.
- e. Menentukan *dubber*.
- f. Menyutradarai pelaksanaan *dubbing*.
“*Sutradara Multikamera Control Room Director: FFTV-IKJ Press*
“(Soenarto, 2003)

D. Pengertian Film

Film (Pengucapan bahasa Indonesia : Filem) adalah gambar hidup, juga sering disebut movie (pelesetan untuk frasa *moving picture*, ‘gambar bergerak’). Film, secara kolektif sering disebut sinema. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. (http://en.wikipedia.org/wiki/Pengertian_Film)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Yang pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media seluloid tipis dalam bentuk gambar negatif. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput seluloid saja. Film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media digital. (https://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film)

E. Sejarah Film

Sejarah film tidak bisa lepas dari sejarah fotografi. Dan sejarah fotograf tidak bisa lepas dari peralatan pendukungnya, seperti kamera. Kamera pertama di dunia ditemukan oleh seorang ilmuwan muslim, Ibnu Haitham. Fisikawan ini pertama kali menemukan Kamera Obscura dengan dasar kajian ilmu optik menggunakan bantuan energi cahaya matahari. Mengembangkan ide kamera sederhana tersebut, mulai ditemukan kamera-kamera yang lebih praktis, bahkan inovasinya demikian pesat berkembang sehingga kamera mulai bisa digunakan untuk merekam gambar gerak. Ide dasar sebuah film sendiri, terfikir secara tidak sengaja. Pada tahun 1878 ketika beberapa orang pria Amerika berkumpul dan dari perbincangan ringan menimbulkan sebuah pertanyaan : “Apakah keempat kaki kuda berada pada posisi melayang pada saat bersamaan ketika kuda berlari?” Pertanyaan itu terjawab ketika Eadweard Muybridge membuat 16 frame gambar kuda yang sedang berlari. Dari 16 frame gambar kuda yang sedang berlari tersebut, dibuat rangkaian gerakan secara urut sehingga gambar kuda terkesan sedang berlari. Dan terbukti bahwa ada satu momen dimana kaki kuda tidak menyentuh tanah ketika kuda tengah berlari kencang konsep ini hampir sama dengan konsep film kartun. Gambar gerak kuda tersebut menjadi gambar gerak pertama di dunia karena pada masa itu belum diciptakan kamera yang bisa merekam gerakan dinamis. Setelah penemuan gambar bergerak *Muybridge* pertama kalinya, inovasi kamera mulai berkembang ketika Thomas Alfa Edison mengembangkan fungsi kamera gambar biasa menjadi kamera yang mampu merekam gambar gerak pada tahun 1888, sehingga kamera mulai bisa merekam objek yang bergerak dinamis. Maka dimulailah era baru sinematografi yang ditandai dengan diciptakannya sejenis film dokumenter singkat oleh Lumière Bersaudara. Film yang diakui sebagai sinema pertama di dunia tersebut diputar di Boulevard des Capucines, Paris, Prancis dengan judul *Workers Leaving the Lumière's Factory* pada tanggal 28 Desember 1895 yang kemudian ditetapkan sebagai hari lahirnya sinematografi. Film inaudibel yang hanya berdurasi beberapa

detik itu menggambarkan bagaimana pekerja pabrik meninggalkan tempat kerja mereka di saat waktu pulang. Pada awal lahirnya film, memang tampak belum ada tujuan dan alur cerita yang jelas. Namun ketika ide pembuatan film mulai tersentuh oleh ranah industri, mulailah film dibuat lebih terkonsep, memiliki alur dan cerita yang jelas. Meskipun pada era baru dunia film, gambarnya masih tidak berwarna alias hitam-putih, dan belum didukung oleh efek audio. Ketika itu, saat orang-orang tengah menyaksikan pemutaran sebuah film, akan ada pemain musik yang mengiringi secara langsung gambar gerak yang ditampilkan di layar sebagai efek suara.

Pada tahun 1927 teknologi sudah cukup mumpuni untuk memproduksi film bicara yang dialognya dapat didengar secara langsung, namun masih hitam-putih. Pada tahun 1937 teknologi film sudah mampu memproduksi film berwarna yang lebih menarik dan diikuti dengan alur cerita yang mulai populer. Tahun 1970-an, film sudah bisa direkam dalam jumlah massal dengan menggunakan *videotape* yang kemudian dijual. Tahun 1980-an ditemukan teknologi *laser disc*, lalu VCD dan kemudian menyusul teknologi DVD. Hingga saat ini digital movie lebih praktis dan makin banyak digemari sehingga semakin menjadikan popularitas film meningkat dan film menjadi semakin dekat dengan keseharian masyarakat modern. “*Memahami Film*” (Himawan Pratista:2008)

F. Genre Film (Klasifikasi Film)

Seiring berkembangnya dunia perfilman, semakin banyak film yang diproduksi dengan corak yang berbeda-beda. Secara garis besar, film dapat diklasifikasikan berdasarkan cerita, orientasi pembuatan, dan berdasarkan genre.

