

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan karya kreatif, penulis telah melaksanakan produksi film dokumenter yang berjudul “Wayang Daur Ulang”. Dengan latar belakang tersebut penulis telah menentukan judul laporan yaitu “Peran *cameramen* dalam produksi film dokumenter Wayang Daur Ulang”. Penegasan judul ini bertujuan membatasi kajian penelitian, adapun pembatasan penelitian sebagai berikut :

##### 2.1.1 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.

##### 2.1.2 *Cameraman*

*Cameraman* adalah orang yang tugasnya menggunakan kamera untuk film atau televisi. seorang *cameraman* bisa memunculkan gambar dan ide baru yang disukai oleh khalayak, maka itu dapat menjadi kebanggaan bagi seorang *Cameraman* tersebut. Gambar yang diambil mampu menampilkan kerja kreatif dari *cameraman* itu sendiri. Jangan memandang dunia dengan mata umum, tetapi berlatih dengan menggunakan kemampuan indra dan kejelian yang kita miliki. Seorang *cameraman* harus selalu menggunakan imajinasi. *Cameraman* atau juga disebut juga Juru Kamera (*camera person*) bertanggung jawab atas semua aspek teknis pengambilan dan perekaman gambar. Seorang juru kamera harus memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan ketika ia mengambil gambar. Ia harus memastikan bahwa gambar yang diambil

sudah tajam (*focus*), komposisi gambar (*framing*) yang sudah tepat, pengaturan level atau tingkat suara sesuai, warna gambar yang sesuai dengan aslinya (*natural*) dan juru kamera mendapatkan gambar (*shoot*) yang terbaik. (<https://suneducationgroup.com/>)

### 2.1.3 Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman (UU baru tentang perfilman) “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, film adalah hasil karya seni budaya yang dibuat untuk menyampaikan informasi, media massa, media komunikasi, media hiburan, pendidikan dan pemasaran suatu produk kepada halayak umum melalui sebuah cerita menggunakan sebuah media. Istilah perfilman merujuk kepada pemahaman keseluruhan proses yang meliputi persiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan penyampaian pesan

### 2.1.4 Wayang Daur Ulang

Wayang Daur Ulang adalah film domunter yang menyajikan wayang yang terbuat dari bahan daur ulang seperti botol, koran, dan lain sebagainya. Karakter kartun ciptaan Bagong terinspirasi dari tokoh-tokoh pewayangan, terutama Punakawan yang memang digemarinya sejak kecil. Kegemaran itulah yang membuat dia kemudian berkeinginan menampilkan kartun dalam sebuah pertunjukan wayang. Sebab, kebetulan dia punya kemampuan mendalang yang dipelajarinya secara otodidak.

## 2.2 Kajian Pustaka

### 2.2.1 Definisi film

Film bermula dari ditemukannya seluloid pada tahun 1884, *George Eastman* menemukan pita film (seluloid) yang terbuat dari plastic tembus pandang yang dapat merekam cahaya, film adalah pengembangan dari seni *photography*/fotografi, perbedaan pada fotografi adalah gambar yang dihasilkan diam atau tidak bergerak untuk membekukan momen, sementara film adalah rangkaian dari foto-foto yang menjadikan gambar tersebut bergerak.

Kata Sinema Sendiri berasal dari kalimat sinematografi, secara harfiah *cinematographic* berasal dari *Cinema* + *tho* – *phytos* (cahaya) + *graphie* –(gambar-citra), jadi artinya sinematografi adalah melukis gerak dengan cahaya, jadi untuk melukis gerak cahaya, kita membutuhkan alat khusus yang disebut kamera.

Film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap masa yang menjadi sasarannya. Karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat.

Dalam hal ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda-beda, semua dilm dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang luas.([www.kajianpustaka.com](http://www.kajianpustaka.com) )

Menurut Pratista (2017:23) film secara umum dapat dibagi menjadi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membuat sebuah film.

Masing-masing unsur tersebut tidak dapat akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

## 1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif yang meliputi, tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan..

### a. Pemeran/ Tokoh

Dalam film, ada dua tokoh penting untuk membantu ide cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Pemeran utama adalah bagian dari ide cerita dalam film yang diistilahkan protagonis, dan pemeran pendukung disebut dengan istilah antagonis yang biasanya dijadikan pendukung ide cerita dengan karakter pembuat masalah dalam cerita menjadi lebih rumit atau sebagai pemicu konflik cerita.

### b. Permasalahan dan konflik

Permasalahan dalam cerita dapat diartikan sebagai penghambat tujuan, yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, biasanya di dalam cerita disebabkan oleh tokoh antagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik antara pihak protagonis dengan antagonis. Permasalahan bisa muncul tanpa disebabkan pihak antagonis.

