

## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### 2.1. Penegasan Judul

Untuk memberikan gambaran serta penjelasan terhadap laporan tugas akhir yang berjudul “Peran Sutradara dalam Merealisasikan pesan dari lagu Friend ke dalam bentuk Video Clip”. Penulis akan memberikan penegasan dan pengertian dari istilah judul tersebut sebagai berikut :

- A. 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: orang yang memimpin proses pembuatan film (syuting) , mulai dari pemilihan karakter, tokoh hingga memberikan pengarahan kepada setiap kru yang bekerja dengan sesuai skenario yang telah dibuat. (Theodore Taylor, People Who Make Movies : hal 21).
- C. Merealisasi : sebuah tindakan atau proses untuk menjadikan nyata. (<https://kbbi.web.id/realisasi>)
- D. Pesan : Menurut Onong Uchjana Effendy adalah merupakan terjemahan dari bahasa asing “message” yang artinya adalah lambang bermakna (meaningful symbols), yakni lambang yang membawakan pikiran atau perasaan komunikator. (Effendy, 1993)
- E. Lagu : Menurut Collins Dictionary, lagu adalah bagian dari musik, biasanya menggunakan teks verbal, diciptakan untuk dinyanyikan (<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/song>)
- F. Video Klip : merupakan salah satu bentuk promosi lagu / musik yang ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penontonnya, dengan elemen penglihatan, audio dan gerakan, serta

rancangan produksi yang baik untuk menciptakan sebuah audio visual yang mendorong ketertarikan minat penonton.

([www.captun.net:25agustus2012](http://www.captun.net:25agustus2012)).

- G. Friends : merupakan judul lagu yang ada di dalam video klip laporan penulis yang berisi tentang pertemanan yang datang silih berganti. Namun masih ada teman yang selalu setia berada di sampingnya saat suka maupun duka.

Maka dengan teori di atas, menegaskan judul laporan adalah cara atau proses memimpin, mengatur, pembentukan gambar bergerak yang direkam lewat media sensor digital dengan prespektif penulis tentang lagu “Friends”, dan bertanggung jawab atas segala aspek yang terkandung didalam pembuatan video klip lagu tersebut.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **A. Sutradara**

Untuk produksi sebuah video klip dibutuhkan seorang sutradara, dimana sutradara memiliki hak sepenuhnya dalam menentukan tekanan atau aksen pada cerita menurut sudut pandangnya, tanpa merubah maksud dan tujuan musik atau lagu tersebut. Seseorang bisa menyandang predikat sutradara apabila ia mau berkarya dan terus belajar untuk menetaskan karya-karya film yang dapat dipertanggung jawabkan. Film bagaikan menulis dengan gambar dan miss-en-scene maka seorang sutradara film harus selalu berpikir lewat gambar dan miss-en-scene. Dua proses berpikir visual adalah sebagai berikut: (Nugroho,2007 :114-115)

- Visualisasi (*visualization*), proses menerjemahkan gagasan dan kata-kata kedalam bentuk gambar statis.

- Mengungkapkan gambar bergerak, yaitu menggerakkan gambar dengan memberikan penekanan pada gambar agar dapat menuturkan arti-arti tertentu.

Seorang Sutradara harus memiliki kecakapan menstimulasi para pemainnya. sutradara harus pandai membangkitkan motif permainan aktornya yang telah sutradara persiapkan dengan cara mengeksplorasi batin pemain dengan teknik-teknik yang sudah dia kuasai. Skenario kadang ditulis tidak terlalu lengkap, sehingga seorang sutradara harus memiliki kepekaan menangkap perspektif cerita untuk dieksplorasi dan selanjutnya dieksploitasi menjadi gambar yang lebih berjiwa, utuh dan logis bagi penontonnya nanti.