Berdasarkan cerita, film dapat dibedakan antara film Fiksi dan Non-Fiksi. Fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan imajinasi manusia, dengan kata lain film ini tidak didasarkan pada kejadian nyata. Kemudian film Non-

Fiksi yang pembuatannya diilhami oleh suatu kejadian yang benar-benar terjadi yang kemudian dimasukkan unsur-unsur sinematografis dengan penambahan efek-efek tertentu seperti efek suara, musik, cahaya, komputerisasi, skenario atau naskah yang memikat dan lain sebagainya untuk mendukung daya tarik film Non-Fiksi tersebut. Contoh film non-fiksi misalnya film *The Iron Lady* yang diilhami dari kehidupan Margaret Thatcher.

Kemudian berdasarkan orientasi pembuatannya, film dapat digolongkan dalam film komersial dan nonkomersial. Film komersial, orientasi pembuatannya adalah bisnis dan mengejar keuntungan. Dalam klasifikasi ini, film memang dijadikan sebagai komoditas industrialisasi. Sehingga film dibuat sedemikian rupa agar memiliki nilai jual dan menarik untuk disimak oleh berbagai lapisan khalayak. Film komersial biasanya lebih ringan, atraktif, dan mudah dimengerti agar lebih banyak orang yang berminat untuk menyaksikannya. Berbeda dengan film non-komersial yang bukan berorientasi bisnis. Dengan kata lain, film non-komersial ini dibuat bukan dalam rangka mengejar target keuntungan dan asasnya bukan untuk menjadikan film sebagai komoditas, melainkan murni sebagai seni dalam menyampaikan suatu pesan dan sarat akan tujuan. Karena bukan dibuat atas dasar kepentingan bisnis dan keuntungan, maka biasanya segmentasi penonton film non-komersial juga terbatas. Contoh film non-komersial misalnya berupa film propaganda, yang dibuat dengan tujuan mempengaruhi pola pikir massal agar sesuai dengan pesan yang berusaha disampaikan. Di Indonesia sendiri contoh film propaganda yang cukup melegenda adalah film *G30S/PKI*. Atau film dokumenter yang mengangkat suatu tema khusus, misalnya dokumentasi kehidupan flora dan fauna atau dokumentasi yang mengangkat kehidupan anak jalanan, dan lain sebagainya. Selain itu, beberapa film yang memang dibuat bukan untuk tujuan bisnis, justru dibuat dengan tujuan untuk meraih penghargaan tertentu di bidang perfilman dan sinematografi. Film seperti ini biasanya memiliki pesan moral yang sangat mendalam, estetika yang diperhatikan detail-detailnya, dengan skenario yang disusun sedemikian rupa agar setiap gerakan dan perkataannya

dapat mengandung makna yang begitu kaya. Film seperti ini biasanya tidak mudah dicerna oleh banyak orang, karena memang sasaran pembuatannya bukan berdasarkan tuntutan pasar. Seni, estetika, dan makna merupakan tolak ukur pembuatan film seperti ini. Contohnya di Indonesia seperti film Pasir Berbisik yang di produseri oleh Christine Hakim dan Daun di Atas Bantal yang berkisah mengenai kehidupan anak jalanan. “*Memahami Film Edisi 2*” (Himawan Pratista:2017)

Kemudian klasifikasi berdasarkan genre film itu sendiri. Terdapat beragam genre film yang biasa dikenal masyarakat selama ini, di antaranya:

1. Action
2. Komedi
3. Drama
4. Petualangan
5. Epik
6. Musikal
7. Perang
8. *Science Fiction*
9. Pop
10. Horror
11. Gangster
12. Thriller
13. Fantasi
14. *Disaster* / Bencana

G. Cinematic Style (Gaya Sinematik)

Dalam film di kenal gaya sinematik. Gaya sinematik meliputi :

