

**PELUANG
KARIER
INDUSTRI FILM
INDONESIA**

GLOSARIUM

BIDANG PRODUKSI FILM

Rektorat
Pelayanan

GIN
P



GLOSARIUM
BIDANG PRODUKSI FILM

Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2020

PELUANG KARIER INDUSTRI FILM INDONESIA
Glosarium Bidang Produksi Film

Pengarah

Direktur Jenderal Kebudayaan | Hilmar Farid

Direktur Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan | Judi Wahjudin

Penanggung Jawab

Agus Hermanto

Editor Bahasa	: Nazarudin Silva Tenrisara Pertiwi Isma
Ketua Tim Penulis	: Gunawan Pagaru
Anggota Tim Penulis	: Eric Gunawan Naswan Iskandar
Penata letak dan Desain	: Yayat Faris Salman Alfarisyi
Pengumpul Data	: Tirmizi Shalfiyanti Yunia Sarah Ade Muzakki Krida Amalia Husna Dirga Fawakih Bobby Fernandes
Sekretariat dan Produksi	: Oti Murdiati Lestari Euis Sulastri Sutarsih

Penerbit

Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan

Direktorat Jenderal Kebudayaan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Alamat Redaksi

Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan, Gedung E Lantai 9,
Kompleks Kemdikbud, Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta, 10270

Cetakan I

Tahun 2020

ISBN 978-623-7092-75-9

SAMBUTAN

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nadiem Anwar Makarim



Situasi pandemi saat ini telah mengguncang seluruh sektor industri, tidak terkecuali industri perfilman nasional. Saat ini insan perfilman nasional dihadapkan pada situasi yang kompleks; era disrupsi, globalisasi, dan pandemi Covid-19. Ini semua menjadi tantangan baru bagi dunia perfilman kita. Tentu kita tidak dapat berdiam diri meratapi situasi. Tantangan ini harus dihadapi dan kita carikan solusi bersama. Kata kuncinya adalah adaptasi. Adaptasi atau penyesuaian diri pada situasi bukanlah sebuah pilihan, akan tetapi keharusan bagi dunia perfilman kita.

Insan perfilman kita telah menunjukkan ketahanannya di masa-masa sulit ini. Pandemi Covid-19 ini sungguh tidak dapat meredam inovasi, kreatifitas dan semangat juang para insan perfilman kita untuk terus berkontribusi positif. Berbagai karya film lahir di tengah segala keterbatasan dalam produksi. Di masa pandemi ini film juga membuktikan perannya yang strategis sebagai media pendidikan alternatif bagi masyarakat. Semangat yang terus tumbuh di tengah berbagai tantangan ini perlu dijaga, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) perfilman. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bersama segenap insan perfilman memiliki tanggung jawab untuk memastikan agar kualitas SDM perfilman terus terjaga.

Tentu tantangan yang akan dihadapi kemudian bukanlah perkara yang mudah. Untuk membina SDM perfilman diperlukan konsistensi disertai semangat juang yang tinggi, gotong royong dan inovasi dari pemerintah bersama segenap insan perfilman nasional. Dengan itu semua segala tantangan yang ada saat ini bukan mustahil akan dapat kita jawab di hari-hari mendatang. Salah satu upaya penting yang telah diinisiasi oleh teman-teman insan perfilman di tengah kecamuk pandemi ini adalah hadirnya tiga jilid buku Peluang Karier Industri Film Indonesia ini. Buku ini penting sebagai rujukan bagi para pelaku perfilman nasional, baik di dalam dunia pendidikan maupun industri

perfilman.

Saya mengapresiasi apa yang telah diupayakan oleh teman-teman insan perfilman. Tiga jilid buku ini saya harapkan dapat memperkaya wawasan para pelaku industri perfilman, terutama pemahaman tentang ragam profesi, regulasi, serta istilah-istilah yang saat ini berkembang dalam industri perfilman nasional. Saya berharap buku ini akan terus memberikan manfaat dan dapat dinikmati masyarakat secara luas. Akhirnya saya ucapkan selamat membaca dan semangat menebarkan kebaikan.

Nadiem Anwar Makarim



Film sebagai produk budaya dan ekspresi seni telah memainkan peran strategis, tidak hanya sebagai alat komunikasi massa dan hiburan, namun juga berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, menguatkan ketahanan budaya dan ketahanan nasional, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta sebagai media promosi Indonesia di dunia internasional. Dalam era disrupsi saat ini, di mana mulai melunturnya nilai-nilai kearifan budaya bangsa, film juga bereperan penting dalam memperkuat karakter dan jati diri bangsa, agar nilai-nilai itu tidak tercerabut dari akarnya. Untuk mewujudkan serangkaian nilai filosofis itu, produksi film haruslah dilakukan secara profesional. Tuntutan profesionalisme itu juga tentunya harus didukung dengan tenaga kerja yang kompeten.

Persoalannya kemudian, untuk mewujudkan profesionalisme itu kerap kali ada gap antara tenaga yang ada dengan kebutuhan dunia industri perfilman itu sendiri. Hal ini salah satunya disebabkan karena belum optimalnya link and match dalam pendidikan kita. Untuk mengatasi hal itu, apa yang telah diupayakan oleh para insan perfilman telah membuahkan capaian yang optimal dalam menjaga kualitas sumber daya manusia di bidang film, yakni dengan pemetaan jabatan, penjenjangan kompetensi, dan penetapan standar kompetensi minimal dari para tenaga kerja di bidang film itu sendiri. Kerja berat yang telah dilakukan oleh para insan perfilman ini perlu diapresiasi.

Namun tidak cukup sampai di situ, apa yang telah digagas dan diupayakan oleh para insan perfilman ini penting untuk disebarluaskan, agar masyarakat dan dunia pendidikan terutama pendidikan vokasi mengetahui

dan memahami kompetensi dan standar minimal yang menjadi kebutuhan industri perfilman yang ada saat ini. Melalui tiga jilid buku ini, yang masing-masing membahas sembilan puluh sembilan peta jabatan dalam industri bidang film, himpunan regulasi bidang produksi perfilman, dan daftar istilah dalam bidang film ini memberikan pencerdasan dan wawasan baru bagi generasi penerus yang akan terjun dalam industri perfilman.

Saya menyambut baik hadirnya tiga jilid buku *Peluang Karier Industri Film Indonesia* ini. Apresiasi yang setinggi-tingginya patut diberikan para insan perfilman yang telah dengan segenap tenaga dan pikiran merumuskan dan menghadirkan ini semua. Tentu menjadi cita-cita kita bersama melihat film Indonesia yang semakin maju dan mendunia. Karena kemajuan dunia perfilman merupakan cermin kemajuan budaya kita. Akhirnya, saya ucapkan selamat membaca dan selamat mendulang wawasan.

Hilmar Farid

SAMBUTAN

Direktur Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan

Judi Wahjudin



Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, saya menyambut gembira atas terbitnya buku *Peluang Karier Industri Film di Indonesia* sesuai dengan yang direncanakan. Buku ini disusun dengan mempertimbangkan pesatnya perkembangan industri perfilman di Indonesia saat ini yang masih memerlukan dukungan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kompeten. Untuk menciptakan SDM yang unggul dan berdaya saing, juga sebagai salah satu bentuk upaya meningkatkan mutu dari perfilman Indonesia, harus diimbangi dengan pengembangan standardisasi kompetensi untuk setiap jenis profesi bidang perfilman. Buku yang memuat berbagai profil jenis profesi di bidang perfilman ini juga untuk memperkenalkan kepada khalayak bagian-bagian dari dunia film yang masih banyak belum diketahui.

Disadari bahwa dalam proses pembuatan sebuah film, baik pada fase pra produksi, produksi, maupun pascaproduksi tidak hanya para aktor atau aktris saja yang terlibat, akan tetapi banyak profesi di balik layar yang saling mendukung dan bahu membahu menjalankan tugas profesinya demi keberhasilan dan kesuksesan suatu proyek. Tentu saja, semuanya bekerja secara berkesinambungan demi menciptakan keselarasan dalam sebuah proyek film dan berupaya menciptakan tontonan yang layak dinikmati orang banyak. Seiring dengan itu, sebagaimana yang menjadi visi kementerian untuk memajukan industri perfilman, akan menciptakan inovasi baru khususnya dalam mengembangkan cara yang efektif untuk mempromosikan budaya Indonesia di mata dunia.

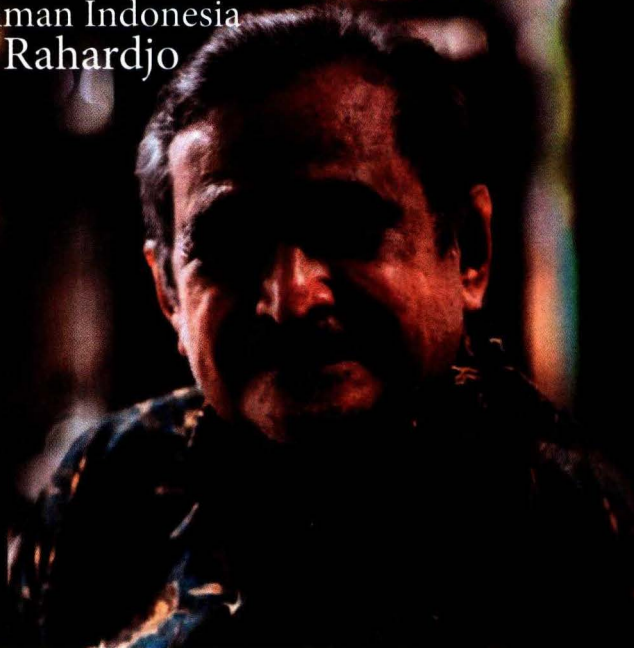
Dengan penjelasan yang gamblang, informasi di dalam buku ini diharapkan akan mendorong minat generasi muda untuk terjun ke dunia perfilman. Melihat kenyataan bahwa saat ini ketersediaan SDM dalam industri film terbilang minim dan tidak berbanding lurus dengan produksi film yang terus meningkat. Industri perfilman justru memiliki prospek kerja yang baik dari waktu ke waktu. Hal ini disebabkan oleh perkembangan kebutuhan dan pasar perfilman yang bergerak maju. Dengan meningkatnya minat generasi muda akan prospek kerja perfilman juga akan meningkatkan jumlah lembaga pendidikan perfilman di Indonesia untuk menghasilkan insan perfilman yang memberi pengaruh positif dan menjadi bagian dari perubahan yang besar.

Harapan kami, semoga apa yang tersaji di sini akan membantu pembaca untuk semakin memahami dunia kerja perfilman dengan segala seluk beluknya dan menjawab tantangan zaman baik kini maupun di masa yang akan datang. Terima kasih kami kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penerbitan buku ini. Akhir kata, saran dan kritik membangun tetap kami harapkan.

Judi Wahjudin

SAMBUTAN

Tokoh Perfilman Indonesia
Ki Slamet Rahardjo



Mempelajari kembali semua pelajaran yang pernah kita pelajari merupakan kesadaran untuk mempertahankan eksistensi perfilman dalam upaya beradaptasi dengan perubahan mendasar pola hidup di masa pandemi. Wabah Corona yang mematikan telah membuat kebiasaan lama dalam kehidupan manusia tidak berlaku lagi. Beradu pandang, berjabat tangan, dan hangatnya pelukan persahabatan dalam masa pandemi ini semuanya tidak bisa dilakukan lagi demi terhindar dari ancaman tertular virus yang mematikan.

Di masa pandemi ini, modul teknis komunikasi berjarak yang materi audio maupun audiovisualnya tetap mampu menyiratkan kehangatan silaturahmi antar sesama perlu dilahirkan.

Upaya mempelajari kembali semua pelajaran yang pernah kita pelajari dalam rangka adaptasi dengan kebenaran hari ini merupakan tugas pokok para profesional di bidang perfilman untuk menciptakan semiotika baru film, seiring berubahnya cara mempresentasikan tontonan melalui media baru. Demikian pula, perubahan ini memerlukan strategi pengadeganan yang tetap meyakinkan walaupun wajib mematuhi protokol Covid-19 yang harus berjarak dan menggunakan masker, pembelajaran kembali sistem promosi, distribusi dan eksibisi ketika cara menampilkan tontonan tidak lagi sepenuhnya menggunakan sistem usaha perbioskopian. Hal yang harus secara khusus dipelajari adalah kaidah Teknik Dramatik pengadeganan dalam media eksibisi baru non bioskop yang cara menontonnya tidak memiliki kekhususan

seperti bioskop konvensional yang memadamkan lampunya agar konsentrasi penonton terfokus ke layar. Peralatan media eksibisi dari media alternatif ini kehadirannya merupakan bagian dari peralatan rumah tangga, sehingga cara menontonnya juga merupakan bagian dari kegiatan hidup keluarga. Kenyataan ini memerlukan upaya memperdalam kiat Teknik presentasinya agar pengadeganannya memiliki nilai dramatik tinggi.

Untuk membentuk modul baru teknik penyelenggaraan perfilman, pengetahuan dan keterampilan profesional pembuat film melalui kegiatan workshop film di segala bidang sesuai asas sinematografi dan penguasaan pengetahuan sosial budaya masyarakat perlu ditingkatkan.

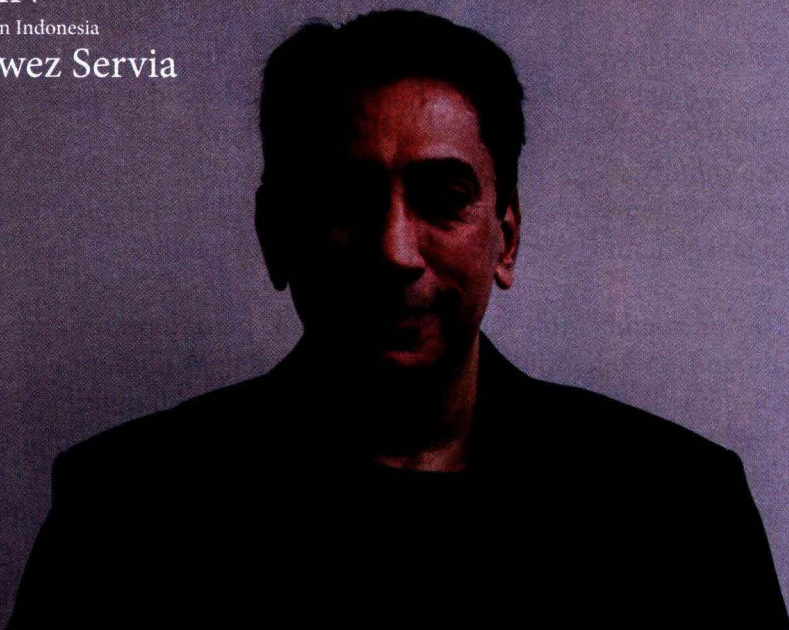
Kegiatan workshop untuk menciptakan modul teknis perfilman ini, peserta workshop mutlak harus pembuat film yang telah memiliki sertifikat profesi dan pribadi-pribadi kreatif yang telah mengantongi rekomendasi dari organisasi film.

Slamet Rahardjo Djarot
Aktor/Sutradara Film

SAMBUTAN

Ketua Badan Perfilman Indonesia

Chand Parwez Servia



Tulisan ini mengungkapkan puji dan syukur dalam menyambut kehadiran buku yang sangat bermanfaat ini. Puji dan syukur juga karena kita masih diberikan kesehatan untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari, di tengah suasana yang tidak bisa diprediksi, yang menyita pemikiran kita semua. Seperti telah kita ketahui dan alami, kondisi pandemi ini berakibat buruk bagi semua sektor industri dan setiap sendi kehidupan, termasuk perfilman. Kita terus berpikiran positif dan optimis, namun usaha mengembalikan keadaan ke masa sebelum pandemi membutuhkan kolaborasi dengan berbagai pihak. Peran aktif dan koordinasi antara para pemangku kepentingan perfilman dibutuhkan untuk kepentingan kita bersama. Kolaborasi, kerja sama dan koordinasi sebenarnya adalah makanan sehari-hari orang film, karena sebuah film tidak mungkin diselesaikan oleh seorang produser atau seorang sutradara atau seorang juru kamera saja. Kita membutuhkan berbagai bidang profesi, yang uniknya, bisa sangat berbeda latar belakang keilmuan dan keahliannya satu sama lain. Saat mereka berkolaborasi, apalagi dalam konteks produksi film yang melibatkan banyak manusia dan mempertaruhkan biaya yang besar, dibutuhkan keahlian yang spesifik dan standar-standar yang jelas dalam melakukan fungsi pekerjaan masing-masing agar menjadi sinergi kolektif. Untuk menghasilkan standar semacam ini, sebuah industri seperti produksi film harus mendudukkan anggota-anggotanya untuk mulai berbicara satu sama lain, dan ini relatif bukan hal yang mudah untuk dilakukan. Walau sudah menghasilkan film sejak awal abad ke-20, industri film di Indonesia yang modern dan profesional bisa dibilang masih berusia sangat muda. Perlahan tapi pasti, ada banyak permasalahan yang dibenahi bersama dalam dua puluh tahun terakhir, tapi tantangan menyelesaikan semua masalah ini ke depan masih banyak yang masih menjadi pekerjaan rumah kita bersama. Berbagai masalah dalam usaha menghasilkan keteraturan dalam proses produksi film di masa

lalu, di antaranya disebabkan oleh tidak adanya standar kompetensi. Salah satu fungsi Badan Perfilman Indonesia (BPI) yang diamanatkan dalam kongres BPI ke-2, tahun 2017 di Jakarta adalah mendorong pemerintah agar mengakui hak-hak segenap tenaga kerja perfilman yang kompeten melalui pemberian sertifikat kompetensi oleh pemerintah, dalam hal ini BNSP lewat LSP yang telah memiliki lisensi dalam ruang lingkup perfilman. Sykurlah, amanat ini bisa dijalankan dengan baik dan kini kita memiliki Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang film yang merupakan acuan dalam penyusunan materi dan metode uji kompetensi bagi pekerja perfilman. Ini semua perlu didukung dengan penyediaan infrastruktur, informasi, dan kerja keras seluruh pemangku kepentingan agar semua ini bisa mewujudkan perfilman Indonesia yang lebih baik dan kompetitif. Buku ini adalah salah satu dari usaha-usaha itu, dan kami memberikan ucapan terima kasih dan apresiasi tertinggi untuk seluruh kolaborator yang telah menyelesaikannya. Sekali lagi saya mendoakan dan mengajak kita semua tetap sehat, tetap berpikir jernih, dan meningkatkan kerja sama juga kreativitas mengatasi krisis pandemi ini.

Chand Parwez Servia

PENGANTAR BUKU

Film lebih dari sekedar hiburan, film menginspirasi, menginformasikan, dan bahkan mungkin menjadi bagian dari budaya kita. Film juga menawarkan pekerjaan dan jalur karier. Pesona film dan kreativitas pembuatan film menarik banyak orang untuk bekerja di industri film.