### c. Tujuan

Dalam sebuah cerita, pemeran utama pasti memiliki tujuan atau sebuah pencapaian dari karakter dirinya, biasanya dalam cerita ada sebuah harapan dan cita-cita dari pemeran utama, harapan itu dapat berupa fisik ataupun abstrak (nonfisik).

#### d. Ruang / Lokasi

Ruang dan lokasi menjadi penting untuk sebuah latar cerita, karena biasanya, latar lokasi menjadi sangat penting untuk mendukung suatu penghayatan sebuah cerita.

#### e. Waktu

Penempatan waktu dalam cerita dapat membangun sebuah cerita yang berkesinambungan dengan alur cerita.

### 2. Unsur Sinematik

Unsur Sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolah unsur naratif atau bisa dikatakan juga merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik memiliki empat elemen pokok, yaitu:

#### a. *Mise-en-scene* *Mise-en-scene*

adalah segala hal yang berada di depan kamera. Bisa dikatakan bahwa separuh kekuatan film terdapat pada aspek *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* memiliki unsur penting yaitu setting atau latar, tata cahaya, kostum dan *make up*, *acting* dan pergerakan kamera. Unsur unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film. (Pratista, 2017 : 97).

#### b. Sinematografi

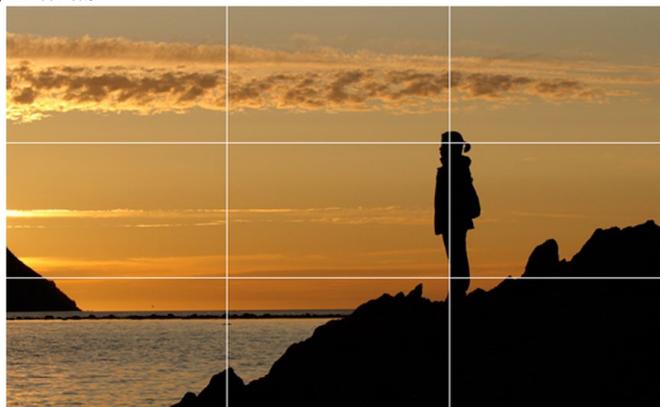
Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, dan sebagainya. (Pratista, 2017 : 129)

### c. Komposisi

komposisi merupakan salah satu bagian terpenting dalam komunikasi visual. Kata komposisi atau *composition* berasal dari kata Latin yaitu *componere* yang berarti “menempatkan secara bersama-sama”. Dalam seni visual, komposisi adalah menempatkan berbagai elemen visual ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subyek. Istilah komposisi seringkali dipertukarkan dengan berbagai istilah lain seperti desain, penataan visual atau struktur formal bergantung pada konteks. Komposisi memiliki aturannya sendiri. aturan-aturan terkait komposisi dipinjam dari aturan komposisi melukis yang telah ada jauh sebelum lahirnya sinema dan fotografi. Para pembuat film dan fotografer meminjam beberapa teknik komposisi yang digunakan oleh pelukis dan menerapkannya sebagai batu loncatan bagi ide-ide baru dan dalam tataran praktis.

Dalam sinematografi, komposisi merujuk pada seni pembedaan gambar. Pencahayaan, tata warna dan ruang sangat penting dalam komposisi sebuah gambar dan dapat meninggalkan kesan mendalam terhadap khalayak. Komposisi melahirkan pengaturan tentang apa yang dilihat atau tidak dilihat oleh khalayak penonton serta bagaimana gambar-gambar tersebut disajikan. (Joseph V. 2010. 383).

#### 1. *Rule of Thirds*



Gambar 01: *Rule of Thirds*

Sumber : <https://www.bhphotovideo.com/>

Komposisi dalam sinematografi yang pertama adalah *rule of thirds*. Yang dimaksud dengan *rule of thirds* adalah teknik komposisi yang membagi *frame* ke dalam 3×3 bagian atau 9 kotak. Aturan ini mengusulkan bahwa titik awal perkiraan yang berguna untuk setiap pengelompokan komposisi adalah menempatkan *point of interest* utama di tempat kejadian pada salah satu dari empat persimpangan garis interior. Aturan komposisi ini merupakan aturan sederhana yang efektif untuk komposisi *frame* apapun. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