1. *Mise en scene*

Yang di maksud *mise en scene* atau pengadeganan adalah semua yang ada di depan kamera. *Mise en scene* sering di sebut “subyek sinematik”. *Mise en scene* meliputi :

- a) Setting atau tempat kejadian
- b) Figur, pemeran, actor
- c) Kostum, dekorasi dan atribut lainnya
- d) Kondisi cahaya atau penataan cahaya

2. Sinematografi

Pengertian sinematografi adalah “menulis gerak dengan cahaya”. Ini sangat berkaitan dengan kerja dan penataan kamera, baik kamera film maupun kamera video. Unsur unsur dalam sinematografi adalah

- a) Imaji fotografi, meliputi :
 - 1) Jangkauan nada warna
 - 2) Pencahayaan
 - 3) Kecepatan gerak internal kamera
- b) Framing, meliputi :
 - 1) Jangkauan nada warna
 - 2) Angle kamera, level kamera, ketinggian kamera, dan jarak framing.
 - 3) Gerak kamera
 - 4) Ruang *on screen* dan ruang *off screen*
 - 5) Durasi

3. Editing

Seperti halnya sebuah karya literatur yang dapat dipecah menjadi bab (*chapter*), alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga

memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur-unsur, yakni *shot*, adegan, dan sekuen. Pemahaman tentang *shot*, adegan, dan sekuen nantinya banyak berguna untuk membagi urutan (segmentasi) plot sebuah film secara sistematis. Segmentasi plot akan banyak membantu kita melihat perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir. Pada akhir pembahasan ini akan dibahas satu contoh kasus film untuk membantu memudahkan pemahaman Anda.

H. Struktur Film

Seperti halnya sebuah karya literatur yang dapat dipecah menjadi bab (chapter), alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur-unsur, yakni *shot*, adegan, dan sekuen. Pemahaman tentang *shot*, adegan, dan sekuen nantinya banyak berguna untuk membagi urutan (segmentasi) plot sebuah film secara sistematis. Segmentasi plot akan banyak membantu kita melihat perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir. Pada akhir pembahasan ini akan dibahas satu contoh kasus film untuk membantu memudahkan pemahaman Anda. “*Memahami Film Edisi 2*” (Himawan Pratista:2017)

1. *Shot*

Shot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga sering diistilahkan satu kali *take* (pengambilan gambar). Sementara *shot* setelah film jadi (pasca produksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (editing). Dalam pembahasan buku ini *shot* lebih mengacu pada arti *shot* pasca produksi. *Shot* merupakan unsur terkecil dari film. Dalam novel, *shot* bisa diibaratkan satu kalimat. Sekumpulan beberapa *shot* biasanya dapat dikelompokkan menjadi sebuah

adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam.

2. Adegan (*Scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh buah adegan. Adegan adalah yang paling mudah kita kenali sewaktu kita menonton film. Kita biasanya lebih mengingat sebuah adegan ketimbang sebuah *shot* atau sekuen.

3. Sekuen (*Sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen bisa diibaratkan seperti sebuah bab atau sekumpulan bab. Dalam pertunjukan teater, sekuen bisa disamakan dengan satu babak. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang. Biasanya film cerita terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen. Dalam beberapa kasus film, sekuen dapat dibagi berdasarkan usia karakter utama, yakni masa balita, kanak-kanak, remaja, dewasa, serta lanjut usia. Dalam film-film petualangan yang umumnya mengambil banyak tempat, sekuen biasanya dibagi berdasarkan lokasi cerita. Pada periode 1930 hingga 1960-an, rata-rata satu film berisi 300 hingga 500 *shot*. Sejak periode 1960-an, angka tersebut terus meningkat tajam dan hingga kini film umumnya berisi lebih dari 1200 *shot*. Film-film aksi bahkan dapat berisi lebih dari 3000 *shot*. Dalam perkembangan sineas juga mulai bereksperimen dengan durasi *shot* yang lama atau diistilahkan *long take*. Melalui teknik ini, satu *shot* bisa menjadi satu adegan, seperti adegan pembuka *Touch of Evils* karya

Orson Welles juga *The Player* karya Robert Altman. Dalam film bertema feminis, *Nine Lives*, film dipecah menjadi sembilan buah film pendek yang masing-masing hanya berisi satu *shot* saja, sehingga film berisi hanya sembilan *shot* saja dan tiap *shot*-nya setara dengan satu adegan atau sekuen. Kasus serupa juga tampak dalam *The Rope* karya Alfred Hitchcock yang filmnya hanya terdiri dari sepuluh *shot* yang berdurasi rata-rata 8 menit. Sementara film fenomenal, *Russian Ark* karya Alexander Sakurov, berdurasi total 84 menit dan berisi hanya satu *shot* saja. Film ini berisi satu rangkaian aksi yang amat panjang dan dibagi menjadi beberapa segmen cerita.