Ketika kebanyakan orang berpikir untuk bekerja di industri film, yang mungkin terlintas dalam pikiran adalah empat pekerjaan utama ini; aktor, sutradara, penulis skenario, dan produser. Namun jika pernah membaca kredit titel di akhir sebuah film, akan ditemukan puluhan bahkan ratusan nama dengan berbagai profesi yang dipekerjakan dalam pembuatan film. Dari mulai jenjang pekerjaan sebagai operator, teknisi, analis, hingga profesi dengan jenjang kerja sebagai ahli. Ada banyak profesi dengan gelar yang kurang dikenal, seperti Key Grip, Gaffer, Best Boy, Mocap Supervisor, atau Foley Artist. Setiap profesi itu penting, dan memiliki peran penting dalam pembuatan film. Buku ini menjelaskan profesi-profesi itu. Apa yang mereka lakukan dalam produksi film, serta menawarkan informasi terperinci tentang 99 pekerjaan yang tersedia bagi orang yang ini bekerja di industri yang kreatif, menarik, menakjubkan, dan penting ini.

Sejumlah profesi yang diketengahkan pada seri buku ini adalah 99 profesi film hasil dari rumusan seluruh asosiasi pelaku industri film dan seluruh perguruan tinggi di Indonesia yang memiliki program studi film dan televisi.

Seri *Buku Peluang Karier Industri Film Indonesia* terdiri dari tiga buku yang terintegrasi. Pertama buku *99 Profesi Bidang Produksi Film*, buku *Regulasi Bidang Produksi Film*, dan buku *Glosarium Bidang Produksi Film*.

Buku pertama *99 Profesi Bidang Produksi Film* berupa deskripsi 99 profesi di industri film Indonesia. Buku ini menjelaskan tugas kerja serta pendidikan dan pelatihan yang diperlukan untuk pekerjaan utama di setiap tahapan produksi film. Bagian lain dari masing-masing deskripsi profesi di buku ini memberikan petunjuk singkat dalam memulai karier film, dan sumber informasi tambahan.

Buku kedua, *Regulasi Bidang Produksi Film* berisi peraturan perundang-undangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia

(SKKNI) bidang produksi film berupa rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan (*knowledge*), keterampilan dan/atau keahlian (*skills*) serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat 99 jabatan di 14 bidang kerja produksi film.

Pada buku kedua ini juga berisi peraturan perundang-undangan terkait Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebagai kerangka penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam suatu skema pengakuan kemampuan kerja yang disesuaikan dengan 99 profesi di industri film Indonesia yang telah dirumuskan dalam SKKNI Bidang Produksi Film.

Buku ketiga dari seri buku *Peluang Karier Industri Film Indonesia* ini adalah buku *Glosarium Bidang Produksi Film*. Buku ini berupa daftar kata yang berisi terjemahan dan pengertian kata-kata asing dan istilah bidang produksi film yang ada di dalam buku *99 Profesi Bidang Produksi Film*, dan buku *Regulasi Bidang Produksi Film*. Daftar kata yang terdapat dalam buku ketiga ini disusun berdasarkan abjad dengan penjelasan yang lengkap. Buku ini diharapkan akan membantu pembaca dalam memahami makna yang mungkin sulit dipahami pada kata atau istilah yang terdapat pada dua buku sebelumnya. Selain itu, buku *Glosarium Bidang Produksi Film* ini akan membantu meningkatkan pengetahuan pembaca tentang subjek tertentu dalam bidang produksi film.

Pada kesempatan ini, tim penyusun seri buku *Peluang Karier Industri Film Indonesia* menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan yang tinggi kepada asosiasi, institusi, komunitas, dan lembaga yang terlibat aktif mencurahkan segenap pikiran dan tenaganya sehingga SKKNI dan KKNI Bidang Produksi Film dapat hadir ditengah-tengah kita semua, yaitu: Perkumpulan Karyawan Film dan Televisi Indonesia (KFT), Ikatan Alumni Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta (IKAFI), Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI), Rumah Aktor Indonesia (RAI), Asosiasi Perusahaan Film Indonesia (APFI), Asosiasi Sutradara Film Indonesia/ Indonesian Film Directors Club (IFDC), Persatuan Perusahaan Film Indonesia (PPFI), Association Casting of Indonesia (ACI), Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia (AINAKI), Perkumpulan Pengkaji Film Indonesia (KAFEIN), Perkumpulan Program Studi Film dan Televisi Indonesia (PROSFISI), Sinematografer Indonesia (SI), Gabungan Perusahaan Bioskop Seluruh Indonesia (GPBSI) Komunitas Cinta Film Indonesia (KCFI), Asosiasi Pekerja Suara Film Indonesia/Indonesian Motion Picture Audio Association

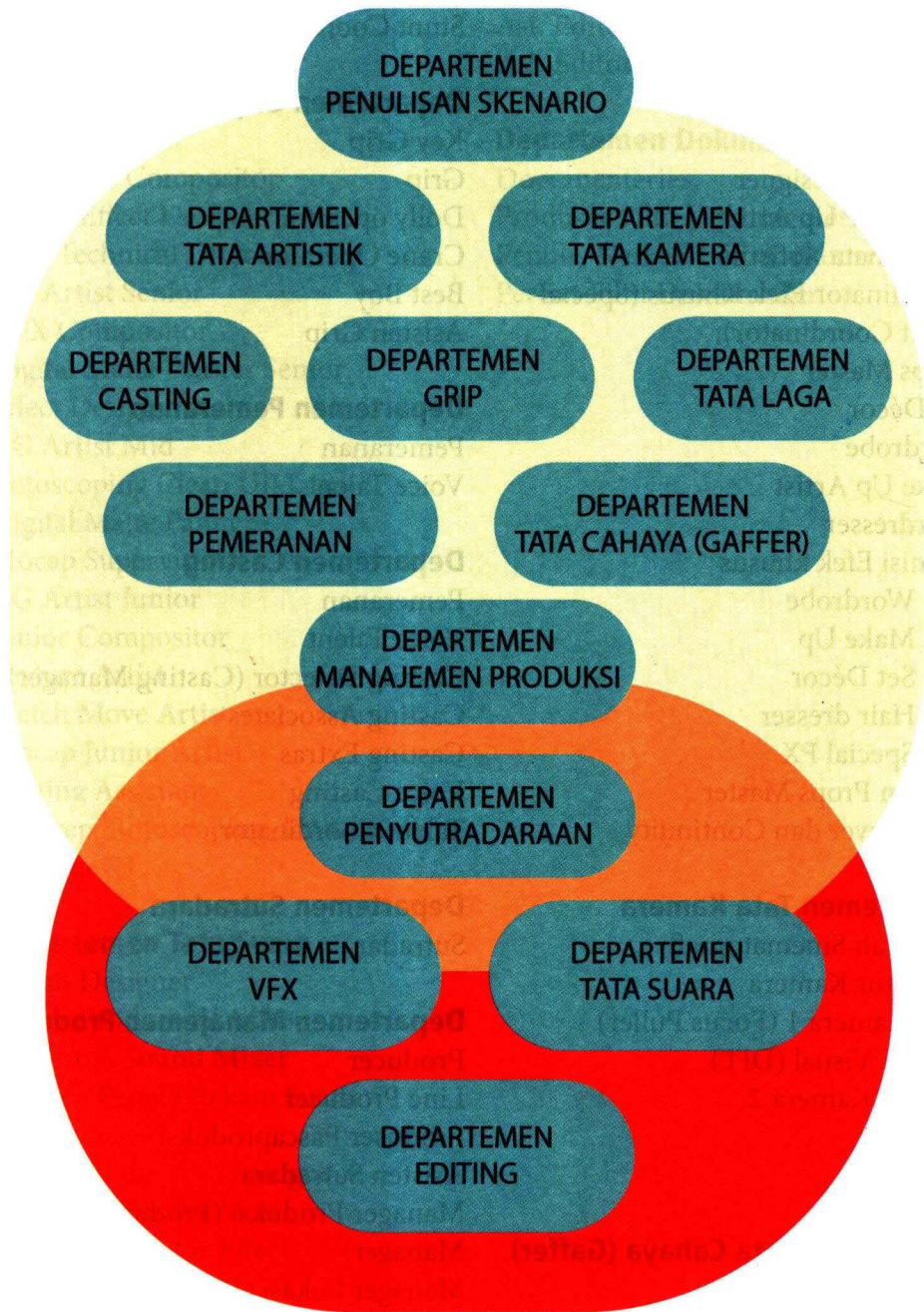
(IMPACT), Asosiasi Industri Rekaman Video Indonesia (ASIREVI), Yayasan Komunikatif, Indonesian Film Editor (INAFED), Gabungan Artis Seni Aksi Indonesia (GASA), Perkumpulan Artis Film Indonesia (PAFINDO), Suara Pro, Komunitas Penulis Skenario dan Sutradara Indonesia (KPSSI), Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI), Persatuan Usaha Pertunjukan Film Keliling Indonesia (PERFIKI), Indi Production, Gabungan Studio Film Indonesia (GASFI), Rumah Dokumenter, Manuproject Production, LSP Kreator Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Institut Seni Indonesia Surakarta, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Institut Seni Indonesia Denpasar, Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Universitas Jember, Polimedia Kreatif Jakarta, Universitas Padjadjaran, Universitas Potensi Utama, Universitas Bina Nusantara, Universitas 45, Universitas Dian Nuswantoro, Universitas Pelita Harapan, President University, Telkom University, Universitas Budi Luhur, SMKN 4 Bekasi, SMKN 51 Jakarta, SMK Dr. Soetomo Surabaya

Akhirnya, semoga seri buku *Peluang Karier Industri Film Indonesia* dapat memberikan manfaat bagi masyarakat pembaca. Kritik dan saran untuk perbaikan dan penyempurnaan buku ini senantiasa kami nantikan.

Salam Sinema,

Gunawan Paggaru
Naswan Iskandar

STRUKTUR PRODUKSI FILM



PRA PRODUKSI DAN PRODUKSI

PASCA PRODUKSI

DEPARTEMEN
FILM DOKUMENTER

Departemen Penulis Skenario

Penulis Skenario

Departemen Tata Artistik

Production Designer

Penata Artistik

Costume Designer

Key Make Up Artist

Ast. Penata Artistik

Koordinator Efek Khusus (Special Effect Coordinator);

Props Master

Set Décor

Wardrobe

Make Up Artist

Hairdresser

Teknisi Efek khusus

Ast. Wardrobe

Ast. Make Up

Ast. Set Décor

Ast. Hair dresser

Ast. Special FX

Asisten Props Master

Prop Buyer dan Continuity

Departemen Tata Kamera

Pengarah Sinematografi

Operator Kamera

Ast. Kamera 1 (Focus Puller)

Teknisi Visual (DIT)

Asisten Kamera 2

Clapper

Loader

Departemen Tata Cahaya (Gaffer)

Key Gaffer

Juru Lampu (Gaffer)

Operator Genset

Asisten Gaffer

Departemen Tata Laga

Sutradara Laga (Fighting Director)

Stunt Coordinator

Departemen Grip

Key Grip

Grip

Dolly operator

Crane Operator

Best Boy

Asisten Grip

Departemen Pemeranan

Pemeranan

Voice Talent

Departemen Casting

Pemeranan

Voice Talent

Casting Director (Casting Manager)

Casting Associates

Casting Extras

Voice Casting

Talent Coordinator

Departemen Sutradara

Sutradara

Departemen Manajemen Produksi

Producer

Line Producer

Produser Pascaproduksi

Asisten Sutradara

Manager Produksi (Production Manager)

Manager Lokasi (Location Manager)

Pencatat Skrip (Script Continuity)

Manajer Unit Produksi

Manajer Pascaproduksi

Asisten Lokasi dan Asisten Produksi

Prod. Runner

Departemen VFX

Visual Effect Supervisor
VFX Producer
Lead CG Artist
VFX Lead Compositor
Senior Effect Designer
VFX Technical Director
CG Artist Senior
VFX Compositor
Digital Matte Painter Senior
Effect Designer
CG Artist Mid
Rotoscoping Clean UP Lead
Digital Matte Painter
Mocap Supervisor
CG Artist Junior
Junior Compositor
Texture Artist
Match Move Artist
Mocap Junior Artist
Casting Assistant
2D Prep, Rotoscoping dan Clean Up
Entry Level

Departemen Tata Suara

Sound Designer
Sound Production Mixer
Ast. Prod. Sound Mixer
Asisten Penata Rekam Suara
Lapangan
Sound Editor for Dialogue
Sound Editor for Music
Sound Editor for Effect
Boom Operator
ADR Mixer
Effect Mixer
Foley Artist
Playback Operator

Departemen Editing

Editor
Ast. Editor 1
Ast. Editor 2

Departemen Dokumentaris

Documenteries
Produser Film Dokumenter
Penulis Naskah Film Dokumenter
Periset Film Dokumenter

DAFTAR ISI

GLOSARIUM	ii
PENGANTAR BUKU	xiv
GLOSARIUM	1
BUNYI	2
Diegetic sound	5
Non-diegetic	5
Asinkronisasi	5
Additional	6
Ambience	6
CASTING	7
Latihan aktor	7
Penentuan jadwal casting	7
Penyuntingan	7
Penggandaan	7
DATA	7
Data pustaka	7
Data foto	7
Data footage	8
Data suara	8
Digital format	8
Digital storage	8
DEVICE (PERANGKAT)	8
Capture device	8
Compressors and codec	8
Teknologi produksi	8
DIMENSI RUANG	9
Framing	11
Aspek rasio	11
Ruang spasial	12
Batasan spasial	12
Point of interest	12

Visual	12
Elemen visual	12
Camera angle	12
DIMENSI WAKTU	13
Tatanan temporal	15
Durasi temporal	16
Frekuensi temporal	16
Dimensi waktu	16
Elaborasi	16
Kompresi	16
DRAMATURGI	17
Dramaturgi	18
Pola dramatik	18
Acting beat/ ketukan akting/ performance beats	18
Konflik	18
Pengadeganan	18
EDITING	19
Jump cut	20
Continuity cut	20
Match cut	20
Cross cutting	21
Montage	21
Compilation shot (shot kompilasi)	21
Cutaways	21
EFEK KHUSUS - SPECIAL EFFECT	22
Efek khusus fisik	22
Efek khusus fotografi	22
Gambar efek khusus	22
GERAK KAMERA - CAMERA MOVEMENT	22
Pan right/left	22
Tilt up/down	23
Dolly	23
Crane	23
Follow focus	23
Grip	23

Grip set	23
KAMERA	23
Kamera mekanik	23
Kamera elektronik	23
Rig	24
Asesoris	24
KARAKTER	24
Protagonis	24
Peran karakter	24
Perkembangan karakter	24
Character fatal flaw (kelemahan fatal karakter)	25
Latar belakang karakter	26
Karakter pendukung	26
Karakter minor	26
Karakter tiga dimensi	27
KOMPOSISI INTERNAL	27
Strategi naratif	29
Strategi visual	29
Konten	30
Konteks	30
Dampak	31
Materi visual	32
Pola visual	32
MEDIA	33
Medium luaran	33
Format teknologi penayangan	33
Bioskop atau cinema	33
IMAX	33
Penayangan	33
MISE-EN-SCENE	33
Properti	35
Properti khusus	35
Properti umum	35
Wardrobe atau kostum	35
Kostum	35

Costume	36
Make-up	36
Hand property	36
Chiaroscuro	37
Available light	37
Exposure range	37

NARATIF **38**

Naratif	40
Narasi	40
Voice over (disingkat V.O.)	40
Off screen (disingkat O.S.)	41
Kisah (fabula)	41
Plot (sjuzet)	41
Naratif linear	41
Naratif nonlinear atau naratif terputus-putus	41
Struktur cerita	41
Struktur cerita atau struktur naratif	42

PAPERWORK

BREAKDOWN **42**

Kebutuhan produksi	42
Director treatment	42
Director Shot	42
Treatment	42
Lembar breakdown	43
Breakdown efek khusus	43
Breakdown kostum	43
Breakdown make-up	43
Breakdown properti	43
Checklist/daftar kerja artistik	43
Laporan shooting	43
Scene list	43
Gambar efek khusus	44
Gambar kostum	44
Gambar make-up	44
Gambar properti	44
Jadwal kerja artistik	44
Jadwal kerja make-up	44
Jadwal shooting	44

Floor plan	45
Form breakdown	45
Log book	45
Breakdown sound	45
Sound report	45
Sound report	45
Story board	45
Anggaran	45
Cheklis	45
Materi casting	46
Breakdown scene (dok)	46
Shot list	46
Breakdown schedule	46

PERANGKAT (EQUIPMENT) 46

Clap board atau slate board	46
Boom	46
Digital audio	47
Microphone	47
Playback player	47
Power supply	47
Ruangan casting	47
Perlengkapan casting	47

POLA PIKIR FILM 47

Premis	48
Logline	48
Sinopsis	48
Treatment cerita film	49
Skenario shot	49

PRAPRODUKSI 50

Riset	50
Recce	50
Hunting lokasi	50
Observasi	50
Informasi perizinan lokasi	51
Informasi perizinan dan persetujuan subjek	51
Identifikasi data	51
Kontrak kerja	51

Release form	51
Cash flow	51
Production script	52
PRODUKSI	52
Dressing the Set	52
Set-up	52
Check vocal	52
Music playback	52
Rehearsal	52
Choreography adegan action	52
Blocking	53
Transportasi	53
Konsumsi	53
Akomodasi	53
PASCAPRODUKSI	53
Non linear editing	53
Assembly	53
Rough cut	53
Transisi	54
Trimming	54
Pace	54
Convert	54
Back-up project	54
Crosscheck	54
Penamaan	54
Reeling	54
File data reeling	55
Edit decision list (EDL)	55
Pictlock (picture lock)	55
Backup data	55
Foley	55
Format master suara akhir	55
Format sistem tata suara	55
Looping	55
Pre-mixing	55
Rename	56
Room tone	56
Setting mixer	56

Treatment khusus efek suara	56
Treatment khusus suara	56
Treatment suara	56
Voice over	56
Wildtrack	56
Logging	57
Transkrip hasil shooting	57
Editing script	57
Paper edit	57
Assembly	57
Rough cut	57
Fine cut	57

FORMAT SKENARIO **58**

Head scene	58
Nomor scene	58
Dialog	58
Deskripsi visual	58
Deskripsi karakter	58
Elemen visual	59

SKENARIO **59**

Draf final	59
Latar cerita	59
Grafik emosi	59
Subteks	59
Motivasi karakter	60
Motivasi scene	60
Peristiwa-peristiwa khusus	60
Waktu	60
Hubungan sebab-akibat	60
Logika cerita	60
Pesan film	60
Working title/judul kerja	61
Outline/alur cerita	61
Narasi	61
Naskah film dokumenter	61

SISTEM GAYA - STYLE SYSTEM **61**

Style (gaya) pencahayaan	61
--------------------------	----

Look	61
Mood	61
Form and style	62
Referential meaning	62
Explicit meaning	62
Implicit meaning	63
Symptomatic Meaning	63
Look	64
Look adegan	64
Style penataan suara	64
Adegan action	64
Pola bertutur	64
Properti	64
Properti khusus	64
Properti umum	64
Wardrobe atau kostum	64
Kostum	65
Costume	65
Make-up	65
Hand property	65
Setting and adjustment	65
Intepretasi editor	65
SHOT	65
Type of shot	66
Extreme long shot (ELS)	67
Long shot (LS)	67
Medium long shot (MLS)	67
Medium shot (MS)	67
Medium close-up (MCU)	68
Close-up (CU)	68
Materi editing	73
Shot under protest (SUP)	73
DAFTAR PUSTAKA	74
PROFIL PENULIS	76

GLOSARIUM

CINEMA



BUNYI

Film memang dilahirkan bisu. Tetapi sejak awal dicetuskan, para penemu perangkat perekam gerak sudah memiliki keinginan untuk membuat perangkat yang sinkron dengan perekam suara. Sync-sound film atau film bersuara yang sinkron merupakan tujuan utama mereka namun terkendala teknologi. Oleh sebab itu, di awal kelahirannya, terdapat dua tipe film yang diproduksi. Pertama, silent-with-sound film yakni film yang memang sengaja dibuat untuk ditayangkan berdampingan dengan jalur suara terpisah. Suara pengiring biasanya berupa orkestra atau keyboard yang dimainkan langsung di hadapan penonton. Tipe film ini mendominasi hingga 1929.