(<http://edukasi.kompasiana.com//peran-seorang-sutradara-untuk-film:12april 2012>)

Seorang sutradara film berperan untuk menerjemahkan ide film untuk diciptakan visualisasikan berdasarkan *script* guna dijadikan bentuk film sesuai dengan ide, gagasan, dan konsep yang sudah ditentukan. Sutradara juga berperan sebagai koordinator penciptaan, dimana sebagai koordinator , sutradara tidak dapat bekerja sendiri dan dibantu oleh beberapa kru. (Nugroho, 2007 : 115-116)

Kerja sutradara dimulai dari membedah scenario kedalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar dan sebuah adegan. Selanjutnya, sutradara mengurai setiap adegan *scene* kedalam sejumlah shot dan membuat *shot list* tersebut kemudian diterjemahkan kedalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik, yaitu membuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran blocking yang nantinya akan di shot atau di rekam menjadi sebuah gambar berbentuk cerita atau film. Berbekal *director treatment*, *shot list* dan *story board*, kemudian sutradara memberikan pengarahan apa yang akan dibuat. (Effendi, 2002 : 13)

### **Jenis-Jenis Sutradara**

- **Sutradara Film**

Dalam bidang proses pembuatan film, sutradara adalah seorang pembuat film yaitu orang yang bertanggung jawab dalam proses produksi film, mulai dari mengarahkan talent pemain hingga mengambil adegan yang diperlukan. Peran sutradara sangat penting dan besar dalam proses produksi film atau movie. Sutradara juga menentukan keberhasilan produksi film. Sutradara bertugas mengarahkan film sesuai dengan script yang telah dibuat. Dalam hal ini, sutradara bekerjasama dengan kru-kru lain seperti produser film atau penulis script. Sutradara lalu merekam adegan sesuai dengan skenario dan naskah dengan mempertimbangkan efek seni kreatif dan drama, baik audio maupun visual. Seorang sutradara juga berperan dalam membimbing kru teknisi dan para pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya.

- **Sutradara Iklan**

Hampir setiap hari kita menonton televisi, dan hampir tiap hari pula kita melihat tayangan iklan berbagai produk yang ditawarkan dengan berbagai cara, tentunya pembuatan iklan tidaklah sama dengan pembuatan film, disini sutradara harus bekerja dengan cepat, detail dan iklan yang dihasilkan harus mengena dengan konsumen produk yang diiklankan.

- **Sutradra Film Pendek**

Film pendek merupakan salah satu tontonan yang turut diminati masyarakat. Meski berdurasi lebih sedikit, namun ia memiliki keunggulannya tersendiri sesuai selera penikmatnya. Tantangan saat menggarap film pendek pun berbeda dibandingkan dengan film panjang. Dengan waktu yang relatif sedikit, pembuatnya harus memutar otak demi menyajikan tontonan yang padat. Adapun tantangan dalam pembuatan film pendek adalah bagaimana mereka bisa memiliki statement yang kuat dan bertutur dengan efektif.

Membuat film pendek pun, tak cuma sekadar mengandalkan pengambilan gambar serta akting yang memukau. Sang kreator meski menciptakan alur dan

latar yang kuat demi membentuk cerita secara garis besar. Dalam film yang biasanya untuk ditayangkan di Festival Film ini, seorang sutradara harus memiliki skill mengenai cara membuat film pendek yang bagus demi tercapainya kualitas hasil film yang memuaskan.

- **Sutradara Sinetron**

Sinema elektronik atau lebih populer dalam akronim sinetron adalah istilah untuk serial drama sandiwara bersambung yang disiarkan oleh stasiun televisi. Dalam Bahasa Inggris, sinetron disebut soap opera (opera sabun), sedangkan dalam bahasa Spanyol disebut telenovela. Sinetron pada umumnya bercerita tentang kehidupan manusia sehari-hari yang diwarnai konflik berkepanjangan. Seperti layaknya drama atau sandiwara, sinetron diawali dengan pengenalan tokoh-tokoh yang memiliki karakter masing-masing. Berbagai karakter yang berbeda menimbulkan konflik yang makin lama makin besar sehingga sampai pada titik klimaksnya. Akhir dari suatu sinetron dapat bahagia maupun sedih, tergantung dari jalan cerita yang ditentukan oleh penulis skenario. Sinetron biasanya dibuat menjadi berpuh-puluh episode dan kejar tayang.