## 2. *Headroom*



Gambar 02: *Headroom*

Sumber: <https://www.asu.edu/>

*Headroom* atau *head room* adalah salah satu konsep komposisi estetika yang membahas posisi vertikal relatif subyek di dalam *frame* gambar. *Headroom* sejatinya mengacu pada jarak antara bagian atas kepala subyek dan bagian atas *frame*. Namun, istilah ini terkadang digunakan sebagai pengganti *lead room*, *nose room*, atau *look room*. Jumlah *headroom* yang secara estetika dianggap menyenangkan adalah kuantitas yang dinamis, yang berubah secara relatif terhadap seberapa banyak *frame* yang diisi oleh subyek. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

### 3. *Noseroom* atau *Lookroom*



Gambar 03: *Noseroom* atau *Lookroom*  
Sumber: <https://www.asu.edu/>

*Noseroom* atau *lookroom* atau *looking room* adalah salah satu konsep komposisi yang cenderung menempatkan aktor di tengah-tengah *frame* gambar. *Noseroom* atau *lookroom* adalah ruang antara subyek dan tepi layar. Jika sebuah karakter diputar ke samping, seolah-olah pandangannya memiliki bobot visual tertentu. Hasilnya, kita jarang memosisikan kepala di bagian tengah *frame* dengan tepat, kecuali saat sang aktor kurang lebih melihat melihat langsung ke arah kamera atau menjauh dari kamera. Umumnya, semakin kepala berpaling ke samping maka semakin banyak *noseroom* yang diperbolehkan. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

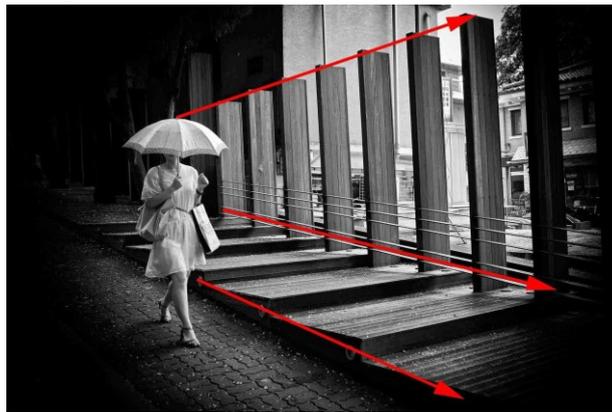
### 4. *Lead Room* atau *Lead Space*



Gambar 04: *Lead Room* atau *Lead Space*  
Sumber: <http://cfgssufiab.blogspot.com/>

Yang dimaksud dengan *lead room* adalah ruang terbuka yang dilihat oleh aktor dalam film dan ruang ini berada di depan atau di hadapan aktor. Jika aktor sedang melihat *frame* kiri, maka aktor harus ditempatkan pada *frame* kanan begitu juga sebaliknya. Hal ini membuat *framing* atau pembedaan menjadi nyaman karena subyek sedang melihat ruang terbuka di depannya. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 5. *Leading Lines*

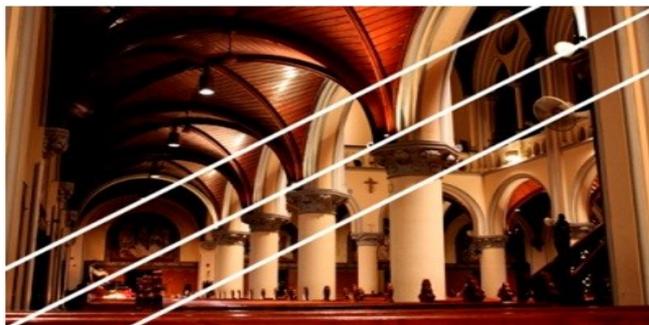


Gambar 05: *Leading Lines*

Sumber: <https://erickimphotography.com/>

*Leading lines* pada umumnya adalah garis imajiner yang membentang dari satu obyek ke obyek lain untuk menarik perhatian khalayak dari fokus obyek utama ke obyek sekunder. *Leading lines* menciptakan adanya pergerakan yang menambah energi gambar. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 6. *Diagonals*



Gambar 06: *Diagonals*

Sumber: internet

Sebagaimana halnya *leading lines*, diagonal juga menarik perhatian khalayak ke arah yang menciptakan gerakan. Teknik komposisi ini lebih banyak diterapkan dalam fotografi, namun dalam sinematografi teknik komposisi ini juga merupakan cara yang bagus untuk menciptakan kinesis. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 7. *Figure to ground*



Gambar 07: *Figure to ground*  
Sumber: <https://expertphotography.com/>

Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah *figure to ground*. Komposisi ini berkaitan erat dengan mata manusia yang cenderung memperhatikan hal-hal yang kontras. Adanya kontras antara subyek dan latar belakang dapat menciptakan kedalaman dan dapat membantu khalayak untuk mengarahkan subyek ke dalam ruang. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 8. *Pattern and repetition*