Kedua, 'true' silent film, yakni film yang sengaja dibuat sebagai silence film atau film bisu, bukan karena faktor teknologi tetapi sebagai pilihan estetika. Fokus film ini pada image yang tersaji untuk merangsang mata dan pikiran penonton. Elisabeth Weis dan Peter Belton (1985) menggarisbawahi bahwa image pada film tipe ini hadir sebagai bentuk yang misterius dan terisolasi, membentuk maknanya sendiri di mana suara disugestikan 'hadir' melalui gerak yang tersaji di dalam frame serta ritme editing.

Tipe film ketiga, 'true' sound film, muncul setelah perangkat perekaman dan penayangan suara yang sinkron dengan gambar ditemukan. Suara dan gambar pada film tipe ini sudah menyatu secara fisik pada pita seluloid. Pita ini memiliki jalur suara berupa sinyal magnetik yang akan dibaca oleh proyektor sebagai bunyi. Kehadiran "true" sound film menimbulkan polemik di antara para sineas dan teoritikus film. Saat itu, posisi film bisu sudah mapan sebagai karya seni, sehingga sync-sound film dianggap sebagai upaya film kembali ke status awalnya sekadar objek yang terdapat di alam.

Sejarah mencatat, era awal kelahiran film ditandai oleh perjuangan memosisikan film sebagai karya seni agung setara novel dan teater. Para sineas dan teoritikus film berhasil membuktikan film bukan sekadar menayangkan ulang peristiwa yang direkam di hadapan kamera tanpa sentuhan kreatifitas pembuatnya. Oleh sebab itu, kehadiran suara membangkitkan kegelisahan baru bahwa status film sebagai seni agung akan terdegradasi. Namun demikian, kehadiran suara tidak terhindarkan lagi dan memaksa mereka mengusung dua pilihan solusi, yakni memperkenalkan pemisahan antara suara dan gambar untuk tujuan ekspresif atau tidak menggunakan suara sama sekali.

Rudolf Arnheim (1958) salah seorang teoritikus film yang tidak berkompromi dengan kehadiran suara dan ingin mengembalikan zaman keemasan film sebagai bentuk visual dengan merestorasi kebisuan, "There is

comfort, however, in the fact that hybrid forms are quite unstable.” Arnheim menganggap kehadiran suara merupakan kemunduran film sebagai karya seni karena memperkecil perbedaan antara film dan realitas. Sehingga status artistik film dipertanyakan kembali. Menurutnya, dialog mempersempit kebenaran semesta film dan melumpuhkan aksi karakter. Kehadiran dialog membatasi aksi manusia karena hanya aktor yang berdialog yang dihargai, sedangkan unsur-unsur lain menjadi sekadar latar belakang. Ia menegaskan, keutamaan image pada film adalah total, tidak ada ruang bagi unsur lain.

Sergei Eisenstein memiliki pandangan lebih lunak, meskipun di awal kehadiran suara dicurigainya sebagai penghalang montage. Eisenstein menganggap ‘true’ sound film tidak natural dan tidak estetis karena mengembalikan objek pada habitatnya semula sehingga membahayakan proses naturalisasi. Padahal proses ini menjadi penting pada montage di mana kehadiran objek yang berasal dari alam telah terlebih dulu dinetralisir, dibangkitkan tenaga dan kemandiriannya sebagai shot untuk digunakan editor sebagai materi pada proses editing (Andrew, 1976). Eisenstein menganggap kehadiran suara melemahkan shot untuk tujuan-tujuan montage. Pada perkembangan pemikirannya lebih lanjut, Eisenstein mendamaikan teori montage dan suara ke dalam tujuan bersama film yakni pathos sebagai “daya pemicu penonton melompat dari kursinya”.

Namun demikian, di samping polemik yang muncul, kehadiran suara disadari pula sebagai penyatu perbedaan rasa dan pengaruh perhatian penonton pada visual. Ciri khas suara yang dimiliki oleh elemen visual tertentu dapat mengantisipasi dan mengarahkan perhatian penonton kepadanya. Dalam hal ini, suara mempertajam cara image dipersepsi dan diterjemahkan. Selain itu, suara memenuhi ruang pertunjukan film, sedangkan image terperjara oleh layar melalui kehadiran bingkai kiri-kanan atas-bawah. Maka, suara memberi kesan ruang pada aksi yang sedang berlangsung dan, di saat yang sama, meletakkan image memenuhi ruang imajiner pada layar.

Lepas dari perbedaan hakiki antara suara dan image, keterpisahan antara ruang image yang terbatas dan ruang suara yang tidak terbatas merupakan kondisi yang memberi peluang kepada para sineas memperuntukkan ruang film bagi naratif dan ruang suara bagi kepentingan manipulatif. Dalam hal ini, para sineas dan teoritikus pendukung suara tidak hanya menerima keberadaan sound film tetapi juga talking film sebagai kekhususan. Posisi suara tidak lagi marginal, tetapi sederajat dengan visual.

Salah seorang teoritikus film suara modern, Christian Metz, menghubungkan suara dengan teori linguistik. Teori Metz perlu didiskusikan di sini sebagai pengantar pengertian diegetic dan non-diegetic sound sebagai

pembentuk makna denotasi dan konotasi dalam film. Teori linguistik pertama kali dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure yang menyatakan bahwa tanda linguistik sebagai entitas dua sisi. Sisi pertama disebut signifier (penanda), sedangkan sisi kedua disebut signified (petanda). Penanda adalah aspek materi dari sebuah tanda, misalnya tulisan. Sedangkan petanda adalah konsep mental. Jika kita mendengar kata 'meja', penandanya m/e/j/a, yang terkesan pada pendengar bukanlah meja sesungguhnya melainkan konsep 'ke-meja-an'.

Satu hal yang sangat penting dalam kajian Saussure tentang tanda linguistik adalah sifat arbitrer (sifat berubah-ubah) yang mengaitkan penanda dan petanda. Konsep tentang meja tidak harus selalu dibangkitkan oleh penanda dalam bentuk bunyi sebagai hasil penyusunan m/e/j/a. Bagi orang Inggris pengertian tentang meja diperoleh melalui penggunaan kata 'table'. Hubungan ini terjadi karena kesepakatan dan bukan karena kealamiannya tanda. Sehingga, menurut Saussure, tanda dapat bekerja karena satu tanda dapat dibedakan dari tanda lain.

Teori Saussure dijadikan landasan oleh Metz untuk memahami suara dalam film. Metz memulainya dengan keberadaan suara, yakni: suara ditangkap sebagai sifat atau karakter dari objek; suara dipahami dalam lingkup objek yang menciptakan suara; suara berstatus mirip dengan visual yakni penanda yang diinderakan. Kemudian, ia membedakan antara visual dan aural. Objek visual diidentifikasi secara menyeluruh dan selesai. Apabila kita ingin menegaskan objek maka kita hanya menambahkan adjektifnya. Sementara itu, objek aural diidentifikasi tidak menyeluruh dan berparadoks. Misal, saat kita mendengar suara "aliran". Kesan berhenti pada saat sumber aural ditemukan. Pada aural, suara yang terdengar menuntun kita secara langsung kepada pertanyaan "suara apa itu?" Proses ini dikatakan menimbulkan paradox karena pengidentifikasian awal tertuju pada ciri aural, sedangkan pengidentifikasian akhir berhubungan dengan aural dengan menamakan sumber suara dan bukan suara itu sendiri. 'Aliran' adalah objek akustik, sedangkan 'sungai' adalah objek visual.

Dalam hal ini, suara lebih mudah digolongkan sesuai objek yang menyampaikannya sesuai karakteristik suara itu. Kita tidak menangkap suara secara langsung. Tetapi persepsi kita terhadap suara dikonstruksi secara sosial. Sehingga, mempelajari suara adalah mengenal ruang suara di dalam struktur ideologi yang luas. Dalam hal ini, Metz membedakan kualitas primer dan sekunder. Kualitas primer berhubungan dengan mengamati objek, sedangkan kualitas sekunder berhubungan dengan pencirian terhadap objek. Kualitas primer dicerap oleh indera penglihatan, visual dan dapat disentuh. Kualitas sekunder dicerap oleh indera pendengaran dan penciuman.

Pembedaan kualitas primer dan sekunder memegang peranan luas pada off screen sound. Suara yang dianggap 'off' pada kenyataannya hanya sumber suara itu yang 'off screen'. Jadi pendefinisian 'off screen" lebih kepada ciri yang tidak dapat terlihat secara visual pada layar. Suara sendiri tidak pernah 'off" karena bentuk alami dari suara berada 'pada' layar, di depan, di belakang dan mengelilingi ruang pertunjukan. Maka, ketika suara dibicarakan, sebenarnya image dari sumber suara sedang dipikirkan.

Berbekal pemahaman kualitas primer dan sekunder, dalam Film Art: An Introduction (2013), David Bordwell dan Kristin Thompson membedakan dua tipe suara, yakni: diegetic sound dan non-diegetic sound.

Diegetic sound

Diegetic sound adalah semua suara yang berkaitan dengan cerita film, bersumber di dalam dunia yang ada di film, internal atau eksternal, dari dalam layar atau di luar layar, dan direkam selama produksi atau diciptakan saat pascaproduksi untuk membangun kesadaran akan dimensi ruang dan dimensi duniawi dari suara yang dihasilkan. Suara diegetic sinkron dengan gambar yang ada di layar, menyertai tindakan dan ucapan yang tersaji di layar, misal langkah kaki di trotoar, ketukan di pintu, bunyi telepon, letusan pistol yang ditembakkan, dialog biasa.

Non-diegetic

Non-diegetic sound adalah kebalikan dari suara diegetic, tidak memberikan kesadaran akan dimensi spasial dan dimensi duniawi dari suara yang dihasilkan, dan diasumsikan tak terdengar oleh karakter di dalam layar. Suara non-diegetic dibuat di belakang layar, direkam dalam proses pasca produksi, misalnya musical score dan narasi yang diucapkan oleh suara yang tidak berasal dari tempat dan waktu yang sama dengan karakter dalam layar.

Asinkronisasi

Asinkronisasi adalah suara yang dikeluarkan oleh pemeran atau objek tidak sesuai dengan gerak yang dilakukannya. Asinkronisasi terjadi secara sengaja atau tidak sengaja dibuat tidak sinkron dengan image. Sering kali, saat di pascaproduksi, suara hasil editing secara tidak sengaja tidak sinkron akibat masalah teknis. Namun demikian, Hayward menjelaskan, pada film-film tertentu, suara tidak sinkron justru dilakukan secara sengaja untuk tujuan estetis dan naratif. Untuk tujuan estetis, asinkronisasi sengaja difungsikan untuk menarik perhatian kepada dirinya sehingga penonton dibuat sadar

bahwa mereka sedang menonton karya film di mana ilusi identifikasi untuk sementara dihilangkan atau didekonstruksi. Untuk tujuan naratif, asinkronisasi berfungsi untuk mengganggu waktu dan ruang dan dengan demikian kontinuitas naratif dan ilusi realitas yang diciptakan terganggu. Menurut Hayward, bentuk ini dapat digunakan untuk efek humor.

Additional

Additional sounds adalah rekaman suara yang dilakukan saat di lokasi dan dapat berupa efek suara, suara ambience ataupun musik tradisional.

Ambience

Ambience adalah rekaman suara lingkungan sekitar peristiwa yang berfungsi memberikan penggambaran suasana adegan dan kesan realitas.

CASTING

Casting adalah proses memilih aktor untuk peran atau bagian tertentu sesuai skenario pada tahap praproduksi.

Latihan aktor

Latihan aktor adalah uji awal akting materi casting sebelum dilakukan proses perekaman.

Penentuan jadwal casting

Penentuan jadwal casting adalah aktifitas mencari kesepakatan waktu casting antara casting director dan kandidat aktor atau talent.

Penyuntingan

Penyuntingan adalah proses pemilihan, pemotongan, dan penyelarasan data hasil casting.

Penggandaan

Penggandaan adalah aktifitas memperbanyak data hasil casting.

DATA

Data pustaka

Data pustaka adalah informasi berbentuk teks yang berasal dari sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik dan yang menjadi sumber rujukan pencarian, pengumpulan dan penelaahan data untuk tema atau topik film.

Data foto

Data foto adalah informasi berbentuk visual berupa foto-foto arsip dan foto-foto hasil kunjungan ke lokasi yang dilakukan sebelum produksi film dan yang berfungsi untuk menentukan kesesuaian saat shooting, keperluan akses ke fasilitas, dan penilaian potensi masalah pencahayaan atau suara yang

mungkin timbul, serta pencarian lokasi.

Data footage

Data footage adalah informasi berbentuk cuplikan film atau rekaman video yang sudah ada untuk menunjukkan satu peristiwa atau tempat tertentu.

Data suara

Data suara adalah informasi berbentuk cuplikan rekaman suara hasil wawancara atau satu peristiwa tertentu.

Digital format

Digital format adalah informasi dalam bentuk digital yang diperoleh saat perekaman gambar atau suara.

Digital storage

Digital storage adalah perangkat keras yang mampu menyimpan file hasil perekaman gambar secara permanen atau sementara.

DEVICE (PERANGKAT)

Capture device

Capture device adalah perangkat keras untuk mengubah atau mengonversi video analog ke video digital.

Compressors and codec

Compressors and codec adalah perangkat lunak atau program untuk memadatkan ukuran video menjadi lebih kecil.

Teknologi produksi

Teknologi produksi adalah segala jenis perangkat teknologi yang mencakup hasil perekaman gambar dan audio pada saat shooting.

DIMENSI RUANG

Film terbentuk atas beraneka macam ruang. Pengalaman empiris saat menonton pertunjukan film di bioskop akan menjadi pengantar pembahasan dimensi ruang. Ketika penonton menyaksikan atraksi audiovisual yang tersaji pada layar lebar mereka menyadari semua peristiwa itu terjadi pada ruang imajiner dua dimensi yang rata tanpa kedalaman. Namun demikian, mereka memperlakukan ruang dua dimensi ini seperti ruang tiga dimensi yang memiliki kedalaman yang terdiri atas foreground (latar depan), middle ground (latar tengah), dan background (latar belakang). Penonton memberi nilai kepada objek-objek yang berada pada masing-masing latar. Objek yang terletak di latar depan diperlakukan sebagai yang memiliki nilai lebih penting dibandingkan objek pada latar belakang, sedangkan objek pada latar tengah diperlakukan sebagai penghubung antara latar depan dan latar belakang.

Perlakuan penonton atas ruang imajiner ini dijadikan dasar untuk mengonstruksi naratif. Setiap objek yang berada pada ruang imajiner dicari hubungan sebab akibatnya. Masing-masing dicari maknanya. Objek paling abstrak sekalipun diperlakukan sebagai yang memiliki makna. Bunga mawar merah layu pada latar depan, tirai kelam yang menutup jendela sehingga sinar matahari terhalang masuk di latar belakang, dicari kausalitasnya dengan menghubungkan kedua objek itu dengan sosok pemuda duduk lesu sambil meneguk secangkir kopi pahit di latar tengah. Pemuda itu diperlakukan sebagai jembatan kedua objek di latar depan dan latar belakang. Demikianlah, naratif dikonstruksi, sekaligus di saat yang sama makna disimpulkan.

Bordwell (2013) menjelaskan secara lugas tentang dimensi ruang ini ketika mengatakan bahwa image yang diproyeksikan pada layar datar memiliki komposisi seperti fotografi. Ruang ini dikonstruksi oleh *mise-en-scene* di mana komposisi rata dua dimensi yang terlihat terdiri atas bentuk, tekstur dan pola terang dan gelap. Ia menambahkan bahwa dalam kebanyakan film, sutradara menggunakan *mise-en-scene* untuk menuntun perhatian penonton, membentuk kesan ruang yang direpresentasikannya. Demikianlah, komposisi menghadirkan ruang tiga-dimensi tempat aksi berlangsung.

Dalam *Film as Art: An Introduction*, Bordwell menjelaskan lebih lanjut bahwa ketika menyaksikan tayangan film pengamatan penonton selalu berubah karena beberapa sebab seperti gerakan, perubahan warna, keseimbangan komponen tertentu dan variasi ukuran. Benda bergerak akan menarik perhatian lebih cepat dibandingkan benda statis. Warna cerah akan menarik perhatian mata saat bersanding dengan warna kelam. Walaupun komposisi seimbang dijadikan acuan, yakni terjadi pendistribusian massa

dan point of interest, namun komposisi yang tidak seimbang turut menuntun kesan penonton terhadap ruang imajiner di layar. Sementara itu ukuran dapat dihasilkan pula oleh gerakan, warna, dan keseimbangan.

Film mengenal adanya story space, plot space, dan screen space. Ruang merupakan faktor penting dalam film narrative. Sejumlah peristiwa terjadi pada lokasi tertentu. Biasanya lokasi kisah merupakan juga lokasi plot, namun ada kalanya plot menuntun kita untuk mengacu pada lokasi lain yang merupakan bagian dari kisah.

Kehadiran suara memiliki peran menggugah persepsi penonton terhadap konstruksi ruang di hadapannya. Suara memperluas ruang yang semula terbatas pada apa yang tersaji di dalam bingkai kiri-kanan-atas-bawah seakan berkelanjutan melampaui masing-masing batas. Maka, misalkan, ketika di tengah tayangan terdengar suara pintu berderit dari arah belakang tempat duduk, penonton akan spontan menoleh untuk mencari sumber suara itu walaupun mereka menyadari layar fisik di depan mata mereka tidak berlanjut hingga ke belakang. Batas layar kiri-kanan atas-bawah hadir sangat jelas dan konkrit. Kehadiran batas ini dipahami sebagai penyebab semua gerak di dalam layar menjadi terbatas sehingga ketika batas ini seolah bergerak sendiri ke kiri ke kanan atau mendekati objek, penonton memahami gerak itu bertujuan untuk memperlihatkan ruang yang sebelumnya hanya tersirat, belum diinformasikan, masih misteri.