- **Sutradara Dokumenter**

Dokumenter merupakan bentuk film yang merepresentasikan sebuah realita, dengan melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya. Adegan yang sifatnya alamiah atau spontanitas akan selalu berubah serta cukup sulit diatur, sehingga tidak mengherankan bila tingkat kesulitan yang dihadapi cukup tinggi. Adapun jenis-jenis film dokumenter, seperti Biografi, Sejarah, Traveling, Ilmu pengetahuan dan Investigasi. Pada film dokumenter, sutradara sudah harus memiliki ide dan konsep yang jelas, mengenai apa yang akan disampaikan dan bagaimana menyampaikannya secara logis dan mampu memberi emosi dramatik.

- **Sutradara Video klip.**

Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan- ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD atau pun membelinya melalui media digital yaitu aplikasi. Hal ini tentunya memberikan imbas bagi seluruh stasiun TV untuk mendapatkan pemasukan dari iklan yang membeli tayangannya baik dalam bentuk program musik atau sebagai iklan itu sendiri, bahkan juga memberikan kesempatan bagi seluruh insan muda yang kreatif baik sebagai sutradara atau crew kreatif di dalamnya.

Untuk menjadi sutradara video klip kamu harus memiliki wawasan yang luas, selain itu kamu juga harus mengetahui arti dan fungsi video klip tersebut. Karena pada dasarnya video klip adalah marketing support dari sebuah penjualan album rekaman. Secara tidak langsung, video klip itu mempresentasikan sebuah lagu andalan dan penyanyinya. Maka, seorang sutradara juga harus bisa membangun chemistry dengan penyanyi atau kru yang terlibat pada pembuatan video klip tersebut.

([https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=D1e3CAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+jenis+sutradara&ots=dF8iNp3il\\_&sig=bJ1P8ibIIWDCWyuNKZA8ihDhpzw&redir\\_esc=v#v=onepage&q=jenis%20jenis%20sutradara&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=D1e3CAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=jenis+jenis+sutradara&ots=dF8iNp3il_&sig=bJ1P8ibIIWDCWyuNKZA8ihDhpzw&redir_esc=v#v=onepage&q=jenis%20jenis%20sutradara&f=false))

## **B. Video klip**

Frase video klip mengandung kata yaitu video dan klip. Secara etimologis kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata Vi adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar, kemudian pada kata Deo adalah singkatan dari Audio yang berarti suara. Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2005:07) mengatakan bahwa video, yaitu suatu rangkaian dari file klip animasi, file audio, dan file gambar yang dibuat animasi yang kemudian diedit dan diberi efek.

Menurut Effendi (2002:155) video yaitu transmisi elektronik atau penerimaan gambar (sebagai lawan dari audio, yang berarti suara). Video dalam sistem penggunaannya merupakan sekumpulan komponen yang satu sama lain saling bekerjasama yang pada fungsi akhirnya dapat mengirim suara serta gambar yang bergerak, video juga merupakan suatu peralatan pemain ulang (*Play Back*) dari suatu program rekaman baik berupa rekaman audio maupun gambar. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan pemahaman bahwa video adalah merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Menurut Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2002:07) klip berarti bagian dari video yang berupa file-file, dapat berupa klip animasi, klip audio, klip gambar, baik yang sudah diedit maupun belum. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:663), video klip didefinisikan sebagai kumpulan guntingan gambar hidup untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau layar bioskop atau rekaman video atau film yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang. Dalam proyek studi ini penulis ingin menampilkan video klip musik dari sebuah band. Secara keseluruhan video klip musik dapat didefinisikan sebagai karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah grup musik tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan.

Video klip mempunyai lima bahasa yang sangat universal, yaitu: Menurut Rabiger (2013: 58)

- Bahasa Ritme

Video musik memiliki irama, *slow beat*, *fast beat*, *middle beat*, yang dapat dirasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas.