Gambar 08: *Pattern and repetition*  
Sumber: <https://www.picturecorrect.com/>

Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah *pattern* dan *repetition*. Komposisi ini terkait dengan ketertarikan manusia pada pola. Dengan menggunakan pola dan pengulangan, akan menarik perhatian khalayak kepada gambar. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 9. *Balance*



Gambar 09: *Balance*

Sumber: <https://pakarkomunikasi.com/>

Keseimbangan visual ataupun kurang seimbangan visual adalah salah satu bagian penting komposisi dalam sinematografi. Setiap elemen dalam komposisi visual memiliki bobot visual masing-masing. Elemen-elemen tersebut dapat diatur ke dalam komposisi yang seimbang maupun komposisi yang tidak seimbang. Bobot visual sebuah objek utamanya ditentukan oleh ukuran obyek dan dipengaruhi oleh posisi obyek tersebut dalam sebuah *frame*, warna obyek, serta pergerakan objek. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>)

#### 10. *Frame within a Frame*



Gambar 10: *Frame within a Frame*

Sumber: <https://www.moviemaker.com/>

Terkadang komposisi menuntut sebuah *frame* yang berbeda dari aspek rasio film. Untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan *frame within a frame* dalam artian menggunakan elemen-elemen *framing* dalam mengambil gambar. *Frame within a frame* sangat berguna bagi film berformat layar lebar dan dapat digunakan tidak hanya untuk mengubah aspek rasio pengambilan gambar tetapi juga untuk memusatkan perhatian pada elemen cerita yang penting. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 11. *Static Composition*



Gambar 11: *Static Composition*

Sumber: <http://www.elementsofcinema.com/>

Kemudian, komposisi dalam sinematografi berikutnya adalah *static composition* atau komposisi statis. Yang dimaksud dengan komposisi statis adalah komposisi yang mayoritas menggunakan garis horizontal dan garis vertikal. Secara teori, garis horizontal dan vertikal bersifat menenangkan. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 12. *Dynamic Composition*



Gambar 12: *Dynamic Composition*

Sumber: <http://www.elementsofcinema.com/>

Selain komposisi statis atau *static composition*, ada pula yang disebut dengan komposisi dinamis atau *dynamic composition*. Komposisi dinamis adalah komposisi yang memiliki banyak garis diagonal. Dinamisme atau kegembiraan berasal dari fakta bahwa diagonal agak mengganggu. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

### 13. *Deep Space Composition*



Gambar 13: *Deep Space Composition*  
Sumber: <https://www.studiobinder.com/>

Komposisi dalam sinematografi selanjutnya adalah *deep space composition*. Yang dimaksud dengan *deep space composition* adalah komposisi visual yang secara total menempatkan informasi atau subyek yang penting pada semua bagian *frame* dan menciptakan sebuah ilusi kedalaman. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

### 14. *Shoot Composition*



Gambar 14: *Shoot Composition*  
Sumber: <https://www.studiobinder.com/>

Pada umumnya, dalam sebuah komposisi terbagi menjadi tiga bidang yaitu *background* atau latar belakang, *middleground* atau latar tengah, dan *foreground* atau latar depan. Yang dimaksud dengan latar belakang sebuah komposisi adalah bidang dalam komposisi yang terletak jauh di belakang aktor. Sedangkan, yang dimaksud dengan latar tengah sebuah komposisi adalah bidang visual yang terletak antara latar belakang dan latar depan. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### 15. *Framing*



Gambar 15: *Framing*

Sumber: <https://geometryarchitecture.wordpress.com/>

*Framing* dan komposisi adalah bagian terpenting dalam sinematografi. *Framing* adalah memposisikan kamera berdasarkan adegan yang diputuskan untuk diambil gambarnya. Sebuah *frame* dapat berupa *frame* statis maupun *frame* bergerak tergantung pada jenis adegan yang akan diambil gambarnya. (Ambar, 2018. <https://pakarkomunikasi.com/>).