Perubahan shot juga dipahami sebagai upaya memperluas ruang imajiner di mana peristiwa berlangsung, mengungkap apa yang sebelumnya tersembunyi. Kesenambungan tekstur ruang, warna, ornamen, dan dimensi waktu merangkai dua shot berbeda menjadi satu dimensi ruang. Tetapi, ketika tekstur ruang, warna, dan ornamen tidak berkesinambungan dipahami bahwa ruang telah berbeda meskipun dimensi waktu sama.

Mengonstruksi desain ruang dalam film, yakni membentuk komposisi imagi bergerak, terjadi secara bersamaan dengan mengonstruksi desain waktu. Apabila desain waktu berorientasi pada penyelesaian cerita, desain ruang juga berorientasi pada penyelesaian cerita namun dengan sentuhan berbeda. Dampak yang ditimbulkannya merupakan hasil intensitas ruang di mana aksi berlangsung, dan bukan hanya akumulasi peristiwa-peristiwanya. Desain ruang diawali dengan proses visualisasi, yakni menciptakan bentuk-bentuk di dalam pikiran yang membawa ide film. Oleh sebab itu, skenario harus menjadi image dan suara serta saling menjalin satu sama lain.

Bordwell mengusulkan sejumlah pertanyaan berikut untuk membantu seorang sineas mengevaluasi geografis, gerakan karakter, eyeline (garis mata), gerak kamera, dan komposisi.

Untuk memahami geografis, seorang sineas perlu menggali: Apa yang harus ditunjukkan scene ini untuk membangun lingkungan dengan memuaskan? Apakah orientasi penonton terhadap geografis ini perlu dituntun sejak lebih awal, atautkah justru ditunda hingga waktu yang tepat demi kebutuhan dramatik? Apakah angle perlu diperluas dengan menggunakan jarak dan lensa tertentu? Apakah lampu diperlukan saat merekam adegan ini sehingga geografis mudah dikenali?

Untuk gerakan karakter, seorang sineas perlu mempertimbangkan: Mengapa para karakter bergerak dari satu titik ke titik lainnya? Dari manakah karakter memulai gerakannya? Bagaimana cara gerak karakter diperlihatkan? Apakah karakter mendekati ke kamera atau dengan memperlihatkan mata karakter lain melirik atau dengan memperdengarkan langkah-langkah si karakter itu? Pada titik mana saja karakter perlu bergerak untuk setiap tahapan pergerakannya?

Untuk garis mata, seorang sineas perlu menentukan: Garis mata mana saja yang penting untuk scene ini? Motivasi apa yang perlu penonton lihat? Hal ini berkaitan dengan motivasi penempatan kamera untuk masing-masing shot. Pada titik mana, garis mata berubah? Pada titik mana, kamera harus seiring garis mata?

Untuk gerak kamera, seorang sineas perlu mempertimbangkan: Kapan dan mengapa kamera harus bergerak? Perasaan apa yang dikonstruksi oleh gerakan ini? Berapa kecepatan gerak yang harus dilakukan?

Untuk komposisi, seorang sineas perlu menanyakan pada momen penting mana saja sebuah hubungan perlu tunjukkan? Apa atau siapa saja yang perlu diisolasi dari lingkungan? Apa nilai penting dari ruang yang dibentuk oleh dua karakter?

Framing

Framing secara fisik didefinisikan sebagai batas kiri-kanan atas-bawah yang mengisolasi elemen visual dari lingkungan di luar batas-batas itu. Atau, batas atas segala sesuatu yang terlihat di layar atau sesuatu yang sineas inginkan untuk terlihat. Framing berfungsi untuk menyiratkan sudut pandang (point of view), yakni sudut pandang karakter tunggal (subjektive POV) atau bahkan yang datang dari sudut pandang beragam (omniscient POV).

Aspek rasio

Aspek rasio adalah hubungan lebar gambar persegi panjang dengan

tingginya. Aspek rasio yang dikenal misalnya, film bisu memiliki aspek rasio sebesar 1.33:1. Dan itu disebut Academy Ratio, karena distandarisasi oleh Academy of Motion Pictures and Sciences (AMPAS) pada 1932. Tapi kini Academy Ratio adalah 1.37:1. Cinemascope asalnya memiliki aspek rasio 2.35:1, tapi kemudian disesuaikan menjadi 2.40:1.

Ruang spasial

Ruang spasial adalah geografi kreatif atau lanskap artifisial yang koeksistensinya tercipta melalui lokasi/set dan jukstaposisi.

Batasan spasial

Batasan spasial adalah tempat terjadinya berbagai peristiwa atau kejadian dalam proses perjalanan waktu.

Point of interest

Point of interest adalah lokasi titik tertentu yang menarik dan menjadi pusat perhatian.

Visual

Visual adalah segala sesuatu pada layar atau frame yang dapat dilihat oleh indera penglihatan.

Elemen visual

Elemen visual adalah seluruh karakteristik pada layar yang dapat dilihat termasuk garis, bentuk, arah, ukuran, tekstur, warna, dan nilai. Karakteristik ini diinformasikan dan dideskripsikan pada skenario.

Camera angle

Camera angle adalah lokasi spesifik di mana kamera film atau kamera video ditempatkan untuk mendapatkan gambar dengan sudut pandang terbaik.

DIMENSI WAKTU

Seluruh aktifitas di dalam produksi film memiliki tujuan. Cara sineas mencapai tujuan itu adalah dengan membuat desain. Meskipun demikian, perlu dipahami bahwa film bukan obyek yang kaku. Hal ini terjadi karena di dalam film terdapat gerak, durasi dan sekuen.

Terkait desain, terdapat dua pendekatan dalam produksi film yakni formal dan informal. Pendekatan formal dilakukan pada tahap praproduksi. Pada tahap ini segala perencanaan harus bersifat kaku dan terencana secara detil. Sementara itu, pendekatan informal dilakukan pada tahap produksi atau shooting. Menurut Audrey Joan Reynertson (1970), sifat dari desain film adalah kaku, detil dan presisi namun fleksible. Desain dibuat secara kaku dan presisi karena skenario yang dijadikan rujukan untuk dianalisis sudah final. Pada tahap analisis setiap scene dalam skenario akan diperhitungkan durasi produksinya. Perhitungan ini didasari pada jumlah shot dan tingkat kesulitan masing-masing shot. Perhitungan durasi produksi akan berlabuh pada jadwal dan budget produksi. Desain yang dibuat ini akan menjadi dasar bagi produksi yang akan dilaksanakan. Oleh sebab itu, pada tahap analisis skenario desain harus dilakukan secara kaku dan presisi, serta tidak diijinkan terjadi perkembangan di dalamnya.

Namun demikian, pada tahap produksi, desain yang kaku, detil, dan presisi ini tetap bersifat fleksibel dan didekati secara informal. Reynertson menjelaskan bahwa pada tahap ini segala perencanaan yang dibuat dilaksanakan dengan memberi keleluasaan terhadap berbagai faktor yang muncul secara tiba-tiba. Fleksibilitas mengandung pengertian bahwa desain yang dibuat tetap memberi ruang untuk perubahan yang muncul secara tiba-tiba pada saat syuting dan yang bersumbangsih kepada akhir yang baik. Acuan yang digunakan untuk menilai apakah faktor yang muncul itu membawa kepada hasil akhir yang baik adalah desain formal. Dengan demikian, di dalam desain ada kebebasan karena ada kontrol.

Elemen waktu adalah salah satu dari banyak elemen yang dimiliki oleh film. Sama seperti karya seni lainnya film memiliki durasi. Dalam buku *The Work of Film Director Reynertson* menekankan bahwa ide apapun yang ingin disampaikan oleh sineas kepada penontonnya sudah pasti selalu berada di dalam faktor waktu. Pencapaian dilakukan dengan memanipulasi waktu melalui materi-materi visual dan audio.

Bagi penonton, penentuan waktu sekuen audio dan visual memiliki arti sama pentingnya untuk memahami ide yang disampaikan. Menurut Reynertson karena makna terletak pada faktor waktu itu sendiri maka

setiap shot memiliki kesan potensial, yakni quality of being dan quality of becoming. Lebih lanjut ia menjelaskan pengertian quality of being sebagai kualitas shot di dalam dirinya sendiri, sedangkan quality of becoming sebagai kualitas shot yang dapat memberi arti tertentu pada saat shot itu digabungkan dengan shot sebelumnya, atau shot sesudahnya. Quality of becoming tidak lain adalah kesan potensial yang dimiliki oleh sebuah peristiwa dan yang menggiring penonton untuk merangkaikan beragam peristiwa. Reynertson menggarisbawahi bahwa potensialitas ini muncul karena faktor waktu hadir. Demikian pula, walaupun sebuah peristiwa mandiri memiliki makna sendiri yakni quality of being, arti yang dimilikinya tidak terlepas dari peristiwa-peristiwa lain.

Slamet Rahardjo Djarot menguatkan pernyataan Reynertson dengan membedakan dua jenis waktu yakni waktu sesungguhnya dan waktu buatan. Ia menjelaskan bahwa ketika penonton menyaksikan tayangan film, mereka menyadari jangka waktu tertentu telah dilewati. Jangka waktu ini disebut waktu sesungguhnya yakni jangka waktu yang penonton miliki. Saat melewati jangka waktu ini, mereka berharap waktu yang terlewati diisi oleh tempo dan sekuen untuk tujuan tertentu, atau memiliki makna. Harapan ini membawa penonton pada penilaian apakah waktu yang telah diluangkan untuk menonton sebuah film itu bermanfaat atau tidak. Apabila film yang mereka tonton memberi manfaat kepada waktu yang telah mereka sisihkan maka film dinilai baik. Tetapi apabila penonton merasakan sebaliknya, maka mereka menilai film itu buruk.

Sementara itu, waktu buatan adalah waktu yang ditujukan untuk menata pola dan keteraturan internal. Waktu buatan yakni waktu yang berada di dalam film, dapat dibentuk dan dibentuk kembali selama tahap perencanaan dan berlanjut ke tahap syuting. Pada kedua tahap ini waktu tidak terbatas. Waktu digunakan hanya untuk memberi dasar bagi tempo dan emosi yang diinginkan. Durasi dalam hal jam dan menit tergantung pada panjang film yang diinginkan. Pada tahapan ini durasi telah diperhitungkan. Pada tahapan ini kesan umum terhadap waktu diciptakan sesuai skenario dan potensialitas yang dikandungnya.

Dalam menciptakan waktu seorang sineas berpedoman pada pemahamannya terhadap kekuatan dan keterbatasan proses editing, penyiapan materi yang diperlukan editing, tempo internal scene yang dibuatnya sampai kepada pemahamannya terhadap desain waktu keseluruhan film, membayangkan hasil akhir film yang dipakai sebagai pedoman pembuatan shot.

Bordwell melengkapi desain waktu saat menjelaskan bahwa keseluruhan

desain yang dibuat terdiri atas pola-pola yang lebih kecil yang berasal dari keseluruhan yang akan dibuat. Pola-pola itu terdiri atas: ritme dasar sebagai ritme yang muncul pertama kali pada diri sineas berupa kesan dasar atas gerak dan perkembangannya yang berisi ide film; variasi sebagai aspek yang digunakan saat pengaruh waktu terhadap penonton telah dipahami dan disain waktu merupakan kumulatif efeknya terhadap penonton; impact sebagai aspek yang dihasilkan melalui rangkaian peristiwa-peristiwa yang mendahuluinya di mana efektifitasnya didasari pada pengalaman terhadap keseluruhan film dan cara penonton merangkai peristiwa-peristiwa itu; perubahan yang tidak beraturan ini sebagai salah satu ciri pola waktu, dan perubahan ini mengarah kepada akhir tertentu dan kesan pendorong. Kedua hal inilah yang memberi keutuhan dan ritme dasar dari disain; ritme-ritme kontras yang berguna untuk menimbulkan tekanan dan kelegaan, tetapi dia akan menjadi bahaya jika penggunaannya terlalu atraktif dan panjang sehingga mengalihkan keseluruhan tujuan peristiwa utama.

Kesalahan dalam ritme dan tempo tidak dapat ditoleransi. Keterlambatan perkembangan scene dan sekuen membuat penonton merasa bosan, dan hilang minat terhadap film yang ditontonnya. Perhatian yang tidak fokus pada apa yang dituturkan membuat perhatian penonton beralih. Oleh sebab itu, sineas harus mengontrol semua ini dengan memanipulasi waktu film.

Dalam *Film Art: An Introduction (2013)*, Bordwell membagi dua tipe waktu. Pertama, objective time (waktu objektif) adalah waktu yang terjadi dalam hubungannya dengan semesta dan tidak bisa direkayasa. Kedua, subjective time (waktu subjektif) adalah waktu yang dialami oleh manusia dalam hidupnya. Lebih lanjut Bordwell menjelaskan waktu objektif tidak bisa diukur dan dipahami tanpa adanya waktu subjektif demikian pula sebaliknya waktu subjektif tidak bisa hadir tanpa referensi waktu objektif.

Dua tipe waktu ini menjadi dasar untuk mengenal hubungan segitiga antara harapan – ingatan – perhatian. Harapan adalah membaca akhiran pada awalan. Ingatan adalah membaca awalan pada akhiran.

Lebih lanjut, Bordwell membagi waktu kisah yang dikonstruksi berdasarkan apa yang dihadirkan oleh plot meliputi temporal order (tatanan temporal), temporal duration (durasi temporal), temporal frequency (frekuensi temporal).

Tatanan temporal

Tatanan temporal adalah konstruksi kisah berdasarkan urutan plot. Jika urutan kisah adalah ABCD, maka susunan plot flashback (kilas balik) adalah

BACD, flashforward (kilas maju) adalah ABDC.

Durasi temporal

Durasi temporal adalah durasi kisah berdasarkan durasi plot. Menurut Bordwell, keseluruhan durasi plot terdiri atas sejumlah durasi kisah tertentu yang penting. Misalnya, masa kecil karakter, masa remaja karakter dan seterusnya. Dengan demikian, screen duration (durasi film) dapat dimanipulasi secara bebas terlepas dari durasi kisah dan durasi plot. Misal, durasi kisah berlangsung selama puluhan tahun, durasi plot terjadi dalam dua atau tiga malam, sedangkan durasi film selama 90 menit.

Frekuensi temporal

Frekuensi temporal adalah frekuensi kisah berdasarkan perubahan yang disebabkan oleh plot. Bordwell menjelaskan bahwa kisah terdiri dari aksi yang telah menjadi kebiasaan yang terjadi beberapa kali di mana plot dapat mengahadirkannya sekali atau beberapa kali yang menyimpulkan keseluruhannya. Dalam hal ini, kisah yang terjadi sekali dapat dihadirkan dua kali atau lebih di dalam plot.

Dimensi waktu

Dimensi waktu adalah ukuran kesatuan rangkaian berbagai peristiwa atau kejadian baik linear maupun nonlinear. Berdasarkan dimensi waktu, durasi penceritaan dapat direkayasa dengan cara dipadatkan (kompresi) dan diulur (elaborasi).

Elaborasi

Elaborasi adalah penguluran waktu yang berlangsung dalam scene tunggal dan kadang muncul di sepanjang film dalam bentuk rangkaian shot. Misal, adegan tangga pada karya Alfred Hitchcock *Notorious* (1956). Fungsi elaborasi adalah untuk mempersiapkan penonton pada hal yang akan terjadi kemudian, serta untuk merancang suspense (ketegangan) dan surprise (kejutan).

Kompresi

Kompresi adalah pemadatan waktu yang berlangsung dalam scene tunggal. Misal, rentang setahun atau sepuluh tahun direpresentasikan dalam film hanya lima menit.

DRAMATURGI

Dalam master class penyutradaraan film, Slamet Rahardjo Djarot menjelaskan dramaturgi film dengan lebih dulu memahami dramaturgi teater. Menurutnya, teater memiliki ilmu untuk membentuk pengadeganan, yakni dramaturgi. Kekhasan dramaturgi teater terletak pada tontonan secara fisik hadir di hadapan penonton. Gedung pertunjukan teater dibagi menjadi dua bagian yakni proscenium (panggung) dan auditorium (tempat penonton). Antara penonton dan tontonan memiliki jarak tetap. Penonton di bangku depan memiliki hak yang sama dengan penonton di bangku paling belakang untuk mendapatkan visual maupun suara yang sempurna.

Kondisi ini menyebabkan dramaturgi teater diperlukan supaya secara visual penonton melihat tanpa halangan. Sehingga, bentuk yang hadir di hadapan penonton membentuk pola pikir atau setting dekor yang diperlukan yakni tidak boleh satupun benda atau properti atau blocking yang saling menutupi. Komposisi dibuat sedemikian rupa supaya penonton tidak bingung untuk menentukan apa yang harus dilihat, sehingga adegan terlihat sempurna.

Oleh sebab itu, semiotika teater membedakan nilai segala sesuatu yang berada di depan panggung dari yang ada di tengah panggung dan juga yang di belakang panggung. Pertunjukan teater membedakan nilai pada front stage, centre stage, dan back stage. Di kemudian hari, film mengadopsinya dengan foreground, middleground, dan background. Dengan adanya pembagian ini, dramaturgi teater sangat memperhitungkan posisi pemain, yakni diposisikan di depan, di tengah, di belakang atau di kiri, di kanan, atau pada salah satu posisi sembilan bagian itu.

Hal ini membuat pencipta pertunjukan teater sangat peka dengan komposisi yang terbentuk dari penempatan properti, pemain dengan blockingnya, suara dengan stage vocal, dan cahaya pembentuk dimensi. Cahaya berperan penting untuk memandu penonton melihat bagian yang penting dari panggung. Jika yang terang hanya latar belakang sedangkan centre stage gelap maka latar belakang adalah penting. Atau, sebaliknya, jika yang terang hanya front stage dan dari tengah hingga ke belakang gelap maka front stage ini yang penting.

Demikianlah teknik-teknik menghidupkan atau merancang emosi penonton pada teater sehingga penonton mengikuti tangga dramatik peristiwa secara menarik dan memiliki logika yang dapat diterima. Penonton menerima logika pertunjukan karena logika yang dibuat oleh seniman teater adalah logika cipta yang didasarkan pada logika umum.

Media film adalah media setelah teater. Jika ada yang harus dipelajari dari teater adalah dramaturgi, yakni: reka-reka, reka-yasa, reka-daya sutradara

teater dalam menghadirkan konflik dengan emosi tinggi, ritmis, dan berlogika panggung yang luar biasa sehingga penonton dipaksa tidak berdiri dari kursinya sampai pertunjukan selesai. Dari mulai layar dibuka sampai ditutup penonton terkesan dan betah mengikuti cerita. Semua ini didasari pada ilmu dramaturgi dalam menciptakan adegan.

Dramaturgi

Dramaturgi dalam film adalah teknik penyusunan struktur bercerita secara dramatik.

Pola dramatik

Pola dramatik adalah bentuk pergerakan naratif akibat perubahan relasi antarkarakter secara dinamis. Misal, kawan jadi lawan.