- Bahasa Musikalisasi (instrumen musik)

Pembuat video musik harus mempunyai dasar tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik, baik itu jenis musik, alat musik, bahkan profil band

- Bahasa Nada

Aransemen nada dalam video musik perlu didiskusikan dengan penata musik selanjutnya nada-nada dirasakan dengan hati

- Bahasa Lirik

Mempunyai imajinasi sendiri terhadap lirik dan lagu yang akan divisualkan

- Bahasa Gerak

Memuat karakter pemusik, penyanyi, pemain band, pemeran dalam mengekspresikan diri untuk menerjemahkan lirik lagu.

Kelima bahasa di atas seluruhnya masuk dalam satu lagu dengan uraian nada dan instrument tertentu. Video musik sebagai media audio visual yang sangat membantu para musisi dalam menyampaikan informasi dari lagu ciptaan musisi tersebut.

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke ( 2007: 132 ), pada dasarnya industri musik membagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu *Performance Clip* dan *Conceptual Clip*.

- *Performance clip*

Merupakan video klip yang terfokus pada penyanyi atau bandnya. Video klip tipe ini mungkin terlihat kuno bagi kebanyakan audiens sekarang, karena tipe *performance* klip merupakan tipe video klip yang populer pada tahun 1960 dan 1970.

- *Conceptual clip*

Merupakan video klip yang berdasarkan pada suatu tema sentral tertentu. Tipe klip ini memiliki plot dan jalan cerita, tapi ada yang berupa kumpulan gambar-gambar yang disatukan.



Berdasarkan lokasi pengambilan gambar saat produksi video klip dapat dibagi menjadi dua bagian, antara lain;

- Indoor Production (dalam ruangan)
- Outdoor Production (luar ruangan).

Untuk lokasi Indoor Production, terdapat dua metode yang berbeda, yaitu;

- Indoor on Place, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam ruangan, seperti rumah, café, gedung, gudang dan lain sebagainya.
- Indoor studio, dengan pengertian bahwa pengambilan gambar berada dalam studio.

Keduanya mempunyai tingkat kesulitan teknis yang berbeda. Biasanya untuk pengambilan gambar menggunakan metode *Indoor on Place* dalam ruangan, seluruh properti yang digunakan harus disediakan karena pengambilan gambar dengan metode ini memanfaatkan desain artistik ruangan yang telah ada. Adapun untuk *indoor studio*, kondisinya sangat berlawanan. Pembuat video klip harus membuat dan menciptakan gambar perencanaan set desain, tanpa harus memanfaatkan properti yang sudah ada. Sedangkan untuk metode *Outdoor*, harus diperhatikan mengenai keadaan lingkungan dan cuaca. Selain itu, diperlukan penggambaran yang sesuai dengan lokasi tempat syuting yang akan berlangsung terutama dengan alam sekitar. Untuk itu diperlukan survey lokasi yang sangat detail dan matang karena hal ini akan menjadi penentu isi gambar.

(<https://text-id.123dok.com/document/8ydjkkxly-pengertian-video-klip-video-klip.html>)

### **C. Musik**

Musik adalah bunyi yang mengandung unsur-unsur tertentu, yang diterima oleh individu, kelompok, maupun golongan masyarakat yang berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya, dan selera seseorang.

Berikut Beberapa pengertian Musik menurut beberapa tokoh dari berbagai bidang ilmu:

- R. G. Escher, Erikson, dan mantle Hood (ilmuwan)

musik adalah sebuah gerakan yang dalam totalitasnya memiliki sifat-sifat ritmis, melodis, dan harmonis.

- Aaron Copland (komposer)

musik adalah bunyi yang terdiri dari 4 unsur pokok, yakni ritme, melodi, harmoni, dan tone color (warna nada).

- Eduard Hanslick (komposer)

musik adalah gerakan bunyi (the essence of music is sound in motion).

- K.S. Laurila (penulis)

musik adalah deretan nada yang secara objektif tidak lebih dari geteran-geteran udara, dan secara objektif hanya merupakan kesan-kesan pendengaran saja.

- Aristoteles (filsuf)

musik adalah curahan kekuatan tenaga batin dan kekuatan tenaga penggambaran yang berasal dari gerak rasa dalam suatu rentetan suara (melodi) yang berirama.