#### d. *Movement* Kamera

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tubuh estetik dan naratifnya. Pergerakan kamera tertentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian serta jarak yang berubah-ubah. Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau objek, pada adegan dialog biasanya sineas sangat jarang menggunakan pergerakan kamera, kecuali jika dialog dilakukan sambil berjalan. Sementara pada adegan aksi kamera

lazimnya akan bergerak dinamis mengikuti objek. Pergerakan kamera secara teknis variasinya tidak terhitung. (Pratista, 2017. 152). Namun secara umum dapat di kelompokkan menjadi 5 jenis yaitu:

### 1. *Pan*



Gambar 16: *Pan*  
Sumber: <https://slideplayer.info/>

*Pan* merupakan singkatan dari panorama, istilah panorama digunakan karna *shoot* ini seringkali menggambarkan pemandangan secara luas. *Pan* adalah pergerakan kamera secara *horizontal* (kekanan dan kekiri, atau sebaliknya) dengan posisi tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seseorang. . (Pratista, 2017. 153)

### 2. *Tilt*

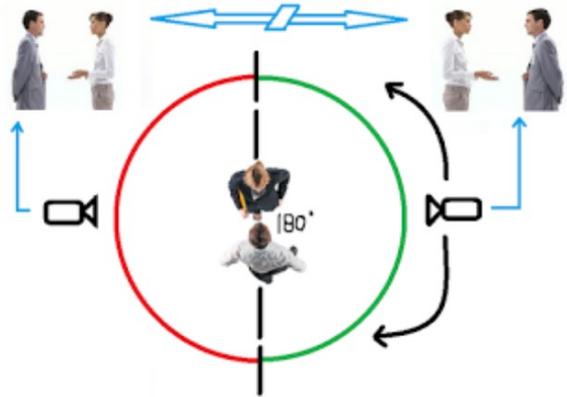


Gambar 17: *Tilt*  
Sumber: <https://teguh506blog.wordpress.com/>

*Tilt* merupakan pergerakan kamer secara *vertical* (atas-bawah atau bawah-atas) dengan kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan objek yang tinggi, seperti gedung,

raksasa, atau objeklain yang bersifat megah dan agung. Pada teknik ini ada *lensa* yang khusus yang di ciptakan hanya untuk *tilt up* dan *tilt down*. . (Pratista, 2017. 154)

### 3. *Roll*



Gambar 18: *Tilt*  
Sumber: <https://slideplayer.info/>

*Roll* merupakan pergerakan kamera memutar separuh ( $180^\circ$ ) atau bahkan hingga memutar penuh ( $360^\circ$ ). Namun posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik pergerakan ini tentu menyebabkan kemiringan *frame* hingga posisi gambar terbalik. Pergerakan kamera macam ini sangat jarang sekali digunakan, kecuali untuk motif tertentu. (Pratista, 2017.155)

### 4. *Treacking Shoot*



Gambar 19: *Treacking Shoot*

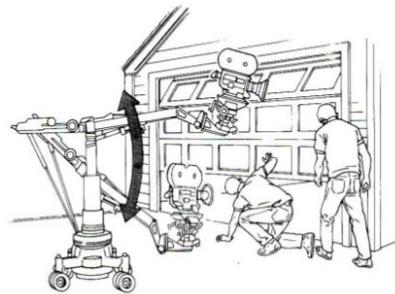
Sumber: <https://ascmag.com/articles>

*Treacking shoot* atau disebut *dolly shoot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *horizontal*. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh menyentuh

permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi, yakni maju (*treak forward*), mundur (*treak backward*), melingkar, menyamping (*left/right*), dan sering kali menggunkan rel atau *treak*. *Treaking shoot* juga dapat dilakukan dengan menggunkan truk atau mobil. (Pratista, 2017. 155)

#### 5. Crane Shoot

##### CRANE UP & CRANE DOWN



Gambar 20: Crane Shoot

Sumber: <https://www.dewaweb.com/>

*Crane shoot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *vertical*, *horizontal*, atau kemana saja selama masih diatas permukaan tanah (melayang), *crane shoot* umumnya menggunakan alat crane yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus. Dan dapat bergerak turun naik hingga beberapa meter. *Crane shoot* umumnya menghasilkan efek *hight-angle*, sering digunakan untuk menggambarkan situasi lanskap luas seperti, sudut kota, bangunan atau areal taman. (Pratista, 2017. 156)

#### e. Whit Balance

*white balance* adalah pengaturan yang digunakan untuk menyesuaikan tingkat kepekaan kamera terhadap intensitas cahaya. Semua sumber cahaya mempunyai suhu atau temperatur warna tertentu. dan suhu tersebut mempengaruhi warna yang terlihat pada video atau gambar. Seperti sinar matahari, lampu neon, dan cahaya dari lampu pijar akan memunculkan pada kamera warna yang berbeda karena temperatur mereka berbeda.

Pada umumnya sinar matahari siang menghasilkan warna kebiruan sedangkan lampu neon dengan watt besar cenderung kehijauan, api dan lilin sangat merah. Hal itu akan dilihat langsung pada kamera tanpa dapat membedakan warna putih yang ada. Namun bagi mata kita manusia normal tidak akan terlihat warna seperti itu, mata kita akan melihat sebagian cahaya tampak putih karena mata kita otomatis menyesuaikan terangnya cahaya atau langsung dapat membedakan putih. Fungsi white balance pada kamera itu sendiri adalah agar cahaya dominan muncul sebagai cahaya putih yang normal dengan mengkompensasi variasi suhu warna dan terlepas dari warna sebenarnya.