Acting beat/ ketukan akting/ performance beats

Acting beat disebut juga ketukan akting atau performance beats adalah unit aksi yang disepakati oleh seorang karakter untuk menandai perubahan aksinya. Ketika aksi berubah berarti acting beat yang baru dimulai. Dalam praktek, setiap acting beat dijelaskan dengan satu kata kerja aksi. Misal, ketika seorang siswa terlambat masuk ke kelas, kata kerja aksi pengajarnya adalah “untuk menegur”, dan itu adalah acting beat. Sebelum ketukan ini terjadi, terdapat minimal satu acting beat yang mendahului suatu kondisi dan keinginan dalam kisah.

Konflik

Konflik adalah pergulatan pada rentang perjalanan dramatik yang dipicu oleh kemunculan hambatan bagi pemenuhan keinginan karakter.

Pengadeganan

Pengadeganan adalah proses memilih, merancang, mengadaptasi, atau memodifikasi dimensi ruang pada lakon teater atau film.

EDITING

Editing adalah proses memilih dan menata shot-shot hasil pengambilan gambar menjadi satu film utuh. Pada proses ini terjadi pemadatan waktu dan ruang serta penyatuan elemen visual yang terpisah melalui jukstaposisi sehingga pola makna menjadi jelas dan konstruksi emosi dramatik terbangun.

Editorial thinking dalam unit kompetensi ini meliputi kemampuan tinjauan dan pemahaman editing terhadap struktur dramatik.

Continuity editing adalah strategi film untuk menjamin kontinuitas narasi. Menurut Susan Hayward, editing yang tidak terlihat ini menawarkan narasi yang koheren secara spasial (dimensi ruang) dan temporal (dimensi waktu). Kontinuitas dimensi ruang ini dipertahankan dengan ketaatan yang ketat pada aturan 180 derajat, sedangkan kontinuitas dimensi waktu dipertahankan dengan memperhatikan kronologi narasi.

Dalam kajiannya, Hayward merujuk pendapat para ahli teori yang telah menyatakan bahwa kelancaran editing menutupi bahwa film dibuat dengan merangkaikan shot-shot mandiri menjadi satu narasi utuh. Oleh sebab itu, pemilihan teknik editing berhubungan langsung dengan ideologi tertentu. Hayward menyatakan bahwa sinema memberikan kesan realitas kepada penontonnya dan di saat yang sama menyajikan secara alamiah apa yang sebenarnya merupakan realitas hasil konstruksi mengikuti ideologi tertentu.

Maka, continuity editing harus tanpa patahan yang dapat dipersepsikan. Lebih lanjut Hayward menekankan bahwa penonton harus memiliki visi kesatuan bahwa semua yang dilihatnya yang ada di layar, sudah ada sebelum dirinya. Penonton yang sudah memiliki visi kesatuan ini harus diyakinkan bahwa kesatuan ini memiliki supremasi, bahwa semuanya ada di sana, di layar, sehingga dapat mengetahui semua yang terjadi. Pada tahap inilah, Hayward meyakini bahwa penonton berkolusi dengan idealisme yang dihasilkan oleh realitas sinematik.

Cut (istilah ini akan terus dipakai tanpa menggunakan italic dan tidak diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia) adalah penyambungan dua shot menjadi satu. Cut dibuat oleh editor pada tahap pengeditan film. Cut menandai transisi yang cepat antara waktu dan ruang tertentu dengan waktu dan ruang lainnya pada dua atau beberapa sekuen. Makna yang hendak disampaikan bergantung pada kealamiah cut.

Cut mengonstruksi ritme film melalui pengaturan tempo yang tepat. Ritme dihasilkan oleh editor setelah melewati beberapa proses pemotongan hingga tiba pada rough cut (potongan kasar). Cut ini bukan final cut

(pemotongan akhir) film. Penyesuaian dan perubahan masih diberi peluang untuk dilakukan hingga menghasilkan fine cut (potongan halus) sebelum tiba pada pemotongan akhir dilakukan dan film siap untuk pascasinkronisasi suara untuk kemudian ditransfer menjadi jalur optikal.

Ragam cut yang biasa digunakan untuk memotong sekuen atau adegan antara lain jump cut, continuity cut, match cut, cross cut, dan montage cut (dalam tulisan ini semua istilah akan ditulis tanpa menggunakan italik dan tidak diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia). Setiap cut memiliki arti yang berbeda.

Jump cut

Jump cut adalah cut yang tidak memiliki kontinuitas antara dua shot yang disambung. Hayward menjelaskan tujuan jump cut dalam sebuah sekuen atau adegan untuk memberikan efek menyentak penonton dengan pengeditan yang buruk, seolah hasil rekaman kamera melompat-lompat tanpa ada keinginan untuk mengarahkan penonton. Ketidaksinambungan ini disebabkan karena antara shot satu dan shot selanjutnya melanggar hukum 30 derajat. Hukum ini mengatur kesan kontinuitas yang ingin dihasilkan dilakukan dengan memperhitungkan peletakan kamera kedua setelah perekaman shot pertama selesai memiliki sudut lebih besar atau sama dengan 30 derajat. Apabila tidak terjadi maka secara dimensi ruang, shot yang dihasilkan memiliki efek yang membingungkan.

Namun demikian, penggunaan jump cut secara sengaja di dalam sekuen adalah untuk menciptakan disorientasi pada dimensi ruang dan dimensi waktu. Penggunaan jump cut paling banyak adalah pada *A bout de souffle* (1959) karya Jean-Luc Godard. Alasan yang diberikan oleh Godard karena durasi film pertamanya ini terlalu lama yakni satu jam.

Continuity cut

Continuity cut adalah pemotongan yang dilakukan secara mulus dan logis dari satu sekuen atau adegan ke sekuen atau adegan lainnya. Cut ini dimaksudkan untuk memberi kesan tidak mencolok bahwa narasi film dikonstruksi oleh rangkaian shot-shot berbeda.

Match cut

Match cut adalah pemotongan yang memperhitungkan kelogisan dimensi ruang visual antara shot yang diposisikan berbeda dalam sebuah

scene. Pemotongan ini kebalikan dari jump cut karena gerak kamera dan sudut kamera diperhitungkan mengikuti logika visual penonton. Garis mata dicocokkan juga mengikuti logika visual yang sama. Misalkan, shot pertama menampilkan karakter sedang melihat sesuatu, maka shot kedua memperlihatkan apa yang sedang dilihatnya.

Cross cutting

Cross cutting adalah potongan yang digunakan secara bergantian antara dua sekuen atau adegan yang terjadi dalam waktu yang sama tetapi dalam ruang yang berbeda. Cross cutting biasanya digunakan untuk menciptakan ketegangan dan mempercepat narasi.

Pemotongan lainnya terjadi di dalam sekuen seperti montage, compilation shots and cutaways.

Montage

Montage adalah pemotongan cepat yang menyatukan beragam shot untuk mengonstruksi makna tertentu atau rasa tertentu seperti ketakutan dan lain-lain. Montage pertama kali digunakan oleh dalam perfilman Soviet dan termasuk avant-garde. Penggunaannya dimaksudkan mendekonstruksi makna tertentu dan menempatkan yang lain. Hayward memberi contoh prosesi pemakaman yang megah dan berlangsung lambat didekonstruksi dan direkonstruksi dengan montase cepat menjadi tuduhan kepada kaum borjuasi.

Compilation shot (shot kompilasi)

Compilation shot (shot kompilasi) adalah serangkaian shot yang disatukan untuk memberikan kesan cepat tentang suatu tempat, penjelasan singkat tentang suatu situasi, dan kesan karakter atas suatu peristiwa.

Cutaways

Cutaways adalah shot yang digunakan sebagai transisi sebelum memotong ke urutan atau adegan berikutnya. Shot ini sengaja diletakkan untuk menjauhkan penonton dari aksi atau adegan utama.

EFEK KHUSUS - SPECIAL EFFECT

Special Effect sesuai kutipan dari Raffi Duymedjian dan Charles-Clemens Rüling dari Dictionnaire des arts médiatiques (Groupe de recherche des arts médiatiques, UQAM, 1996) didefinisikan sebagai ilusi audiovisual yang diciptakan pada saat shooting di set film atau selama pascaproduksi dengan menggunakan perangkat artifisial atau elektronik. Tujuan dari ilusi atau trik visual ini adalah untuk menyimulasikan peristiwa rekaan pada semesta kisah.

Efek khusus fisik

Efek khusus fisik adalah ilusi atau trik visual pada film untuk menyimulasikan material tertentu berproses sesuai skenario.

Efek khusus fotografi

Efek khusus fotografi adalah ilusi atau trik visual pada film yang dibuat dalam bentuk grafis sesuai naskah skenario.

Gambar efek khusus

Gambar efek khusus adalah desain efek khusus berupa sketsa atau gambar atau referensi foto.

GERAK KAMERA - CAMERA MOVEMENT

Camera movement atau gerak kamera adalah istilah sinematografi untuk gerak fisik yang dirasakan melalui perpindahan kamera dari satu posisi ke posisi lain di dalam ruang dan yang berfungsi untuk menciptakan sensasi pada penonton.

Pan right/left

Pan right/left adalah istilah sinematografi untuk gerak kamera ke kiri/kanan pada poros yang sama.

Tilt up/down

Tilt up/down adalah istilah sinematografi untuk gerak kamera ke atas/bawah pada poros yang sama.

Dolly

Dolly adalah istilah sinematografi untuk gerak kamera menjauh, mendekat, mengikuti, menyamping dengan tinggi level kamera yang sama

Crane

Crane adalah perangkat yang berfungsi untuk menggerakkan kamera naik ke atas dan turun ke bawah atau dengan kombinasi ayun ke kiri/kanan.

Follow focus

Follow focus adalah mekanisme control fokus yang digunakan dalam pembuatan film dengan kamera film atau video professional atas objek bergerak.

Grip

Grip adalah perangkat penunjang kamera yang berfungsi untuk mendapatkan shot yang bergerak secara halus dan stabil sesuai konsep yang diinginkan.

Grip set

Grip set adalah perangkat konstruksi pendukung kamera, antara lain: dolly, crane, scaffolding, crab dolly, car mount dan lain lain.

KAMERA

Kamera mekanik

Kamera mekanik adalah perangkat yang berfungsi menangkap imaji secara optikal melalui proses mekanik dengan bahan baku film (seluloid).

Kamera elektronik

Kamera elektronik adalah perangkat perekam imaji yang dihasilkan lensa melalui proses elektronik yakni mengubah objek yang direkam menjadi gelombang elektro (analog) dengan pilihan secara analog atau digital.

Rig

Rig adalah peralatan pendukung kamera untuk memosisikan kamera pada tempat yang sulit, seperti penempatan kamera pada mobil/motor.

Asesoris

Asesoris adalah kelengkapan lampu berupa filter lampu antara lain Color-Conversion Filter, Light Balancing/ND, Color Compensating/CC, Filter Effect dan lain-lain.

KARAKTER

Karakter adalah orang atau benda yang merupakan elemen dalam film sebagai pelaku cerita.

Protagonis

Protagonis adalah karakter pengendali keseluruhan film dan merupakan salah satu kunci dramaturgi terkait pertanyaan, antara lain: film ini milik siapa?, melalui karakter mana film ini berlangsung?, karakter mana yang kita harapkan memperoleh apa yang ia inginkan atau karakter mana yang cemas karena tidak memperoleh apa yang dia inginkan? Namun demikian, kehadiran protagonist bukan keharusan karena ada film-film yang menggunakan protagonis utama lebih dari satu, bahkan ada pula yang memiliki protagonis utama sama sekali.

Peran karakter

Peran karakter adalah bagian yang dimainkan oleh orang atau benda di dalam cerita meliputi protagonis, antagonis, side kick dan lain-lain.

Perkembangan karakter

Perkembangan karakter adalah perubahan kondisi atau situasi karakter selama sebuah kisah berlangsung sebagai hasil dari tindakan atau pengalaman

mereka dari awal hingga akhir cerita. Katherine Sanderson menjelaskan bahwa pada proses ini keunikan karakter dibangun sehingga menjadi tiga dimensi dengan kedalaman, kepribadian, dan motivasi yang jelas. Perkembangan karakter dapat dicapai dengan memahami tujuan karakter, kualitas dan karakteristik. Hal ini tercermin melalui dialog, interaksinya dengan karakter lain.

Salah satu aspek terpenting dari pengembangan karakter, menurut Sanderson adalah mendesain *character arc*. *Character arc* adalah perjalanan batin karakter yang berfungsi memetakan bagaimana karakter akan berubah dari satu tipe orang menjadi tipe orang lain pada akhir film atau serial. *Character arc* harus dimiliki oleh karakter utama, serta karakter pendukung dan karakter minor.

Terdapat titik awalan untuk *character arc* bagi protagonis. Pertama, protagonis mengawali kehidupannya biasa-biasa saja, tetapi dilemparkan ke dalam situasi yang fantastis. Kedua, protagonis memulai kehidupannya dengan memiliki segalanya, tapi kemudian ia kehilangan segalanya. Ketiga, protagonis memulai perjalanan dengan memiliki segalanya atau sebagai orang kebanyakan, tetapi dilemparkan ke dalam situasi yang fantastis dan kehilangan segalanya.

Character fatal flaw (kelemahan fatal karakter)

Character fatal flaw (kelemahan fatal karakter) adalah perangkat yang mendefinisikan sifat karakter yang mengarah atau menyebabkan kejatuhannya bahkan berpotensi bagi kematiannya. Kelemahan fatal ini awalnya digunakan sebagai alat positif untuk bertahan hidup, tetapi akhirnya berubah menjadi sifat destruktif ketika digunakan melampaui batas. Namun demikian, kelemahan ini tidak selalu mengarah kepada kegagalan moral karakter, kelemahan ini dapat juga menuntun karakter untuk membuat keputusan yang akan mengarah pada hasil yang tragis. Oleh sebab itu, kelemahan ini bisa berupa keberanian, selain keangkuhan atau kecemasan.

Manfaat kelemahan fatal ini bagi karakter adalah memberi tingkat kompleksitas dan realisme tertentu kepadanya. Seringkali penulis mengonstruksi karakter sebagai yang baik atau yang buruk, tetapi dengan memberikan kelemahan fatal pada karakter maka dirinya tidak menjadi sekadar hitam dan putih.

Terdapat dua kategori kelemahan fatal karakter yakni sifat positif yang berubah negatif karena keadaan yang buruk, dan sifat negatif yang muncul dari keadaan yang buruk. Kelemahan fatal menggemakan kerumitan pada

keadaan di mana yang baik diambil terlalu jauh atau digunakan untuk melawan karakter dengan tujuan menjadikannya buruk. Atau, hal buruk ditampilkan sebagai respons perlindungan terhadap hal buruk lainnya yang timbul karena kebutuhan.

Penonton selalu tertarik dengan karakter yang memiliki kelemahan fatal. Hal ini disebabkan karena penonton cenderung merasa tertarik pada karakter yang lebih realistis dan yang lebih manusiawi, sehingga penonton dapat bersimpati dan berempati.

Latar belakang karakter

Latar belakang karakter adalah semua informasi, rincian peristiwa dan orang penting, serta pengalaman hidup yang membentuk kisah asal usul karakter sebelum berperan dalam cerita. Latar belakang ini meliputi sosial, budaya, pendidikan, fisionomi dan psikologi. Latar belakang karakter berfungsi sebagai landasan motivasi yang kompleks dan emosi yang rentan terkait cara karakter merespons keadaan dalam kehidupannya saat ini ketika kisah berlangsung.

Terdapat tiga tipe karakter yakni karakter utama, karakter pendukung, dan karakter minor. Karakter utama adalah karakter yang muncul di hampir setiap adegan dan mendorong plot. Oleh sebab itu, ia memiliki latar belakang kisah yang kompleks dan kepribadian tiga dimensi.

Karakter pendukung

Karakter pendukung adalah karakter yang akan mendukung atau menghalangi karakter utama dan akan muncul beberapa kali sepanjang kisah bergulir. Maka, ia memiliki latar belakang kisah lebih pendek daripada karakter utama.

Karakter minor

Karakter minor adalah karakter yang hanya akan berperan dalam cerita untuk waktu yang singkat dan yang akan menyelesaikan tugas secara cepat atau melakukan percakapan singkat dengan karakter lain. Maka, ia tidak perlu memiliki latar belakang kisah namun demikian perlu memiliki satu atau dua deskripsi.

Selain itu, dikenal pula karakter datar yakni karakter yang tidak memiliki atau sedikit memiliki konflik internal, tidak mengalami pengembangan, tidak memiliki kepribadian yang beragam. Karakter datar dapat menjadi

penting karena memiliki kontras dengan karakter tiga dimensi, dan bulat dalam cerita. Karakter datar itu statis, artinya mereka tetap sama dan tidak mengalami perubahan atau pertumbuhan sepanjang jalan cerita. Karakter ini jarang dijadikan karakter utama karena untuk penonton lebih terkesan dan mau mengikuti karakter yang tiga dimensi dan akan berubah. Hal yang perlu dipahami bahwa tidak selalu karakter statis itu flat. Ada karakter statis tetapi memiliki personalitas yang kompleks.

Karakter tiga dimensi

Karakter tiga dimensi adalah karakter yang kompleks dengan lapisan berbeda-beda dan kepribadian multifaset.

KOMPOSISI INTERNAL

Dalam buku *The Work of Film Director* (1970), Reynertson mengungkapkan bahwa komposisi film terdiri atas dua aspek yang saling berhubungan dan mandiri satu sama lain yakni komposisi internal dan komposisi eksternal. Komposisi internal adalah komposisi di dalam frame dan didapatkan melalui pemilihan sudut kamera untuk mendapatkan sudut pandang paling menguntungkan terhadap peristiwa di dalam film. Komposisi eksternal adalah komposisi yang terjadi karena setiap shot dibuat dalam konteks dengan shot-shot lain.

Reynertson menjelaskan lebih lanjut bahwa komposisi internal pada tahun-tahun awal perkembangan film berkaitan dengan penggunaan kamera yang masih dalam tahap uji coba. Oleh sebab itu, komposisi internal lebih ditujukan kepada dua perkembangan dasar kamera yakni merekam aksi dan memperoleh 'efek magis'. Pada saat itu, kamera hanya merekam peristiwa atau aksi yang terjadi di depannya. Komposisi internal sebagai landasan penutur cerita ada lebih dulu dibandingkan dengan komposisi eksternal yang belum dikenal. Komposisi eksternal baru dipahami ketika shot satu dengan shot lain mulai dihubungkan dan ditata berjenjang.

Sergei Eisenstein (2006) adalah sineas sekaligus teoritikus yang mengkaji komposisi internal. Awal kajiannya didasari oleh masalah yang selalu dihadapi oleh sineas yakni emosi kisah yang disajikan di layar tidak selalu sama dengan yang sehari-hari dialami oleh penonton. Ia mengambil contoh adegan kematian. Dalam kehidupan sehari-hari kematian seseorang selalu menimbulkan rasa sedih mendalam. Namun, kematian yang direpresentasikan

di layar film tidak selalu menimbulkan rasa sedih. Misal, kematian seorang penjahat justru menimbulkan kesukacitaan dan kelegaan di hati penonton.