I. Jenis-jenis Film

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata) berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara film fiksi berada persis di tengah-tengah dua kutub tersebut. Anda nantinya akan mengetahui jika ternyata film fiksi bisa dipengaruhi film dokumenter atau film eksperimental baik secara naratif maupun sinematik. “*Memahami Film Edisi*” (Himawan Pratista:2008)



Bagan gambar 01. Jenis Film
(Himawan Pratista: 2008)

1. Film Dokumenter

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Contohnya adalah *Nanook of the North* (1919) yang dianggap sebagai salah satu film dokumenter tertua. Film ini dengan sederhana menggambarkan keseharian warga suku eskimo di Kutub Utara. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda), dan lain sebagainya.

Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Umumnya film dokumenter memiliki bentuk sederhana dan jarang sekali menggunakan efek visual. Jenis kamera umumnya ringan (kamera tangan) serta menggunakan lensa *zoom*, stok film cepat (sensitif cahaya), serta perekam suara *portable* (mudah dibawa) sehingga memungkinkan untuk pengambilan gambar dengan kru yang minim (2 orang). Efek suara serta ilustrasi musik juga jarang digunakan. Dalam memberikan informasi pada penontonnya sering menggunakan narator untuk membawakan narasi atau

dapat pula menggunakan metode *interview* (wawancara). “*Memahami Film*” (Pratista Himawan: 2008)

2. Film Fiksi

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Dari sisi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang dua jenis film lainnya, baik masa pra-produksi, produksi, maupun pasca-produksi. Manajemen produksinya juga lebih kompleks karena biasanya menggunakan pemain serta kru dalam jumlah yang besar. Produksi film fiksi juga memakan waktu relatif lebih lama. Persiapan teknis seperti lokasi syuting serta *setting* dipersiapkan secara matang baik di studio maupun non studio. Film fiksi biasanya juga menggunakan perlengkapan serta peralatan yang jumlahnya relatif lebih banyak, bervariasi, serta mahal. “*Memahami Film*” (Himawan Pratista:2008)

a. Film Cerita Pendek

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/keompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

b. Film Cerita Panjang

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film lainnya. Para sineas eksperimental umumnya bekerja di luar industri film utama (*mainstream*) dan bekerja pada studio independen atau perorangan. Mereka umumnya terlibat penuh dalam seluruh produksi filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun bahkan kadang menentang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas *surrealis* dan *dada*. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

Para sineas eksperimental kadang mengeksplorasi berbagai kemungkinan dari medium film. Salah satu film eksperimental yang paling awal, *Ballet mécanique* karya Fernand Léger mencoba memadukan unsur mekanik dengan sinema. Lebih jauh *Fist Fight* karya Robert Bree hanya menggunakan satu *frame* gambar (kurang dari sedetik) dalam filmnya. Sementara para seniman *surrealis* mulai tertarik pada medium film era 20-an dan membawa ideologinya masing-masing ke dalam film-film mereka. Seniman surealis terkemuka, Salvador Dali dan Luis Bunuel, mengangkat popularitas aliran sinema surealis melalui *Un Chien Andalou*. Film ini tidak bercerita tentang apapun (anti-naratif) dan semua adegannya menentang logika sebab-akibat (anti-rasionalitas). Para sineas *dada* bahkan membawa

pertentangan logika mereka ke tingkat yang lebih jauh, seperti *Anemic Cinema* karya Marchel Duchamps yang hanya berisi gambar spiral dengan sebuah tulisan yang berputar-putar. Para sineas eksperimental terkemuka lainnya antara lain, Kenneth Anger, Maya Deren, serta Andy Warhol. “*Memahami Film*” (Himawan Pratista: 2008)

J. Tahapan Produksi Film Pendek

Proses produksi adalah dimana perencanaan dalam membuat suatu produksi acara dimulai bisa dari produser, sutradara ataupun penulis naskah yang mendapatkan ide atau gagasan, kemudian dikembangkan dan dibentuklah tim kerja untuk memulai suatu produksi program sampai acara itu dinyatakan siap untuk tayang. Untuk memproduksi program siaran televisi menurut Allan Wurtzel terdapat empat tahap *Standard Operation Procedure (SOP)* seperti yang ditulis dalam bukunya yang berjudul “*Four Stage of Television Production*” (Soebroto: 1994) sebagai berikut :