Adegan yang menggunakan cahaya matahari akan terlihat sangat biru dan adegan dalam ruangan menggunakan cahaya lampu akan dominan *orange* jika kamera belum melakukan *white balance*. Untuk suhu warna diukur menggunakan derajat *kelvin* bukan *Fahrenheit* atau *celcius*.

*White balance* adalah fitur penting yang memungkinkan kamera untuk menyesuaikan diri dengan kondisi warna yang tepat untuk setiap kondisi atau situasi. Kebanyakan kamera saat ini memiliki *built-in white balance* yang cukup handal untuk ditetapkan pada situasi siang hari dan dalam ruangan. Fungsi-fungsi dalam kamera ditandai dengan simbol bola lampu kecil untuk *white balance seting* cahaya dalam ruangan di 3200K atau simbol matahari untuk *white balance seting* siang hari di 5600K, *Auto White Balance* memiliki simbol ATW atau Auto WB. (Desi, 2018. <https://garudacyber.co.id/white-balance.html>).

WB Settings	Color Temperature	Light Sources
	10000 - 15000 K	Clear Blue Sky
	6500 - 8000 K	Cloudy Sky / Shade
	6000 - 7000 K	Noon Sunlight
	5500 - 6500 K	Average Daylight
	5000 - 5500 K	Electronic Flash
	4000 - 5000 K	Fluorescent Light
	3000 - 4000 K	Early AM / Late PM
	2500 - 3000 K	Domestic Lightning
	1000 - 2000 K	Candle Flame

Gambar 21: *White balance*  
Sumber: <https://rumorkamera.com/>

e. *Editing*

*Editing* adalah menggabungkan antara gambar (*shoot*) ke gambar (*shoot*) selanjutnya dengan menambahkan transisi. Para pembuat film telah menyadari betapa kuatnya teknik *editing* untuk memanipulasi ruang dan waktu.

f. Suara

Suara adalah segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran. Suara dalam film secara umum dikelompokkan menjadi tiga jenis yakni, dialog, musik dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun luar cerita film. Musik adalah seluruh iringan musik dan lagu yang berada di dalam maupun luar cerita film. Efek suara adalah suara yang dihasilkan semua objek di dalam maupun luar cerita. (Pratista, 2017:197) Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan.

### 2.2.2 *Genre* Film

*Genre* dapat di definisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti setting, isi, dan subyek cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta tokoh. Klasifikasi tersebut menghasilkan *genre-genre* populer, seperti aksi, pertualangan, drama, komedi, *horror*, *western*, *thriller*, *film noir*, *romance*, dan sebagainya. (Pratista, 2017:39) berikut adalah contoh *genre* film :

a. *Genre* Aksi

Film aksi biasanya termasuk film yang memakan banyak energi. Karena dalam film aksi lebih menampilkan adegan-adegan

penuh dengan pertempuran, bela diri, kejar mengejar, berpacu dengan waktu dan lain-lainya yang bersifat enegetik. (Pratista, 2017:43)

b. *Genre* Bencana

Film bencana (*disaster*) berhubungan dengan tragedi, atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam banyak jiwa manusia. Secara umum film bencana dibagi menjadi dua jenis, bencana alam dan bencana buatan manusia (Pratista, 2017 : 44)

c. Biografi / dokudrama

Biografi (*biopic:biography picture*) secara umum merupakan pengembangan dari *genre* drama dan *epic* sejarah yang kini masih sangat populer. Film biografi menceritakan penggalan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun masa kini. (Pratista, 2017 : 45)

d. *Genre* Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi. Film fantasi juga terkadang berhubungan dengan aspek religi, seperti Tuhan atau malaikat yang turun ke bumi, campuran kekuatan Ilahi, surge dan neraka dan lain sebagainya. (Pratista, 2017 : 46)

e. *Genre* Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajah waktu, atau invasi. Fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan teknologi serta

kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini.  
(Pratista, 2017:47)

f. *Genre* Horror

Film horror memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan serta terror yang mendalam bagi penontonnya. *Plot* film horror umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supranatural atau sisi gelap manusia. (Pratista, 2017 : 48)

g. *Genre* Komedi

Film komedi sengaja dirancang untuk menghibur dan membuat tawa bagi para penontonya, dengan melebih lebihkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan, karakter. (Pratista, 2017 : 50)