Jika ditinjau dari segi bentuknya, musik adalah sekumpulan nada yang mengandung ritme, melodi, dan harmoni, yang menjadi suatu kesatuan (unity), serta merupakan pernyataan ide musikal tertentu.

Bahkan, kita dapat kita mendefinisikan musik sesuai pengalaman yang dimiliki. Akan tetapi, dapat disimpulkan secara singkat bahwa musik adalah bunyi yang harus memiliki unsur-unsur pokok seperti ritme, melodi, dan harmoni.

(<https://ronisetiawan271099.blogspot.com/2016/01/makalah-seni-musik.html>)

## D. Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita, dalam cerita pasti memiliki unsur unsur seperti,

- tokoh
- konflik
- lokasi
- waktu

seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama yang lainnya untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Himawan Pratista, (2018 : 24).

## E. Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi. Yang terdiri dari :

- *Mise-en-scene*  
*Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada didepan kamera yang memiliki 4 elemen pokok, yakni *setting* atau latar, tata cahaya, kostum (*make-up*), serta pemain.
- Sinematografi  
Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil.
- *Editing*  
*Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya
- Suara  
Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Pratista, (2018 : 24)

## F. Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetika dan naratifnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita, umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang sineas yang menggunakan kamera statis.

Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. Pergerakan kamera, secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, dan *crane shoot*. Teknik-teknik ini tidak dibatasi hanya pada satu gerakan saja, namun dapat berkombinasi satu sama lain. Pratista (2017 : 152 – 153).

Jenis – jenis pergerakan kamera (*camera movement*).

- *Pan (panning)* adalah pergerakan kamera secara horisontal (ke kanan dan ke kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazim pula digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang karakter. Pratista (2017 : 153- 154).
- *Tilt* merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas – bawah atau bawah – atas) dengan posisi kamera pada porosnya. Tilt sering digunakan untuk memperlihatkan dua posisi sebuah obyek yang berada dibawah dan diatas, yang bisa bergerak keatas, atau sebaliknya ke bawah. Teknik ini juga tidak jarang digunakan sebagai shot penutup film dengan mengarahkan kamera secara perlahan ke atas (*tilt up*) hingga memperlihatkan awan, atau sebaliknya (*tilt down*) sebagai pembuka film. Pratista (2017 : 154).
- *Roll* merupakan pergerakan kamera memutar separuh (180 derajat ) atau bahkan hingga memutar penuh (360 derajat ), namun posisi kamera tetap

pada porosnya. Teknik pergerakan ini tentu menyebabkan kemiringan frame hingga posisi gambar terbalik. Pergerakan kamera seperti ini sangat jarang sekali digunakan, kecuali untuk motif tertentu. Teknik ini sering kita jumpain dalam film fiksi ilmiah yang berlokasi cerita di ruang angkasa, ketika kondisi tidak ada gravitasi sama sekali. Dalam film thriller fiksi ilmiah, *Gravity*, teknik ini juga digunakan dalam banyak momen. Pratista (2017 : 154).

- *Tracking Shot / Follow Shot* merupakan sebuah shot bergerak bisa lebih jauh ditentukan lebih jauh oleh jenis shot pada permulaan dan akhir dari gerakan. Sebuah shoot dimana kamera merekam terus sambil bergerak mengikuti para pemain. Joseph V. Mascelli, A.S.C (2010 : 42).
- *Crane Shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih diatas permukaan tanah (melayang). Crane shot umumnya menggunakan alatcrane yang mampu membawa kamera dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. Crane shot sering kali di kombinasi dengan teknik long take. Pratista (2017 : 155-156).

### **G. Durasi Gambar**

Durasi sebuah gambar (shot), memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah shot. Pada bahasan kecepatan gerak gambar, kita juga telah mengetahui jika sineas mampu mengatur durasi shot-nya menjadi lebih lambat atau lebih cepat dari durasi sesungguhnya. Dengan teknik *slow-motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih lama dari durasi peristiwa sebenarnya. Sementara dari teknik *fast-motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih cepat dari durasi peristiwa sesungguhnya. Pratista (2017 : 162-163).