Menurut Eisenstein kasus ini terjadi karena setiap peristiwa tidak memiliki emosi yang seragam dan yang berlaku untuk semua orang. Benturan ini merupakan persoalan utama dalam film yang disebutnya sebagai “hubungan antara image dan sikap yang ditimbulkannya”. Artinya, emosi yang dipresentasikan di layar bukan emosi yang akan dirasakan penonton. Setiap image mengandung emosi laten yang humanis dan berperan sebagai materi emosi tertentu ketika image lain disandingkan dengannya.

Eisenstein menekankan nilai penting proses seleksi, Slamet Rahardjo Djarot menyebutnya sebagai the *art of selection* (seni menyeleksi). Bangunan emosi pada image hanya akan tercapai apabila materi visual penyusunnya tidak langsung diambil begitu saja dari kejadian sehari-hari tanpa melalui seleksi. Eisenstein menyadari bahwa fenomena mengandung “dirinya sendiri”, tetapi emosi tertentu yang ingin direpresentasikan oleh sineas memerlukan dukungan fenomena lain. Dukungan ini dapat berupa situasi, aturan, dan komparasi figuratif yang berlabuh pada satu kiasan yang mendeskripsikan emosi itu.

Lebih lanjut, Eisenstein menjelaskan bahwa fenomena pilihan ini adalah fenomena yang dekat dengan pengalaman sutradara dan bersumbangsih pada karakter serta struktur image yang dikreasikannya. Selain itu, kadar masing-masing fenomena yang sudah dipahami akan menghasilkan emosi yang sesuai ketika disandingkan dengan peristiwa yang sedang berlangsung yang dialami oleh karakter, dalam hal ini aksi seorang pemeran terpancar lewat kehadiran beragam perangkat ekspresi yang dekat dengan pengalaman sutradara. Eisenstein menyimpulkan emosi terbentuk karena ada struktur organik antar materi visual.

Tiba di bagian ini, dalam rangka menjelaskan komposisi internal, Eisenstein menjelaskan struktur organik sebagai komposisi yang dibentuk oleh materi-materi penyusunnya sesuai hukum pembentuk struktur komposisi. Hukum ini mengikuti hukum struktur fenomena organik yang berlaku di alam. Dalam hal ini Eisenstein menggarisbawahi bahwa yang khusus tidak akan ada tanpa yang umum, sedangkan yang umum terbentuk dari dan hadir di dalam yang khusus. Dengan demikian, setiap materi yang mengonstruksi peristiwa sehari-hari memiliki potensi untuk mengonstruksi peristiwa lain.

Lebih lanjut, Eisenstein menjelaskan struktur organik memiliki hukum pembentuknya sendiri dalam rangka menghasilkan sensasi atau emosi tertentu secara utuh. Tujuan struktur organik adalah pencapaian sensasi atau emosi. Tujuan ini diperoleh dengan syarat kehadiran hukum struktur organik

mengikuti hukum struktur fenomena organik di alam. Maka, peleburan dikotomi terjadi. Yang subjektif tidak akan ada tanpa yang objektif, demikian pula sebaliknya. Hal ini dapat pula dipahami bahwa konsep tidak akan ada tanpa representasi, sehingga memahami konsep ditempuh melalui representasi atau sebaliknya memahami representasi ditempuh melalui konsep.

Mengenai hukum fenomena organik, Eisenstein menegaskan bahwa hukum ini tidak harus setara dengan aturan yang dimiliki oleh hukum pembentuk komposisi untuk representasi atau sensasi atau emosi yang diinginkan. Hal ini dimungkinkan karena pembentukan komposisi ini mensyaratkan kehadiran dua hukum secara bersamaan, yakni hukum pembentuk komposisi dan hukum fenomena organik. Syarat kehadiran dua hukum ini harus pula dipenuhi oleh naratif dan teknik visual yang membentuk komposisi. Pada bagian ini, Eisenstein memperkenalkan kehadiran strategi naratif dan strategi visual pembentuk image di mana kedua strategi ini tidak dapat berdiri sendiri-sendiri tetapi saling berinteraksi satu sama lain. Image yang dibentuk oleh strategi naratif tidak mungkin dipahami tanpa melalui strategi visual, demikian pula sebaliknya.

Strategi naratif

Strategi naratif adalah perencanaan yang cermat untuk menghasilkan sensasi atau emosi pada image melalui rangkaian peristiwa-peristiwa yang memiliki hubungan kausalitas.

Strategi visual

Strategi visual adalah perencanaan yang cermat untuk menghasilkan sensasi atau emosi pada image melalui teknik visualisasi yang merefleksikan pola-pola dari realitas. Bordwell (2013) menyebut strategi visual dengan istilah *stylistic system* (sistem gaya). Meskipun istilah yang digunakan berbeda, tetapi baik Eisenstein maupun Bordwell sama-sama sepakat bahwa teknik visualisasi yang dirujuk dari pola-pola yang ditemui pada kehidupan sehari-hari terdiri dari *mise-en-scene*, gerak kamera, editing, dan suara. *Mise-en-scene* terdiri dari set atau lokasi, gesture, pencahayaan, dan make-up/kostum/properti.

Kajian Eisenstein ini menggarisbawahi bahwa alasan penonton dapat memahami sensasi atau emosi dari image karena representasinya atau materi-materi visual penyusunnya berasal dari peristiwa sehari-hari atau setara dengan realitas. Selain itu, hukum pembentuk image maupun hukum fenomena yang dipahami penonton sama-sama mengikuti hukum fenomena organik. Dengan kata lain, pola pada image sama dengan pola pada realitas.

Sehingga ketika penonton menyaksikan tayangan film, mereka merasakan kemiripan seperti ketika berinteraksi dengan realitas.

Eisenstein menyimpulkan bahwa komposisi merupakan pemecah paling efektif terhadap masalah image dan sikap yang ditimbulkannya. Artinya, segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh sineas harus dilakukan dengan menata materi-materi visual menjadi komposisi di dalam bingkai. Segala sesuatu yang berada di luar bingkai tidak diperhitungkan. Meskipun, Eisenstein melanjutkan, tugas komposisi bukan semata-mata untuk mewujudkan hubungan ini.

Dalam mengonstruksi komposisinya, seorang sineas perlu memperhatikan tiga aspek yang menentukan efektifitas komposisi yakni content (konten), context (konteks), impact (dampak).

Konten

Konten adalah objek representasi yang terdiri dari materi-materi visual penyusun struktur fenomena atau peristiwa, dan perilaku manusia pada fenomena itu. Ia adalah materi visual pengonstruksi komposisi. Semua materi visual ini, yang disebut cue (isyarat) oleh Bordwell, ditata sesuai metode dan perangkat tertentu, di mana sineas memiliki kedalaman relasi dengan fenomena yang sedang dikonstruksi. Ini dinamai oleh Eisenstein sebagai keharmonisan umum. Sikap pengarang atas keharmonisan umum ini menjadi penentu utama prototipe komposisi melalui tindakan dan struktur aksi manusia. Sineas menentukan materi penting pembentuk sistem persenyawaan yang mengonstruksi pondasi fenomena. Materi ini akan mendikte struktur dan karakteristik pengupasan imaji sehingga representasi yang dihasilkannya tetap berakar pada realitas tetapi tetap memiliki kekayaan makna dan emosi tak terukur. Dalam hal ini, komposisi yang dihasilkan selalu manusiawi.

Konteks

Konteks adalah cara pandang sutradara terhadap representasi yang dikonstruksinya untuk menghasilkan emosi tertentu. Penataan setiap materi visual pada latar depan, latar tengah maupun latar belakang pada ruang imajiner merujuk pada konteks ini. Komposisi yang dibangun oleh sistem image perbandingan elemen visual dan perilaku manusia ini bukan hanya untuk kebutuhan shot secara mandiri tetapi juga hubungan antar shot. Menurut Eisenstein, sineas mengonstruksi pesan atau emosi pada filmnya pada setiap elemen di dalam shot, hubungan antar shot; dan hubungan antar scene.

Pesan atau emosi ini menjadi corong utama sikap sineas terhadap fenomena yang sedang dituturkannya serta menjadi penentu semua elemen dasar penggabungan dan pengembangan scene. Dengan demikian, Eisenstein memahami bahwa pesan atau emosi mendikte image dan analogi, serta di saat yang sama menentukan tindakan dan image pemeran pada setiap aksinya, “Tindakan pemeran ini sungguh merupakan petunjuk akurat, menentukan nuansa tingkah laku, yang dipilih dari ribuan kemungkinan, lantaran menjadi satu-satunya yang bersesuaian, dengan sikap pengarang dan fenomena itu sendiri.”

Dampak

Dampak adalah keinginan sutradara atas representasinya untuk dilihat, dirasakan, dicerap oleh penonton. Konteks merujuk pada dampak yang hendak dihasilkan.

Permasalahan yang menjadi awal penelitian Eisenstein digarisbawahi oleh Slamet Rahardjo Djarot sebagai bukti bahwa film adalah seni terapan yang di dalamnya sebuah karya cipta seni memiliki unsur teknologi. Dengan demikian, teknologi menjadi penting dibicarakan dalam komposisi internal dan internal directing. Perhitungan-perhitungan teknologi menjadi ciri khas yang membedakan film dari seni murni lainnya. Selain itu, karena film bukan seni murni maka tidak mungkin seorang penulis skenario mendapat anugerah karya sastra terbaik. Skenario adalah karya teknologi. Ia merupakan teknik visualisasi dari sebuah peristiwa yang menggambarkan konflik kemanusiaan dalam kehidupan.

Kompisisi internal menjadi menarik karena di dalamnya sineas harus memahami lebih dulu seni menyeleksi, analisis naratif secara benar tentang ide dari kisah yang hendak diproduksi, dan hubungan konten-konteks-dampak dari kisah. Pemahaman ini merupakan bekal untuk penataan gambar, warna, cahaya, gerak, dan gesture menjadi satu dalam kesadaran jukstaposisi yang dalam editing dipahami sebagai kesadaran “ada gambar sebelum” dan “ada gambar setelah”. Demikian pula, musik tidak berdiri sendiri, artistik mendukung gagasan, pemeran menghidupkan gagasan, kamera bergerak dengan penataan subjektif dan objektif.

Lebih lanjut Slamet Rahardjo Djarot menguraikan beberapa syarat yang perlu dimiliki oleh sineas untuk melakukan seleksi, yakni: pikiran yang cerdas, jiwa yang terbuka, pandai melihat kekuatan, dan berani mengakui kelemahan. Dengan demikian, analisis atas pencarian inti masalah tidak boleh dengan berpura-pura tahu. Sineas harus benar-benar tahu, tidak malas, selalu membuka mata, telinga, dan hati. Harus mempergunakan tangan dan

kaki secara efektif untuk membuat sesuatu karena pada dasarnya kebudayaan itu terus bergulir dan kemudian tertinggal menjadi sejarah.

Sampai di sini, dapat disarikan sejumlah terminologi terkait komposisi internal.

Materi visual

Materi visual adalah tanda-tanda dan isyarat yang diekspresikan seseorang ketika sedang mengalami permasalahan fisik maupun psikis. Misal, visual rasa cemburu dihadirkan dengan tindakan serba salah, makan tidak enak, tidur gelisah, over sensitif tak mau mendengar nama tertentu. Materi visual akan menjadi dasar sutradara untuk menentukan pola visual.

Pola visual

Pola visual adalah setting berpikir untuk merancang strategi visual. Ia adalah konsep dasar dari rancang bangun pengadeganan. Jika sutradara mengabaikan materi visual, maka dia akan mengalami kesulitan untuk memberi contoh serta arahan teknis dan estetis kepada rekan kreatifnya khususnya ketika dia menuntut sebuah ekspresi tertentu kepada pemeran.

Slamet Rahardjo menyatakan bahwa pola visual dilahirkan dari proses kreatif sineas yang melakukan kajian tentang beragam bentuk, jenis, karakter, dan pendekatan cerita. Dalam hal ini, pola visual harus mendukung konsep penciptaan karya. Ia menambahkan proses kerja kreatif ini dilakukan dengan terlebih dulu menetapkan strategi naratif berupa pembacaan cerita berulang kali untuk memahami dan menguasai alur, struktur, logika, karakter, tangga dramatik kisah berdasarkan konflik antar tokoh, dan pesan yang terkandung untuk dijadikan bekal dalam merancang strategi atau pola visual. Kejelasan ini akan memperjelas pula konten, konteks dan dampak dari karya cipta film yang akan dibuat.

Ada satu masa penggunaan komposisi eksternal mendominasi, yakni dengan penekanan pada hubungan shot-shot terhadap ruang dan waktu. Saat ini tidak ada lagi yang membuat film hanya menekankan pada elemen internal saja. Seberapa pun indah shot, tidak akan menjadi kesatuan yang utuh tanpa kehadiran shot-shot lain. Hal ini terjadi karena komposisi internal sebuah shot dipengaruhi oleh komposisi internal shot-shot lain. Pengecualiannya pada film yang memang hanya menggunakan satu shot.

Bordwell memberi solusi kepada sineas untuk menjernihkan internal komposisi ini dengan merincikan sejumlah pertanyaan: Sudut pandang

siapa yang dibagikan pada setiap momen penting? Sudut pandang siapa yang mendominasi keseluruhan cerita? Kapan dan mengapa sudut pandang berubah? Apakah perubahan ini subyektif atau obyektif? Emosi, pikiran atau anggapan apa saja yang mungkin terdapat pada sudut pandang ini?

MEDIA

Medium luaran

Medium luaran adalah beragam media yang menggunakan skenario, antara lain: film, serial TV, web-series, dan lain-lain.

Format teknologi penayangan

Format teknologi penayangan adalah segala jenis perangkat teknologi yang diperlukan pada proses memertunjukkan film.

Bioskop atau cinema

Bioskop atau cinema adalah ruang khusus untuk menonton pertunjukan film yang diproyeksikan ke layar lebar.

IMAX

IMAX adalah format layar terbesar (image maximum) dengan ukuran minimum layar 22 meter x 16 meter dan menggunakan bahan baku film 70mm atau IDF (imax digital format).

Penayangan

Penayangan adalah proses memertunjukkan film, biasanya pada ruang khusus.

MISE-EN-SCENE

Istilah ini berasal dari bahasa Perancis yang berarti meletakkan ke dalam

scene. Mise-en-scene meliputi blocking (gesture dan gerak aktor; posisi dan gerak kamera), pilihan lensa, komposisi. Semua keputusan itu didasari pada fungsi-fungsi dramatik scene dan objek identifikasi penonton. David Bordwell (2016) merangkum pertanyaan aktifitas mise-en-scene menjadi, antara lain: Apa fungsi scene ini? Materi-materi visual apa saja yang dapat disusun sesuai fungsi scene ini? Apa yang menjadi harapan karakter dalam scene ini? Seberapa besar masing-masing karakter memahami permasalahannya? Kemudian, ia menggarisbawahi bahwa penilaian penonton atas mise-en-scene didasari pada standar realisme sesuai kesepakatan budaya, waktu, dan sekelompok orang.

Film mengenal empat aspek mise-en-scene, yakni: set atau lokasi, kostum dan make-up, pencahayaan, ekspresi figur dan gestur. Berikut adalah uraiannya:

Set/lokasi memegang peran penting dalam film. Set merupakan salah satu pendukung story universe (semesta kisah) naratif film. Ia hadir sebagai bagian dari dimensi ruang sekaligus dimensi waktu. Set merepresentasikan era dari semesta yang dikonstruksi dalam film. Benteng Vredenburg di Yogyakarta, misalnya, ketika dihadirkan sebagai museum maka benteng ini merepresentasikan Yogyakarta era modern. Tetapi, ketika di dalam benteng ini terlihat aktifitas sejumlah karakter berkostum tentara Hindia Belanda, ia mewakili Yogyakarta era kolonial.

Set/lokasi memang belum menjadi materi uji coba awal cinematographe oleh Lumière Bersaudara karena mereka masih berfokus pada upaya merekam dan menayangkan kembali gerak seperti diperlihatkan pada footage para pegawai keluar dari gedung besar dengan gerbang utama berukuran besar. Namun demikian, gedung besar ini merepresentasikan dimensi ruang dan dimensi waktu ketika footage dibuat.

Aristotles dalam *Poetics* berpendapat bahwa drama dapat terjadi tanpa aktor. Mengutip contoh yang diberikan oleh Andre Bazin, misal: pintu tertiuip angin, rumput bergoyang, aliran air sungai, dan pena berdarah. Pernyataannya ini menggarisbawahi nilai penting set/lokasi yakni bukan hanya berfungsi sebagai arena berlangsungnya peristiwa kehidupan manusia, namun di saat yang sama ia adalah juga narasi.

Standar realisme yang dinilai bergantung pada keputusan bersama pada satu masa tertentu. Sehingga, pada satu masa orang menganggap set film tertentu realistis, tapi pada masa lain terasa artifisial.

Dalam buku *Film Art: An Introduction*, Bordwell menjelaskan ragam cara sineas mengontrol set, antara lain: (i) memilih lokasi yang sudah tersedia

seperti banyak dilakukan oleh para dokumenteris tak terkecuali juga fiksi seperti aliran neorealisme; (ii) membangun set dengan mengutamakan otentisitas sejarah maupun tidak; (iii) menggunakan warna sebagai motif; hingga (iv) membuat miniature lokasi.

Kostum dan make-up diperlukan untuk memperkuat karakter, menegaskan karakterisasinya sesuai motivasi plot, selain memperkuat penampilan aktor yang memerankannya. Standar realisme dijadikan acuan, sehingga seorang aktor dituntut untuk melakukan perubahan secara fisik supaya realisme dapat dihadirkan pada karakter yang diperankannya, misal: mengubah warna rambut, retina mata, atau kulit.

Bordwell merincikan fungsi kostum dan make-up, antara lain: (i) menciptakan keotentikan; (ii) mendapatkan nuansa yang stylized untuk kualitas grafis; (iii) melengkapi properti bagi strategi naratif film yang tengah berlangsung; (iv) menunjukkan genre tertentu; (v) mendekatkan dengan set/ lokasi sehingga menolong identitas karakter.

Properti

Properti adalah perlengkapan set baik yang di-display maupun yang digunakan oleh pemain atau kebutuhan lain dalam shooting.

Properti khusus

Properti khusus adalah barang yang sifatnya istimewa sesuai naskah skenario.

Properti umum

Properti umum adalah barang yang berada di set.

Wardrobe atau kostum

Wardrobe atau kostum adalah elemen yang membantu pengisahan cerita dan dipengaruhi serta berkontribusi terhadap latar film, sugesti atas karakter terkait situasi sosial, citra diri, pemikiran, hal-hal yang berusaha ditutupi, dan lain-lain.

Kostum

Kostum adalah pakaian yang digunakan oleh pemain dalam adegan shooting.

Costume

Costume adalah pakaian yang dikenakan sesuai dengan karakter tokoh.

Make-up

Make-up adalah tata rias yang disesuaikan dengan karakter tokoh.