h. Musikal

*Genre* musikal adalah film yang mengkombinasikan unsur musik, lagu, serta gerak tari. lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita (Pratista, 2017 : 51)

i. *Genre* Olahraga

Film olahraga mengambil kisah seputar aktivitas olahraga, baik atlet, pelatih, maupun ajang kompetisinya sendiri. film olahraga juga lazimnya diadaptasi dari kisah nyata baik biografi maupun peristiwa olahraga besar. (Pratista, 2017 : 52)

j. *Genre* Perang

Film perang lebih menyajikan beberapa pertempuran atau sebuah peperangan antar negara, identik dengan tentara, tank,

pesawat tempur dan biasanya cerita dibuat berdasarkan sejarah atau hanya imajinasi belaka. (Pratista, 2017 : 53)

k. *Genre Roman*

*Genre* roman merupakan perkembangan dari *genre* drama, yang sasaran lazimnya untuk kalangan perempuan remaja dan dewasa, dalam film apapun seringkali mengandung bumbu roman, namun film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaanya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya. (Pratista, 2017 : 53)

l. *Genre Superhero*

Superhero merupakan sebuah *genre* fenomenal yang merupakan perpaduan *genre* aksi, fiksi ilmiah, dan fantasi, namun kini berkembang pula ke drama, thriller, bahkan komedi. (Pratista, 2017 : 55)

m. *Genre Spionase*

*Spionase* atau agen rahasia adalah satu *genre* populer kombinasi antara *genre* aksi, drama, petualangan, *thriller*, serta politik, dengan tokoh utama seorang mata-mata atau agen rahasia. (Pratista, 2017 : 56)

n. *Genre Thriller*

Film thriller memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, keidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Aksi cerita dalam film thriller sering kali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. (Pratista, 2017 : 57)

o. *Genre Found Footage*

Found *Footage* bukanlah *genre* yang didasarkan jenis atau tipe cerita, melainkan karakter estetikanya (teknik), walaupun secara naratif juga memiliki ciri khas, *genre* ini berupa sebuah rekaman video temuan yang direkam langsung pada waktu sebuah peristiwa terjadi, dan bentuknya berupa dokumentasi yang mengikuti tokoh-tokohnya sepanjang film. (Pratista, 2017 : 58)

### 2.2.3 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Istilah "dokumenter" pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh *Robert Flaherty*, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran *John Grierson*, di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926.

Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, film-film pertama semua adalah film dokumenter. Mereka merekam hal sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan. Artinya film dokumenter berarti menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan.

Perkembangan film dokumenter cukup pesat semenjak era cinema verité. Film-film termasyhur seperti *The Thin Blue Line* karya *Errol Morris* stylized re-enactments, dan karya *Michael Moore: Roger & Me* menempatkan kontrol sutradara yang jauh lebih interpretatif. Pada kenyataannya, sukses komersial dari dokumenter-dokumenter tersebut barangkali disebabkan oleh pergeseran gaya naratif dalam dokumenter.

Hal ini menimbulkan perdebatan apakah film seperti ini dapat benar-benar disebut sebagai film dokumenter; kritikus kadang menyebut film-film semacam ini sebagai *mondo films* atau *docu-ganda* Bagaimanapun juga, manipulasi penyutradaraan pada subyek-subyek dokumenter telah ada sejak era *Flaherty*, dan menjadi semacam endemik pada *genrenya*. (<http://ipsmfestival.com/>)

#### 2.2.4 Proses Produksi

Suatu proses produksi film pendek melalui proses yang memerlukan banyak peralatan, dana dan tenaga dari berbagai profesi kreatif. Pembuatan film harus melalui proses yang panjang dari praproduksi sampai dengan pasca-produksi, hal ini dilakukan agar film benar-benar memiliki konsep dan persiapan yang matang sebelum di produksi dan menghindari kesalahan sebelum produksi, hal ini akan di jelaskan di bawah ini :

##### 1. Pra-produksi

###### a. Pengembangan Skenario

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah mengolah ide cerita menjadi sebuah scenario dengan beberapa tahap yang bisa dilalui agar arahnya jelas, dan menentukan arah distribusinya apakah untuk serial TV, Film komersil atau Indie, karena walaupun memiliki struktur yang sama namun memiliki standarisasi yang berbeda seperti durasi, struktur penceritaan dan sebagainya.

###### b. Menyiapkan Naskah Skenario

Setelah menemukan ide cerita seorang penulis dapat menuliskan ide cerita kedalam naskah film, skenario dapat bersumber dari ide orisinal atau adaptasi sebuah novel yang akan di produksi

###### c. Merekrut Tim Produksi

Perekrutan tim produksi harus benar-benar matang dengan tahap seleksi yang disesuaikan dengan kebutuhan penggarapan film serta bidang keahlian yang dikuasai.