1. Pre Production Planning

Pre Production Planning merupakan proses awal dari seluruh kegiatan produksi dan sering disebut sebagai kegiatan perencanaan program siaran, dan menjadi tugas serta tanggung jawab produser. Biasanya sebelum merencanakan program siaran *artistik*, diawali adanya sebuah ide tau gagasan yang akan dikembangkan agar dapat diubah menjadi sebuah naskah program siaran televisi. Dengan berbekal naskah produser segera menyusun *project proposal*. Proposal ini akan disampaikan pada *planning meeting* didepan 7 (tujuh) anggota inti yang terdiri dari pengarah acara, penulis naskah, perekayasa dekorasi, pengarah tehnik, penata suara, penata cahaya dan pemerawan. Tujuan *planning meeting* ini bertujuan menyatukan pendapat tentang rencana program siaran yang akan diproduksi.

2. *Set Up and Rehearsal*

a. *Set Up*

Set up merupakan tahapan persiapan-persiapan yang bersifat teknis dan dilakukan oleh anggota inti bersama kerabat kerjanya, sejak dari mempersiapkan peralatan yang akan digunakan baik untuk keperluan di dalam maupun di luar studio, sampai mempersiapkan *floorplan* untuk *setting* dekorasi, tata cahaya, dan tata suara. *Floorplan* ini digunakan pengarah acara untuk membuat *production book* yang sebagai pedoman pelaksanaan tugas selanjutnya.

b. *Rehearsal*

Berpedoman konsep *production book* tadi pengarah acara mulai melakukan koordinasi dengan *talent* pendukung serta merencanakan latihan-latihan. Latihan ini sangat penting bukan saja bagi *talent*, tapi juga bagi anggota kerabat kerja, sejak dari *switcher*, penata lampu, penata suara, *floor director*, kamerawan, sampai pengarah acaranya sendiri, sebab saat latihan kerabat kerja bisa mencocokkan dengan konsepnya.

c. *Production*

Production adalah upaya merubah bentuk naskah menjadi bentuk *audio visual*. Pelaksanaan produksi dilaksanakan sesuai dengan rencana yang dibuat sebelumnya, seperti diketahui produksi dapat dilaksanakan di dalam atau luar studio tertutup atau terbuka, dengan menggunakan *single* atau multi kamera. Saat melakukan produksi disamping selalu berpedoman pada *production book*, juga harus bekerja secara konseptual, yang artinya semuanya didasarkan atas konsep yang telah dibuat sebelumnya.

d. *Post Production*

Tahap ini merupakan tahap kegiatan atau penyelesaian akhir dari aktivitas produksi sebelumnya. Penyelesaian akhir kegiatannya meliputi:

- 1) *Editing* maupun *manipulating* baik suara atau gambar.
- 2) Memberikan *insert* gambar.
- 3) Pengisian grafik atau pemangku gelar.
- 4) Pengisian narasi atau *lips sinkron*.
- 5) Pengisian ilustrasi musik.

Standard Operation Procedure

<p style="text-align: center;"><i>Pre Production</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pengembangan konsep ✓ Menetapkan tujuan dan pendekatan produksi ✓ Penulisan naskah ✓ <i>Planning meeting</i> bersama anggota inti 	<p style="text-align: center;"><i>Set up & Rehearsal</i></p> <p><i>Set up</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Penataan dekorasi ✓ Penataan cahaya ✓ Penataan suara ✓ Penataan <i>video tape</i> dan <i>film play back</i> <p><i>Rehearsal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Read Through</i> ✓ <i>Walk Through</i> ✓ <i>Blocking</i> ✓ <i>Dry Rehearsal</i> ✓ <i>Camera Rehearsal</i> ✓ <i>General Rehearsal</i>
<p style="text-align: center;"><i>Post Production</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menghentikan kegiatan produksi ✓ <i>Editing video</i> ✓ Memperbaiki kualitas <i>audio</i> 	<p style="text-align: center;"><i>Production</i></p> <p>Rekaman</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Live on tape</i> ✓ <i>Recording</i> ✓ <i>Single camera</i> ✓ <i>Multiple camera</i>

Tabel 02 *Standard Operation Procedure*
Sumber : (Soebroto, 2007)

K. Film Dokumenter

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Contohnya adalah *Nanook of the North* (1919) yang dianggap sebagai salah satu film dokumenter tertua. Film ini dengan sederhana menggambarkan keseharian warga suku eskimo di Kutub Utara. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda), dan lain sebagainya.

Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Umumnya film dokumenter memiliki bentuk sederhana dan jarang sekali menggunakan efek visual. Jenis kamera umumnya ringan (kamera tangan) serta menggunakan lensa *zoom*, stok film cepat (sensitif cahaya), serta perekam suara *portable* (mudah dibawa) sehingga memungkinkan untuk pengambilan gambar dengan kru yang minim (2 orang). Efek suara serta ilustrasi musik juga jarang digunakan. Dalam memberikan informasi pada penontonnya sering menggunakan narator untuk membawakan narasi atau dapat pula menggunakan metode *interview* (wawancara). “*Memahami Film*” (Himawan Pratista: 2008)

Jenis atau bentuk dokumenter berdasarkan pendekatannya kepada penonton dan proses produksinya: “*Pemula Dalam Film Dokumenter*” (Tonny Trismansarto:2010)

K.1 *Expository*

Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Kedua media tersebut berbicara sebagai orang ketiga kepada penonton (ada kesadaran bahwa mereka sedang berhadapan dengan penonton).

K.2 *Direct Cinema/Observational*

Aliran ini muncul akibat ketidak puasan para pembuat dokumenter terhadap gaya *expository*. Pendekatan observatif utamanya merekam kejadian secara spontan dan natural, itu sebabnya aliran ini menekankan kegiatan *shooting* yang informal, tanpa tata lampu khusus atau hal-hal lain yang telah dirancang sebelumnya.

K.3 *Cinema Verite*

Berbeda dengan kaum *direct cinema* yang cenderung menunggu krisis terjadi, kalangan *cinema verite* justru melakukan intervensi dan menggunakan kamera sebagai alat pemicu untuk memunculkan krisis. Dalam aliran ini, pembuat film cenderung dengan sengaja melakukan provokasi untuk memunculkan kejadian-kejadian tak terduga.

L. Wayang Daur Ulang

Menurut KBBI wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. Sedangkan daur ulang menurut KBBI adalah pemrosesan kembali bahan yang pernah dipakai, misalnya serat, kertas, dan air untuk mendapatkan produk baru.

Dapat disimpulkan bahwa wayang daur ulang ini merupakan peraga atau boneka seni yang dimainkan oleh dalang namun wayang ini terbuat dari bahan yang pernah dipakai seperti kain, botol, kertas dan bahan-bahan lainnya.

M. Artistik

Menurut Irwanto dkk (2014:193) tata artistik merupakan salah satu unit kerja pada stasiun penyiaran televisi atau tim produksi film yang berfungsi sebagai penunjang acara siaran tv atau produksi film. Penataan artistik merupakan suatu hal yang penting dalam menciptakan suasana dalam sebuah produksi acara drama tv, film maupun program non drama. Penataan artistik juga dapat mendukung suasana dan karakter pemain dalam layar dan termasuk juga sebagai daya tarik sebuah acara. artistik merupakan suatu usaha menciptakan bentuk nyata yang diperlihatkan langsung kepada pemirsa.

Sedangkan Menurut FFTV IKJ (2008:115) Penata Artistik merupakan koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rancangan desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggung jawab penata artistik. Suatu hal yang penting dalam menciptakan suasana pembuatan film maupun sinetron. artistik juga bisa menjadi penunjang karakter pemain dalam perannya dan penata artistik juga menjadi penanggung jawab pekerjaan *production designer* hingga berlangsungnya proses pengambilan gambar dan suara saat produksi. Bagian tata artistik ini mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam mengelolah dan menciptakan suasana yang sesuai dengan suatu penampilan acara televisi, sehingga acara tersebut secara *visual* menarik untuk dinikmati. Dengan melihat sifat kegiatan maka dapat didefinisikan bahwa penata artistik adalah perencanaan, pelaksanaan, pengadaan lingkungan fisik dari sebuah paket produksi (dekorasi, properti dan kostum).

Penata artistik harus menciptakan sebuah set yang sesuai dengan tuntutan cerita, ketika set yang dibutuhkan tidak ditemukan saat hunting lokasi. Untuk membuat rancangan inipun *art director* sudah seperti arsitek, yang merancang bangunan set, juga

memikirkan sistem konstruksi. Bahkan *art director* merancang interior set yang sesuai dengan bentuk rancangan bangunan set yang dibutuhkan.