Hand property

Hand property adalah perangkat pendukung pemeran dalam memainkan tokoh yang diperankannya.

Pencahayaan berhubungan dengan penciptaan wilayah gelap dan terang di dalam sebuah frame untuk membantu menciptakan komposisi shot sekaligus menuntun perhatian ke obyek dan aksi tertentu. Pencahayaan juga mengartikulasikan tekstur, misalnya permukaan kasar kayu.

Highlight dan bayangan mempertajam wujud obyek. Highlight memberi petunjuk terhadap tekstur sebuah permukaan. Permukaan yang rata seperti gelas kehadiran highlight dalam bentuk kilatan. Kita juga mengenal ada dua macam bayangan: attached shadow atau shading dan cast shadow. Attached shadow terjadi manakala sebagian tubuh atau wajah aktor berada di dalam ruang gelap. Sedangkan cast shadow adalah bayangan karakter yang terpantul yang disebabkan oleh sumber cahaya. Misalnya orang menatap lilin, bagian tubuh atau wajahnya yang berada dalam kegelapan disebut attached shadow dan bayangan yang terpantul di dinding disebut cast shadow. Highlight dan bayangan menciptakan kesan terhadap ruang.

Pencahayaan juga memperjelas keseluruhan komposisi shot. Selain itu pencahayaan juga membangkitkan kesan kita terhadap bentuk dan tekstur obyek. Misalnya sebuah bola dengan penataan cahaya tertentu menimbulkan kesan setengah lingkaran, atau sabit.

Pencahayaan dapat kita bagi berdasarkan empat karakter pencahayaan utama yakni kualitas, arah, sumber dan warna.

Kualitas cahaya mengacu pada intensitas illuminasi relatif. Pencahayaan 'keras' membentuk bayangan yang jelas, sedangkan pencahayaan 'lembut' menciptakan illuminasi menyebar.

Arah pencahayaan dalam shot mengacu pada garis sumber cahaya yang menerangi obyek. Berdasarkan arahnya kita mengenal adanya pencahayaan frontal, sidelight, backlight, underlighting, top lighting.

Pencahayaan juga dapat dikarakterisasikan berdasarkan sumbernya. Kita

mengenal adanya sistim pencahayaan ‘three-point’ yakni key light, fill light dan backlight.

Warna yang dikenal hanya ada dua yakni warna putih (blueis) dari cahaya matahari dan yelooow lembut dari lampu interior. Pewarnaan ini dihasilkan dengan menggunakan filter.

Pencahayaan aktifitas dalam pembuatan film yang berhubungan dengan upaya menata elemen di dalam bingkai menjadi indah, berkualitas dan berefek dramatis. Salah satu gaya yang dikenal adalah three-point lighting (terdiri dari key light, fill light, dan backlight). Gaya ini dikembangkan oleh Hollywood setelah film bersuara dan penataan lampu studio diseimbangkan. Gaya ini menghasilkan komposisi yang menyenangkan.

Chiaroscuro

Chiaroscuro adalah istilah yang mengacu pada kontras yang kuat antara terang dan gelap. Berasal dari Bahasa Italia yakni “cerah” (chiaro) dan “gelap” (oscuro). Gaya ini pertama kali dihadirkan oleh genre Ekspresionisme Jerman dan film noir.

Perkembangan teknologi bahan baku seluloid pada 1950an telah menghasilkan bahan baku film berwarna yang lebih sensitif sehingga para sineas dimungkinkan untuk mengeksplorasi pencahayaan ke dalam mise-en-scène dan menghasilkan visual yang lebih alami melalui pemanfaatan sumber-sumber cahaya yang juga lebih alamiah.

Available light

Available light adalah sumber cahaya yang sudah tersedia secara alami atau sumber cahaya apapun yang tidak secara eksplisit diadakan untuk keperluan pengambilan gambar.

Flare berkas cahaya dari sumbernya yang masuk ke dalam lensa.

Exposure range

Exposure range adalah rentang sensitivitas cahaya atau batasan terang gelap di mana penyinaran dimungkinkan terjadi.

Eksperisi Figur yang dikontrol oleh sutradara dalam mise-en-scene dapat berupa figur manusia atau binatang, atau robot, atau obyek, atau bahkan bentuk murni seperti kotak dan segitiga. Mise-en-scene memberi ruang kepada figur-figur itu untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka.

Penilaian terhadap acting dapat dinilai berdasarkan tiga factor yakni keaktualitasannya, fungsi dan motivasinya, serta dalam hubungan dengan teknis.

Penampilan seorang aktor ditujukan untuk direkam. Penampilannya terdiri atas elemen-elemen visual yakni appearance, gestures, facial expression. Ada kalanya aktor dituntut hanya menampilkan aspek-aspek visual, atau hanya suaranya saja. Berdasarkan aktualitasnya, acting seorang aktor dinilai berdasarkan realisme. Sekali lagi penilaian ini berdasarkan keputusan bersama dalam suatu masa. Ada kalanya satu masa acting seorang aktor dianggap realistik, tapi ada satu masa dianggap tidak realistik. Pemahaman realistic dan tidak realistic mengalami perubahan pula. Biasanya acting seorang aktor dinilai tidak realistic karena aktingnya buruk.

Untuk menganalisa film tertentu ada baiknya penilaian bukan didasarkan realistic atau tidaknya tetapi berdasarkan fungsi dan tujuannya. Penilaian ini didasari pada sebab akibat dari narasi dan genre. Apabila seorang aktor berakting sesuai dengan fungsinya di dalam film maka dia dapat dianggap sebagai aktor yang baik.

Aktor merupakan elemen grafis dalam film, oleh sebab itu aktingnya berhubungan erat dengan teknis film. Akting seorang aktor dapat dikontrol oleh kamera sehingga sesuai konteksnya, dan diperjelas melalui editing.

NARATIF

Naratif, disebut juga story (kisah atau cerita), adalah pertalian peristiwa-peristiwa yang memiliki hubungan sebab-akibat yang terjadi di dalam ruang dan waktu (Bordwell, 2016). Naratif menyediakan plot film yang dapat berbentuk film yang menceritakan kisah kronologis atau linier dengan awal, tengah, dan akhir, atau film yang tidak kronologis atau non-naratif, seperti film puitis atau abstrak. Dengan demikian, naratif melibatkan penceritaan peristiwa nyata atau fiktif. Fungsi sinema naratif adalah mendongeng, sedangkan dokumenter adalah mendeksripsikan. Dalam menjalankan fungsinya sebagai pengatur kisah, naratif melibatkan strategi, kode dan kesepakatan atas mise-en-scène. Secara sederhana, naratif adalah sekuen yang dituturkan.

Namun demikian, Bordwell (2013) mengingatkan bahwa tidak semua peristiwa yang ditemukan dalam hidup sehari-hari dapat dijadikan naratif. Naratif hanya ditemukan pada peristiwa-peristiwa yang mengandung tanda

penting. Bordwell memberi contoh, seekor kucing melompati dinding untuk menyeberang, sehingga menyebabkan pot bunga jatuh dan pecah. Peristiwa ini tidak menjadi tanda, sampai kita melihat adanya pot bunga yang pecah dan menghubungkannya dengan seekor kucing yang melompati pagar. Maka, keterkaitan satu sama lain dari tanda-tanda ini menjadi representasi dunia sekitar di luar manusia.

Naratif dimulai dari satu situasi, kemudian terjadi sejumlah perubahan sesuai dengan pola sebab-akibat, hingga akhirnya tiba pada situasi baru yang merupakan akhir dari naratif. Narasi dalam film cenderung mengikuti pola standar ini, bertumpu pada tiga serangkai kesetimbangan, ketergangguan, dan pemulihan kesetimbangan. Awal film menarasikan tatanan kesetimbangan seperti pernikahan, kehidupan di kota kecil hingga datang peristiwa yang mengganggu. Gangguan ini menggerakkan rantai peristiwa yang terjalin secara kausalitas. Sebab dan akibat berfungsi untuk menggerakkan narasi. Pada akhirnya gangguan itu teratasi dan kesetimbangan kembali ke tempatnya. Supaya tiga serangkai ini memiliki struktur yang melekat satu sama lain, narasi film disusun berdasarkan prinsip tiga serangkai strategis lainnya yakni pengulangan, variasi, dan oposisi.

Tiga serangkai strategi ini dimaksudkan untuk menjaga diegetik film secara ketat. Selama penuturan narasi, elemen visual dapat diambil kembali (pengulangan), atau bisa juga diubah (variasi), dan akhirnya, ditampilkan sepenuhnya secara kontradiktif (oposisi). Strategi ini digunakan secara berbeda untuk setiap film. Sebagai contoh, dalam *Thelma and Louise* (1991) karya Ridley Scott, pada sekuen awal, dua karakter utama melarikan diri dari rutinitas keseharian mereka yang membosankan sebagai istri. Bagi keduanya, rutinitas ini setara dengan hukuman seumur hidup. Pada sekuen akhir, pesan dan adegan ini diulang tetapi dengan variasi. Kedua karakter utama kembali melarikan diri sebagai penegas hak yang mereka perjuangkan atas kesulitan yang sedang dihadapi. Tetapi, pelarian mereka kali ini akibat melanggar hukum, sehingga solusi alternatifnya adalah penjara. Bagi keduanya, solusi alternatif ini setara dengan hukuman seumur hidup yang menjadi alasan mereka melarikan diri pada sekuen awal.

Dengan demikian, naratif merepresentasikan dan menuturkan peristiwa-peristiwa serta cara memilih peristiwa mana saja yang ingin direpresentasikan dan dituturkan. Oleh sebab itu, pada naratif terjadi pemilihan peristiwa dan penghapusan peristiwa.

Sinema naratif menggunakan strategi ini sebagai alat untuk mereproduksi realitas, sehingga dapat diidentifikasi oleh penonton atau dianggap berada dalam ranah kemungkinan. Di dalam film, karakter biasanya menjadi

agen kausalitas. Melalui penciptaan peristiwa dan reaksi karakter terhadap peristiwa itu, dirinya berperan dalam sistem formal film. Di dalam naratif, karakter adalah makhluk yang dikonstruksi. Mereka memiliki tubuh serta memiliki kebiasaan. Kebiasaan ini bisa lebih dari satu, apabila karakternya kompleks.

Kebiasaan karakter didesain untuk memegang peran sebagai penyebab kisah. Kebiasaan ini meliputi sikap, keterampilan, pilihan, sebab-sebab psikologis, detail pakaian dan penampilan, serta berbagai spesifikasi lain yang diciptakan untuknya.

Dengan demikian, naratif memerlukan motivasi karakter sebagai penggerak cerita sehingga kisah yang dituturkan lebih mendekati realitas. Dalam sinema arus utama, karakter laki-laki menjadi penggerak narasi. Namun demikian, karakter perempuan juga dapat berperan sebagai motivator utama meskipun sebagian besar tetap sebagai objek.

Perlu digarisbawahi bahwa penyebab naratif dapat beragam baik yang supranatural maupun yang natural. Jika karakter utama bukan manusia, maka dirinya harus diberi sifat-sifat serta kebiasaan yang sifatnya manusiawi.

Naratif

Naratif adalah struktukturisasi dan pengorganisasian plot fiksi atau kisah fiksi yang mengandung hubungan sebab-akibat dalam satu kesatuan ruang dan waktu. Naratif berbeda dengan narasi.

Narasi

Narasi adalah penuturan sebuah kisah, dan informasi tambahan yang diberikan kepada penonton film melalui suara di luar layar. Penutur ini disebut narrator. Penutur adalah karakter dalam film yang memberikan informasi dalam kilas balik. Narasi dapat berbentuk voice over dan off screen.

Voice over (disingkat V.O.)

Voice over (disingkat V.O.) adalah rekaman dialog dalam bentuk narasi dan berasal dari suara yang tidak berasal dari ruang yang sama, di luar layar. Dialog ini diucapkan oleh karakter atau narrator. Narasi ini dapat didengar oleh penonton tetapi tidak oleh karakter film itu sendiri. Voice over sering digunakan untuk menyampaikan pemikiran karakter, baik sebagai 'suara' yang terdengar di benak seseorang, atau sebagai informasi naratif dan komentar lain atas tindakan atau plot.

Off screen (disingkat O.S.)

Off screen (disingkat O.S.) adalah semua tindakan atau dialog di luar panggung yang berasal dari ruang yang sama di layar tetapi berada di luar batas bidang penglihatan kamera atau bingkai yang digambarkan.

Selain itu, di dalam naratif, terjadi dua hal secara bersamaan yakni plot dan story.

Kisah (fabula)

Kisah (fabula) adalah semua tindakan dramatis yang akan dituturkan dan yang tersirat dalam urutan kronologis, serta yang menjadi penentu konflik utama, karakter utama, latar dan peristiwa.

Plot (sjuzet)

Plot (sjuzet) adalah rangkaian hubungan sebab-akibat yang mendikte cara tindakan dramatis ini dituturkan dalam rangka keterkaitan dan penahapan satu sama lain, yakni penetapan dan penyelesaian konflik kunci. Plot menyediakan sejumlah tanda tentang chronological sequence (sekuen kronologi), the time span of the actions (rentang aksi), dan jumlah sebuah peristiwa terjadi.

Bentuk naratif paling dikenal adalah linear dan nonlinear.

Naratif linear

Naratif linear adalah teknik naratif di mana sebagian besar peristiwa mengikuti urutan kronologis dan pola kausalitas langsung. Kilas balik sering disalahartikan sebagai naratif nonlinear, tetapi konsepnya pada dasarnya linear.

Naratif nonlinear atau naratif terputus-putus

Naratif nonlinear atau naratif terputus-putus adalah teknik naratif di mana peristiwa digambarkan tidak dalam urutan kronologis dan tidak mengikuti pola kausalitas langsung.

Struktur cerita

Struktur cerita adalah susunan pembagian cerita yang terdiri dari bagian awal (opening), pertengahan (middle), dan akhir (ending).

Struktur cerita atau struktur naratif

Struktur cerita atau struktur naratif adalah segala hal yang berhubungan dengan plot, bentuk, dan isi kisah yang dipilih untuk dituturkan dengan susunan pembagian terdiri atas bagian awal (opening), pertengahan (middle), dan akhir (ending).

PAPERWORK BREAKDOWN

Kebutuhan produksi

Kebutuhan produksi adalah semua elemen yang terdapat pada rancangan produksi

Director treatment

Director treatment adalah konsep penyutradaraan.

Director Shot

Director Shot adalah daftar shot sebagai konsep visualisasi cerita hasil penafsiran sutradara atas skenario.

Treatment

Treatment adalah dokumen tertulis yang merepresentasikan bentuk dan ide film dengan pendeskripsian yang lebih rinci dari outline sebelum ditulis menjadi skenario. Penulisan treatment menggunakan bentuk sekarang, berupa prosa, dan hanya menyajikan informasi terpenting berikut judul, logline, ringkasan cerita, dan deskripsi karakter.

Breakdown dokumen hasil analisis skenario di mana semua elemen produksi direduksi menjadi rincian kebutuhan dalam bentuk daftar peralatan dan jadwal.

Lembar breakdown

Lembar breakdown adalah lembar dokumen yang disediakan untuk menguraikan dan mencatat hasil analisis elemen produksi yang ada di dalam skenario.

Breakdown efek khusus

Breakdown efek khusus adalah dokumen hasil analisis skenario yang merincikan semua kebutuhan tim efek khusus dalam bentuk daftar.

Breakdown kostum

Breakdown kostum adalah dokumen hasil analisis skenario yang merincikan semua keberadaan dan kebutuhan kostum dalam bentuk daftar.

Breakdown make-up

Breakdown make-up adalah dokumen hasil analisis skenario yang merincikan semua keberadaan dan kebutuhan make-up dalam bentuk daftar.

Breakdown properti

Breakdown properti adalah dokumen hasil analisis skenario yang merincikan semua keberadaan dan kebutuhan properti dalam bentuk daftar.

Checklist/daftar kerja artistik

Checklist/daftar kerja artistik adalah dokumen yang merincikan kerja artistik dalam bentuk daftar.

Laporan shooting

Laporan shooting adalah dokumen yang merincikan informasi adegan di dalam shot hasil shooting.

Scene list

Scene list adalah dokumen yang merincikan urutan adegan sesuai skenario dalam bentuk daftar.

Gambar efek khusus

Gambar efek khusus adalah dokumen yang menyajikan gambar rencana atau desain efek khusus sesuai skenario dalam bentuk referensi sketsa atau gambar yang dibuat sendiri atau berupa foto atau gambar yang sudah tersedia.

Gambar kostum

Gambar kostum adalah dokumen yang menyajikan gambar rencana atau desain kostum sesuai skenario dalam bentuk referensi sketsa atau gambar yang dibuat sendiri atau berupa foto atau gambar yang sudah tersedia.

Gambar make-up

Gambar make-up adalah dokumen yang menyajikan gambar rencana atau desain make-up sesuai skenario dalam bentuk referensi sketsa atau gambar yang dibuat sendiri atau berupa foto atau gambar yang sudah tersedia.

Gambar properti

Gambar properti adalah dokumen yang menyajikan gambar rencana atau desain properti sesuai skenario dalam bentuk referensi sketsa atau gambar yang dibuat sendiri atau berupa foto atau gambar yang sudah tersedia.

Jadwal kerja artistik

Jadwal kerja artistik adalah dokumen penetapan tata waktu kerja persiapan-persiapan fisik Departemen Artistik dengan merujuk pada jadwal shooting yang sudah disepakati dan berlaku untuk setiap bagian di lingkungan departemennya yang terdiri dari bagian set, properti, make-up, kostum dan efek khusus.

Jadwal kerja make-up

Jadwal kerja make-up adalah dokumen penetapan tata waktu kerja persiapan-persiapan fisik tim make-up dengan merujuk pada jadwal shooting yang sudah disepakati.

Jadwal shooting

Jadwal shooting adalah dokumen penetapan tata waktu kerja produksi pengambilan gambar setiap hari yang sudah disepakati untuk dipenuhi oleh

seluruh bidang dalam produksi film.

Floor plan

Floor plan adalah gambar denah lokasi kerja kamera.

Form breakdown

Form breakdown adalah lembaran yang menjelaskan tentang apa saja yang diidentifikasi dalam setiap adegan (Scene) dalam skenario.

Log book

Log Book adalah buku catatan yang berisi laporan kegiatan dan hasilnya.

Breakdown sound

Breakdown sound adalah uraian hasil analisis skenario dari aspek suara, untuk menentukan kebutuhan yang perlu disiapkan, sebelum pelaksanaan perekaman suara lapangan.

Sound report

Sound report adalah catatan yang berisi informasi lokasi shooting, nomor slate, scene, shot, take dan keterangan OK/NG.

Sound report

Sound report adalah laporan hasil rekaman suara dilapangan.

Story board

Story board adalah ilustrasi adegan yang dibuat oleh sutradara.

Anggaran

Anggaran adalah biaya yang diperlukan untuk menggunakan jasa pemeran atau talent di dalam sebuah produksi

Cheklis

Cheklis adalah daftar nama kandidat pemeran atau talent yang akan

Dipanggil untuk melakukan casting.