#### d. Menyusun Jadwal Dan *Budgeting*

Jadwal produksi disusun setelah naskah dikunci atau sudah tidak bisa dirubah lagi, karena setelah itu dapat diketahui berapa biaya yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan cerita, serta penjadwalan sudah bisa ditentukan untuk menentukan waktu untuk produksi

#### e. Hunting Lokasi

Hunting lokasi dilakukan untuk mencari lokasi film sesuai dengan kebutuhan cerita, dan juga mengurus perizinan lokasi yang ditentukan jika lokasi tersebut membutuhkan perizinan, apabila set tidak bisa ditemukan atau set harus dibangun, lokasi dapat dibangun di sebuah studio atau membangun kembali sesuai dengan kebutuhan cerita.

#### f. Menyiapkan *Wardobe* dan *Property*

*Wardobe* dan *Property* Setelah naskah dikunci maka tim *wardobe* akan mencari kostum yang sesuai dengan tuntutan, pemilihan kostum akan sangat relatif tergantung dengan kebutuhan cerita apakah kostum didapatkan secara sewa atau membuat, apabila harus membuat maka tim artistik akan menyiapkan kostum jauh-jauh hari sebelum produksi dilaksanakan.

#### g. Menyiapkan Peralatan

Alat akan dipersiapkan sebelum produksi, departemen visual, audio, dan art akan memberikan list alat kepada produser dan jika disetujui maka produser akan memberikan dana untuk menyewa peralatan yang digunakan.

#### h. *Casting* Pemain

Pemilihan pemain bisa dilakukan dengan audisi maupun menggunakan jasa *agency* karena pemilihan pemain tidak bisa dilakukan sembarangan karena akan mempengaruhi kualitas film.

#### i. *Reading / Rehearsal Talent*

Aktivitas ini dilakukan sebelum masa *shooting*, dimana seluruh talent yang akan memerankan tokoh dalam skenario dilatih oleh sutradara dan asistennya agar sesuai dengan apa yang diinginkannya.

### 2. Produksi

Setelah melalui serangkaian tahapan pra produksi maka langkah berikutnya adalah tahap produksi, yaitu *shooting*, pematangan konsep produksi pada tahap pra-produksi memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membicarakan dari mana kamera merekam gambar, tahap produksi adalah proses merealisasikan naskah menjadi audio visual. Pada saat *shooting* diperlukan koordinasi yang kuat pada seluruh divisi, karena akan ada banyak hal-hal yang tak terduga dan harus diantisipasi, masalah utama yang paling sering terjadi dalam proses produksi adalah waktu yang tidak sesuai dengan jadwal produksi, masalah teknis, selain itu faktor alam juga sangat berpengaruh terhadap kelancaran ketika sudah memasuki tahap produksi.

### 3. Pra-produksi

#### a. Proses *editing*

Editing adalah proses menata gambar dari *shoot* satu ke *shoot* yang lainnya menjadi sebuah *scene*, menggabungkan *scene* satu ke *scene* yang lainnya menjadi sebuah *sequence*, kemudian

menyambungkan keseluruhan sequence menjadi suatu *track* video yang memiliki kesatuan cerita yang utuh.

b. Melihat kembali hasil *editing*

Setelah melalui tahap *editing*, hasil editing akan di presentasikan kepada produser dan sutradara untuk dievaluasi jika hasil *editing* sudah sesuai dengan visi sutradara dan tuntutan naskah maka film dapat di selesaikan dan di distribusikan oleh produser.

### 2.3 Ekstrasi

1. Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir karya Juliza Dwi Susuyanti (A24.201300482). Kampus Universitas Dian Nuswantoro dengan judul Teknik *Cameraman* dalam dokumenter, dalam pembuatan film dokumenter yang berjudul “Kilang Minyak Sumur Tua” tahun 2016, penulis tertarik menggunakan referensi laporan ini karna membicarakan tentang teknik *cameraman* dalam pembuatan film dokumenter. Selain itu laporan ini memiliki sistematika penulisan yang baik sehingga ini menjadi acuan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan contoh Skripsi karya Ardi Tambara (024114036). Kampus Universitas Sanata Darma dengan judul Karya Sinematografi Pembuatan Film Pendek yang berjudul “Ceris” 2010, penulis tertarik menggunakan referensi skripsi ini karena membicarakan semua aspek dalam sebuah film dan mengulas pentingnya komposisi dalam sebuah film. Sehingga ini menjadi acuan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.