Detail Interior tersebut juga sangat kompleks, memilih *furniture* yang sesuai, dan property set penunjang lainnya yang sesuai, juga menentukan jenis penerangan ruangan yang sesuai dengan disain interiornya. Disain interior tersebut Juga tentunya sudah termasuk pemilihan warna, *wallpaper* yang sesuai dengan *atmosfer* yang dibutuhkan. Tata artistik televisi dibagi dalam beberapa unit kerja yang mencakup dekorasi, busana, properti dan tata rias.

a. Dekorasi

Memberikan latar (*background*) untuk mendukung sebuah adegan, Set dilengkapi dengan pemandangan, furniture dan properti lain agar menumbuhkan suasana yang sesuai agar mampu menampilkan kepada khalayak tentang waktu dan tempat kejadian itu terjadi. Dekorasi juga dapat membangkitkan mood dari penonton yang menyaksikan sebuah program drama dan akan menginformasikan lokasi yang spesifik, waktu kejadian, dan kronologis periode. Misalnya sebuah set kamar tidur, di waktu malam, sebuah dapur di pagi hari.

Dekorasi akan menjadi pembeda dari suatu program dengan program yang lain, karena masing-masing set dekorasi akan menampilkan sebuah tema tertentu yang mendukung pesan dari sebuah program. Contoh set yang menunjukkan rumah yang nyaman. Adanya tema juga yang akan menyatukan seluruh elemen yang ada di dalam sebuah set. Dalam dekorasi Set itu sendiri terdiri dari:

1. *Neutral Setting*

Setting jenis ini merupakan setting yang paling sederhana dengan menggunakan latar belakang yang paling ekonomis. Program acara menampilkan set yang sangat netral, ekstrimnya hanya berlatarkan warna putih (*limbo*) atau hitam (*cameo*) agar penonton fokus pada pengisi acara, namun umumnya untuk sebuah program TV, pemirsa menginginkan tampilan yang menarik di satu sisi, namun di sisi lain tampilan menarik ini tidak perlu menyampaikan gaya tertentu, waktu atau lokasi tempat kejadian.

2. *Realistic Setting*

Penataannya direkayasa agar dapat mendekati keadaan sebenarnya.

3. *Decorative Setting*

Decorative setting adalah set yang menampilkan dekorasi sebagai bagian dari set. Termasuk ke dalam jenis-jenis dekorasi misalnya *abstrak, silhoutte, limbo,cameo*. Dekorasi ini juga dapat mencakup berbagai gaya seperti *geometrik, fantasi, simbolik, arsitektural*.

b. Penata Busana

Bertugas menyediakan busana atau kostum untuk pengisi acara dan juga bisa merangkap untuk mendesain kostum sesuai dengan tuntutan cerita. Membantu menghidupkan atau memberi pesan agar busana yang dikenakan sudah menunjukkan siapa dia sesungguhnya, umurnya, kebangsaannya, status sosialnya, kepribadiannya. Bahkan tata busana dapat menunjukkan hubungan psikologisnya dengan karakter-karakter lainnya. Penata busana juga harus memiliki selera yang baik dan pandai memilih warna dan model agar membantu menunjukkan individualisasi peranan, artinya warna dan gaya tata busana harus dapat membedakan watak yang satu dengan yang lain.

c. Properti

Sebuah benda mati yang digunakan di atas panggung untuk membentuk settingan cerita, biasanya properti yang digunakan seperti meja, kursi, pintu, makanan lampu dan perabotan lainnya. Walaupun properti hanya bersifat sebagai penunjang set dekorasi dengan pemilihan dan penempatan yang baik akan memberikan kesan lain dalam imajinasi penonton.

Macam-macam Property :

1. *Hand Property* adalah segala sesuatu yang digunakan oleh aktor/ talent. Seperti Jam tangan, cincin, gelang
2. *Main Property* adalah property yang sulit untuk dipindah-pindah dan tidak boleh dipindah.
3. *Grass Property* adalah segala property yang berkaitan dengan rumput, taman, pepohonan maupun bunga.

d. Tata rias

Yang selalu dicari oleh pengisi acara khususnya para artis. Karena dengan sentuhannya, tampilan wajah akan berubah sesuai dengan konsep dari program yang akan diproduksi. Penata rias harus memahami dan mengerti keinginan dari suatu program khususnya peran karakter tertentu, harus memperhatikan kondisi penerangan studio, memperhatikan kondisi pengisi acara yang akan dirias.