### **H. Long take**

Long take adalah teknologi kamera video memungkinkan satu shot bisa berdurasi 1 scene atau lebih, menghabiskan waktu yang lama. Teknik long take memiliki motif yang beragam, selain bisa menjadi gaya seorang sineas dan motif estetik, umumnya long take digunakan untuk menekankan proses pada sebuah adegan bahwa ada sebuah momen besar yang terjadi. Pratista, (2018 : 163).

### **I. Setting**

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya, properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. Seorang sineas dapat menggunakan setting yang otentik (sama persis) dengan cerita didalam skenario atau bisa pulak tidak. Pratista (2018 : 98)

### **J. Acting (performance)**

Seperti halnya kostum, dalam ekspresi wajah dan posisi tubuh yang ditampilkan oleh seorang aktor juga mengandung elemen kode yang kuat. Kode-kode ini dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai bahasa tubuh atau body language. Walaupun bahasa tubuh mempunyai persepsi yang berbeda-beda di tiap budaya, kedekatan industri film dunia dengan Hollywood (industri film Amerika Serikat) membuat bahasa tubuh dalam perfilman Amerika dapat dimengerti secara universal.

Salah satu konsekuensi menyebarnya film ke seluruh dunia adalah penetrasi global dari aspek-aspek bahasa tertentu, misalnya simbol ibu jari yang menunjuk keatas sebagai tanda setuju atau bagus. Cara aktor menampilkan sebuah karakter menggunakan bahasa tubuh adalah elemen kunci dalam akting atau performance. Menurut Winfried North (1990:388) yang dikutip dari Rizal (2003), dalam mencari makna yang terkandung dalam performance seorang aktor,

semiotika memperhatikan tanda-tanda dalam komunikasi non verbal, seperti gesture, kinesic (gerak), body language (bahasa tubuh), facial signal (raut wajah), gaze (tatapan/pandangan mata), tactile (sentuhan fisik), dan proxemic (kedekatan). (<http://digilib.unila.ac.id/13048/3/BAB%20II.pdf>)

## **K. Lokasi pengambilan gambar**

- Set Studio

Sebuah cara yang ideal karena pembuat film bisa mengontrol penuh segala aspek produksinya tanpa terganggu factor cuaca, lalu lintas, perijinan, dan sebagainya.

- Set On Location

Produksi film dengan menggunakan lokasi actual yang sesungguhnya. (Himawan Pratista, Memahami Film Edisi2 hal:100)

## **L. Tokoh/Penokohan**

Minderop (2005:2) berpendapat bahwa karakterisasi adalah metode melukiskan watak para tokoh yang terdapat dalam suatu karya fiksi. Dengan kata lain, penokohan, perwatakan ataupun karakterisasi menyaran pada hal yang sama, cara melukiskan watak tokoh.(Minderop 2005:2). Tokoh dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Dikaji dari keterlibatannya dalam keseluruhan cerita, tokoh fiksi menurut Sayuti (2000: 74) dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh sentral (utama) dan tokoh tambahan (bawahan peripheral).

Tokoh utama atau tokoh sentral adalah tokoh yang mengambil bagian terbesar dalam peristiwa cerita, dengan kata lain tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan. Volume kemunculan tokoh utama lebih banyak dibanding tokoh lain, sehingga tokoh utama biasanya, memegang peranan penting dalam setiap peristiwa yang diceritakan. Kemudian tokoh tambahan atau tokoh

bawahan adalah tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali (*peripheral character*), tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral.

#### **M. Pergerakan pemain (blocking)**

Pergerakan dan posisi pemain (*blocking*) dalam sebuah pengadeganan film selalu dibatasi oleh unsur framing. Pembatasan frame ini tidak lantas membatasi pergerakan pemain, karena melalui sudut pengambilan dan pergerakan kamera, serta teknik editing, pemain dapat bergerak bebas kemana pun, sesuai dengan tuntutan cerita. (Himawan Pratista, Memahami Film Edisi2 Hal:116)