Warna kulitnya putih terang, kuning langsung, coklat dan kulit gelap berpengaruh pada perlakuan *make up*. Kalau yang berkulit putih dan kuning langsung tidak menjadi masalah, tetapi yang berkulit gelap menjadi masalah tersendiri. Untuk membuatnya lebih cantik dan mempesona dibutuhkan ketelitian memadukan warna yang cocok digunakan. Ada beberapa jenis *make up* yang dikenal dalam dunia tata rias, yaitu:

1. *Make up* karakter

Digunakan untuk memberikan kesan suatu karakter, misalnya kesan tua, muda, sakit dan sangar.

2. *Make up* tematik

Biasanya digunakan untuk acara karnaval seperti tema bunga, hewan dan buah.

3. *Make up* artist

Digunakan untuk kebutuhan shooting atau produksi program acara.

4. *Make up* minimalis

Menonjolkan kesan natural dengan sapuan tipis *eye shadow* dan blush on natural.

5. *Make up* pesta

Biasa digunakan untuk acara-acara pesta yang biasa berkesan glamor dan mewah.

N. Pencahayaan

N.1 Unsur-unsur pencahayaan

Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa

dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda dan dimensi ruang. Tata cahaya dalam film, secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan *mood*. Para pembuat film independen sering kali menggunakan pencahayaan natural dalam produksinya. Mereka minim menggunakan lampu dengan memanfaatkan bukaan-bukaan yang ada, seperti pintu, atap, atau jendela. Apapun bentuknya, entah natural atau buatan tata cahaya harus mampu membentuk suasana senyata mungkin seperti kondisi sebenarnya, tantunya dengan tuntutan cerita. “*Memahami Film Edisi 2*” (Himawan Pratista:2017)

Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis. “*Memahami Film Edisi 2*” (Himawan Pratista:2017)

Arah Pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang dituju. Obyek yang dituju biasanya adalah pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima jenis, yakni arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*), dan arah atas (*top lighting*). “*Memahami Film Edisi 2*” (Himawan Pratista:2017)

Sumber Pencahayaan

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural. Melalui pencahayaan natural, pembuat film hanya menggunakan cahaya apa adanya seperti yang terdapat di

lokasi setting. Kualitas cahaya yang dihasilkan kadang kurang baik, namun efek natural dalam sebuah adegan menjadi semakin tinggi

Selama produksi film, sineas umumnya memakai dua sumber cahaya, yakni, sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*). *Key light* merupakan sumber cahaya utama serta yang paling kuat menghasilkan bayangan. Sementara *fill light* digunakan untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan dan jumlahnya bisa lebih dari satu. Pengaturan sumber kombinasi utama dan pengisi, mampu menghasilkan tata cahaya yang diinginkan. Sumber cahaya utama dan pengisi dapat diletakkan dimana saja sesuai dengan kebutuhan. “*Memahami Film Edisi 2*” (Himawan Pratista:2017)

Warna Cahaya

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya secara natural itu terbatas pada dua warna saja, yakni putih (sinar matahari) dan kuning muda (lampu). Namun dengan menggunakan filter, sineas dapat menghasilkan warna tertentu sesuai keinginannya. “*Memahami Film Edisi 2*” (Himawan Pratista:2017)

O. Ekstraksi

- Dalam laporan yang berjudul “Peran Sutradara Dalam Film Ngelimbang” karya Rian Apriansyah memiliki banyak perbedaan dengan laporan yang saya tulis. Karena laporan milik Rian Apriansyah merupakan karya kreatif film pendek fiksi. Beberapa perbedaannya adalah cara penulisan naskah yang lebih detail, *shoot* yang lebih *variatif*, serta banyak sekali hal yang harus dipersiapkan.
- Dalam laporan yang berjudul Peran sutradara dalam film dokumenter pendek "Wissemu" oleh Gunawan Willian sedikit lebih banyak kemiripannya karena milik Gunawan Willian merupakan karya film yang berjenis dokumenter. Namun milik Gunawan Wilian membutuhkan waktu untuk observasi karena dia ingin membahas ceritanya secara

mendetail dan ingin memberikan wawasan baru kepada penonton filmnya. Selain itu dia juga harus mengunjungi beberapa kota untuk mengumpulkan data dari narasumber yang bersangkutan.