Materi casting

Materi casting adalah bagian skenario yang akan diberikan kepada kandidat aktor atau talent.

Breakdown scene (dok)

Breakdown scene (dok) adalah pengaturan atau perencanaan berbagai kemungkinan scene (adegan, aktivitas, atau kegiatan) dan urutan pengambilannya dalam produksi film. Pembuatan breakdown scene dilakukan untuk analisis atas kebutuhan produksi, merujuk pada jumlah spesifik pengeluaran dalam kegiatan produksi film.

Shot list

Shot list adalah urutan jenis, durasi dan uraian gambar/visual yang akan direkam kamera.

Breakdown schedule

Breakdown schedule adalah lembar rincian/uraian jadwal produksi film dokumenter yang dibuat berdasarkan breakdown scene.

PERANGKAT (EQUIPMENT)

Clap board atau slate board

Clap board atau slate board adalah perangkat berbentuk papan yang berfungsi untuk membantu sinkronisasi antara gambar dan suara, serta untuk menunjuk dan menandai berbagai adegan selama proses perekaman gambar dan audio melalui nomor scene, shot, take dan keterangan lain yang disediakannya.

Boom

Boom adalah perangkat berbentuk tongkat sebagai pegangan microphone dan berfungsi untuk menjangkau jarak tertentu antara sumber suara dan perangkat perekaman audio.

Digital audio

Digital audio workstation adalah perangkat komputer untuk merekam, menyunting dan mengolah data suara digital para pembuatan film.

Microphone

Microphone adalah alat bantu yang digunakan untuk pelaksanaan perekaman suara.

Playback player

Playback player adalah peralatan untuk memainkan rekaman musik.

Power supply

Power supply adalah sumber daya yang diperlukan untuk menyalakan peralatan elektronik.

Ruangan casting

Ruangan casting adalah sebuah ruangan tertutup berukuran minimal 5x7 meter dan memiliki pencahayaan yang cukup.

Perlengkapan casting

Perlengkapan casting adalah kamera perekam video dan semua perlengkapan pendukungnya termasuk formulir casting, absensi, alat tulis, dan bahan casting.

POLA PIKIR FILM

Dalam master class film, Slamet Rahardjo Djarot menjelaskan pengadeganan sebagai pola pikir dari seluruh reka-reka, reka-yasa, reka-daya cipta film. Menurutnya, dasar berpikir ini sangat penting karena film dibuat dengan alasan ingin menyampaikan pesan atau kesan atau sensasi tertentu. Pesan ini merupakan manifestasi dari ide.

Premis

Premis adalah kalimat pendek yang mendeskripsikan keadaan awal yang menggerakkan plot dan mengidentifikasi film.

Logline

Logline adalah satu kalimat yang menjadi landasan dasar pengembangan cerita, dibuat sebelum cerita dibentuk, memuat karakter, tujuan dan konflik. Selain definisi ini, ada pula yang mendefinisikannya sebagai uraian kisah dramatis sebuah skenario secara singkat, biasanya terdiri dari dua hingga tiga kalimat.

Logline berfungsi untuk membentuk naratif dramatis, menjaga penulis tetap di jalurnya, memasarkan skenario, memikat produser. Oleh sebab itu, logline harus memiliki syarat dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan potensi kisah, mengungkapkan kisah tapi bukan kesimpulan, menyampaikan plot utama kisah, dan menyampaikan estetika visual. Logline dimanifestasikan melalui aksi protagonis.

Logline dikonstruksi melalui set-up, konflik utama, dan klimaks. Set-up menjelaskan tentang protagonis. Konflik utama menjelaskan komplikasi apa yang membuat masalah menjadi sesuatu yang sepertinya tidak dapat diatasi? Apa yang diperjuangkannya atau yang menjadi tujuan utamanya? Serta, apa yang menghalangi usahanya atau kekuatan protagonis? Sementara itu, klimaks menjelaskan bagaimana protagonis mengatasi masalah atau bagaimana dirinya dikalahkan oleh masalah. Seorang penulis yang sudah dapat menuliskan logline berarti sudah memiliki awal film, pertengahan, dan akhirnya.

Perlu dipahami bahwa di dalam logline tergambar perjuangan protagonis dan antagonis. Penonton sudah ditunjukkan apa yang menjadi pertaruhannya.

Sinopsis

Sinopsis didefinisikan sebagai teknik visualisasi tertulis dalam format tulisan yang secara ringkas menjelaskan perjalanan alur cerita, karakter dan karakterisasi, perkembangan konflik serta penyelesaiannya. Sinopsis bukan cerita pendek atau ringkasan cerita dari sebuah peristiwa. Teknik visualisasi ini berbeda dengan sastra karena sinopsis disusun dengan kesadaran berpikir secara visual. Dengan demikian, sinopsis sudah memiliki muatan filmis.

Penilaian konflik yang dikandung sinopsis menarik atau tidak terletak pada kandungan sebab akibat masalah.

Treatment cerita film

Treatment cerita film adalah teknik visualisasi tertulis yang menjelaskan urutan adegan dari awal sampai akhir cerita, termasuk perjalanan emosi karakter, konflik dan penyelesaian, tanpa menyertakan dialog. Visualisasi ini menyampaikan sebuah konflik kemanusiaan yang dimensinya sudah lebih jelas karena konflik utama sudah diketahui, antagonis-protagonis sudah ada, lokasi-lokasi juga sudah dijelaskan, ruang-waktu tempat kejadian juga sudah jelas. Dengan demikian, dibanding sinopsis, treatment sudah meningkat pada tafsir visualisasi sebuah narasi. Tahap ini dapat menarik minat orang karena sudah jelas ide dan pesannya.

Skenario bukan cerita tertulis tentang sebuah peristiwa kemanusiaan, melainkan teknik visualisasi film dalam bentuk yang dimensional. Dalam skenario sudah terlihat deskripsi shot yang kemudian digabung dengan shot lain menjadi scene, scene dipadu menjadi sekuen. Scene atau adegan adalah suatu peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan tempat dan waktu. Shot, scene, sekuen membentuk gambaran peristiwa kemanusiaan yang disebut imaji tentang kehidupan. Film disebut juga movie. Movie berasal dari kata moving image, sehingga jika imagenya tidak moving itu bukan film.

Dari sinopsis, ke treatment, ke skenario merupakan sebuah proses kreatif seorang sineas untuk menyampaikan ide maupun pesan utamanya. Setelah skenario dibuat maka dibagikan ke semua sineas pendukung. Mereka membaca skenario dan masing-masing memiliki gambarannya. Maka saat script conference (membaca skenario) imaji yang ingin dibuat sudah tergambaran tetapi berbeda satu sama lain karena latar belakang yang berbeda. Kameramen berbeda pemikirannya dengan editor, dan lainnya.

Skenario shot

Skenario shot adalah gambaran yang dimiliki oleh masing-masing departemen dalam film. Skenario shot ini yang dapat memberikan sebuah keyakinan bagi sineas bahwa perbedaan tafsir satu sama lain tidak mungkin digunakan untuk dibuat tanpa melahirkan banyak versi. Dari perbedaan yang muncul ini kemudian didiskusikan, dicari jalan keluar, dicari titik temu hingga menghasilkan satu kesimpulan yaitu satu gambaran satu imaji satu konsep yang dapat dibuat menjadi satu bentuk. Siapa yang melakukan ini? Yang ditugaskan untuk membuat konsep visualisasi di tahap-tahap kerja kreatif

ini. Dia adalah sutradara. Ia merangkum semua pendapat, mengawinkannya, membuat yang jelas mengambil yang bagus akhirnya sutradara memberi tulisan yang disebut shooting script.

Shooting script tidak lagi bernomor scene atau bernomor adegan, melainkan cenderung nomor slate, nomor shot demi shot dari A-Z. Maka dengan demikian, yang bentuknya tertulis namanya shooting script, jika tergambar namanya storyboard. Bentuk abstrak keduanya disebut director shot.

Dari skenario shot dikaji, diolah, dipertemukan pemikirannya, disetujui untuk melahirkan shooting script atau storyboard berdasarkan director shot.

PRAPRODUKSI

Riset

Riset adalah kerja kreatif dan sistematis berupa pengumpulan data valid pada tahap praproduksi yang berfungsi untuk meningkatkan bekal pengetahuan penunjang kisah yang akan difilmkan.

Recce

Recce adalah aktifitas kunjungan ke lokasi yang sudah ditentukan sesuai isi skenario pada tahap praproduksi film dan yang berfungsi, antara lain: untuk menentukan kesesuaian pengambilan gambar; mengumpulkan informasi terkait akses ke fasilitas; menilai potensi masalah pencahayaan atau suara yang diperlukan selama proses pembuatan film; dan menjajaki penggunaan lokasi sebelum ditetapkan.

Hunting lokasi

Hunting lokasi adalah aktifitas pencarian lokasi shooting yang sesuai dengan kebutuhan skenario.

Observasi

Observasi adalah aktifitas mengamati suatu peristiwa atau objek untuk dirasakan dan dipahami sesuai kebutuhan skenario.

Narasumber sebagai informan cerita adalah seseorang yang diminta

untuk memberikan informasi tentang orang lain, organisasi, atau masalah tertentu untuk memenuhi kebutuhan cerita film sebagai bagian dari proses pengumpulan data pada tahap praproduksi.

Narasumber sebagai subjek film adalah seseorang yang bertindak sebagai dirinya sendiri dan yang direkam aktifitasnya tanpa campur tangan pembuat film.

Informasi perizinan lokasi

Informasi perizinan lokasi adalah keterangan yang harus diperoleh dari pihak berwenang sehubungan dengan penggunaan wilayah tertentu selama produksi film.

Informasi perizinan dan persetujuan subjek

Informasi perizinan dan persetujuan subjek adalah keterangan yang harus diperoleh dan disetujui oleh subjek film dalam rangka keterlibatannya dalam produksi film.

Identifikasi data

Identifikasi data adalah hasil analisis lapangan yang diperoleh dengan memilih dan memilah informasi yang dianggap penting dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan cerita.

Kontrak kerja

Kontrak kerja adalah dokumen perjanjian tertulis tentang jenis pekerjaan, kompensasi, tanggung jawab dan konsekuensi pekerjaan yang dibuat dan disepakati oleh para pihak.

Release form

Release form adalah dokumen pernyataan resmi tentang kesediaan subjek film untuk terlibat dalam produksi film.

Cash flow

Cash flow adalah data yang mewakili jumlah uang masuk dan keluar.

Production script

Production script adalah naskah film dokumenter yang telah dianalisis melalui proses koreksi dan revisi oleh dokumenteris dan yang dijadikan panduan produksi.

PRODUKSI

Dressing the Set

Dressing the Set adalah tindakan mendekorasi setting sesuai dengan desain artistik.

Set-up

Set-up adalah merangkai perangkat konstruksi (grip set) sesuai prosedur.

Check vocal

Check vocal adalah aktifitas menilai kesesuaian vokal pemeran dengan karakter seperti yang dikehendaki oleh skenario. Proses ini berfungsi menentukan jenis mikrofon dan teknik perekaman suara yang diperlukan saat pelaksanaan perekaman gambar.

Music playback

Music playback adalah musik yang terdengar pada film dan tidak dimainkan secara langsung. Musik ini digunakan ketika perekaman gambar biasanya untuk mengirisi adegan musikal dan tarian.

Rehearsal

Rehearsal adalah aktifitas yang berfungsi sebagai persiapan sebelum perekaman gambar dilaksanakan.

Choreography adegan action

Choreography adegan action adalah teknik khusus dalam film berupa alur gerak yang sudah dirancang untuk menciptakan ilusi pertempuran fisik tanpa membahayakan para pemainnya.

Blocking

Blocking adalah pemosisian yang tepat pada pemeran untuk memfasilitasi adegan sesuai kebutuhan tuntutan skenario saat pengambilan gambar.

Transportasi

Transportasi adalah pengangkutan orang atau barang oleh berbagai jenis kendaraan, yang digerakkan oleh manusia atau mesin.

Konsumsi

Konsumsi adalah pemakaian bahan pokok berupa makanan dan minuman sesuai kebutuhan tim produksi.

Akomodasi

Akomodasi adalah sesuatu yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan tempat menginap atau tempat tinggal sementara bagi tim produksi.

PASCAPRODUKSI

Non linear editing

Non linear editing adalah suatu metode editing yang menggunakan perangkat lunak komputer untuk mengubah klip video.

Assembly

Assembly adalah proses penyusunan shot berdasarkan nomor urut scene dalam skenario dan laporan shooting, dimana shot masih bersifat utuh.

Rough cut

Rough cut adalah proses editing dimana shot disusun berdasarkan konsep sutradara, skenario dan intepretasi editor.

Transisi

Transisi adalah jalan atau cara mengubah/memadukan satu shot ke shot berikutnya.

Trimming

Trimming adalah proses optimalisasi serta penghalusan setiap sambungan di dalam editing.

Pace

Pace adalah ketepatan tempo yang dibangun oleh editing untuk menghasilkan irama dalam cerita.

Convert

Convert adalah pekerjaan mengubah format video ke dalam bentuk format yang berbeda.

Back-up project

Back-up project adalah penduplikasian segala data pekerjaan editing untuk pengarsipan pekerjaan jika terjadi kerusakan dan kelalaian kerja.

Crosscheck

Crosscheck dimaksud adalah memeriksa kesesuaian penamaan dan pengklasifikasian materi editing di software editing dengan melihat dari laporan shooting dan scenario

Penamaan

Penamaan dalam unit kompetensi ini adalah mengubah identitas file menjadi nama shot sesuai dengan laporan shooting.

Reeling

Reeling adalah proses pembagian film menjadi beberapa bagian dalam bentuk data (EDL, XML dll) untuk proses tahap penyelesaian film selanjutnya.

File data reeling

File data reeling adalah bentuk data hasil final edit berupa file Quicktime Movie, AVI, EDL, XML untuk proses tahap penyelesaian film selanjutnya.

Edit decision list (EDL)

Edit Decision List (EDL) adalah daftar keputusan mengenai hal-hal yang ada di dalam editing.

Pictlock (picture lock)

Pictlock (Picture Lock) adalah hasil editing final yang sudah disetujui oleh editor, sutradara dan produser.

Backup data

Backup data adalah proses penyalinan klip suara dari alat perekam suara ke media penyimpanan (HDD, CD, DVD).

Foley

Foley adalah proses perekam suara efek yang direkam distudio seperti misalnya suara langkah, gesekan baju, piring jatuh dan lain sebagainya.

Format master suara akhir

Format master suara akhir adalah format akhir yang disesuaikan dengan media yang ditetapkan (bioskop, televisi, website, dll).

Format sistem tata suara

Format sistem tata suara adalah format hasil akhir tahapan mixing sebuah film (mono, stereo, dolby stereo, 5.1 surround, 7.1 surround, barco auro dan dolby atmos).

Looping

Looping adalah memutar gambar yang sama secara terus menerus.

Pre-mixing

Pre-mixing adalah tahapan awal dalam melakukan penyetaraan semua unsur efek suara yang sudah disiapkan sebelumnya.

Rename

Rename adalah proses penamaan ulang klip suara hasil rekaman sesuai dengan nomor slate, scene, shot dan take.

Room tone

Room tone adalah rekaman suara tanpa dialog yang dilakukan di dalam ruangan dan digunakan untuk mengisi kesatuan suara dalam sebuah adegan.

Setting mixer

Setting mixer adalah proses penyetaraan level input mixer (dari mikrofon kabel dan nirkabel) dan level output mixer (ke alat perekam suara).

Treatment khusus efek suara

Treatment khusus efek suara adalah penambahan untuk dramatisasi adegan, contohnya: menambah kesan ruang atau reverb.

Treatment khusus suara

Treatment khusus suara adalah proses pengaplikasian efek suara khusus pada audio klip (equalisasi, reverb, echo).

Treatment suara

Treatment suara dalam adegan adalah konsep penataan suara pada sebuah atau lebih dari/pada adegan.

Voice over

Voice over adalah perekaman suara yang dibutuhkan untuk keperluan narasi.

Wildtrack

Wildtrack adalah proses perekaman suara di lapangan sesuai dengan adegan tertentu, tetapi tidak disertai perekaman gambar.

Logging

Logging adalah proses mencatat dan memilih gambar sesuai dengan time code perekaman.

Transkrip hasil shooting

Transkrip hasil shooting adalah deskripsi tulisan dari hasil shooting, baik isi cerita hingga wawancara dan dialog.

Editing script

Editing script adalah naskah sebagai panduan editing untuk menyusun struktur film berdasarkan materi hasil shooting dan materi audio visual lainnya (footage/ilustrasi).

Paper edit

Paper edit adalah catatan tertulis pada potongan kertas berisi deskripsi adegan/scene yang dapat disimulasikan untuk menyusun cerita film.

Assembly

Assembly adalah proses kerja editor untuk menyusun kembali materi editing secara berurutan berdasarkan editing script yang diberikan, baik itu shot yang baik ataupun tidak.

Rough cut

Rough cut adalah proses editing berupa potongan-potongan shot yang kasar atau belum rapi pada shot-shot yang telah disusun berdasarkan editing script yang ada.

Fine cut

Fine cut adalah proses editing berupa potongan-potongan shot yang baik dan tersusun rapi berdasarkan dengan persetujuan pada proporsi durasi yang diinginkan oleh Dokumenteris.

FORMAT SKENARIO

Head scene

Head scene adalah bagian skenario terdiri atas elemen pengindikasi interior atau eksterior, lokasi atau set, dan waktu.

Nomor scene

Nomor scene adalah nomor urut scene heading yang terdapat pada skenario.

Dialog

Dialog adalah sesuatu yang diucapkan oleh karakter, baik sendiri atau dengan karakter lain.

Deskripsi visual

Deskripsi visual adalah penjelasan sebuah adegan secara deskriptif dengan menggunakan bahasa visual.

Deskripsi karakter

Deskripsi karakter adalah pengenalan pertama pembaca skenario tentang karakter meliputi rupa, suara, dan tindakan. Ia menjadi pondasi bangunan karakter dikonstruksi.

Deskripsi karakter terdiri dari dua komponen yakni deskripsi penulis dan pesona karakter. Deskripsi penulis meliputi beberapa baris singkat yang memperkenalkan karakter untuk pertama kalinya. Sementara itu, pesona karakter adalah pengaturan adegan di mana penonton akan melihat karakter. Kedua komponen ini perlu dikombinasikan saat menyusun deskripsi karakter. Hal ini dilakukan karena karakter tidak hanya diberikan gambaran tetapi juga memberi konteks keberadaan mereka.

Sama seperti dalam hidup sehari-hari, kesan pertama bernilai abadi. Oleh sebab itu supaya penonton tetap terlibat, karakter memerlukan pengantar yang baik untuk menarik perhatian dan membuat penasaran penonton tentang apa yang akan terjadi. Pengenalan awal perlu memuat profil yang memadai tentang seperti apa karakter itu, sehingga dapat diketahui apakah dirinya termasuk minor atau utama. Selain itu, gambaran tentang kepribadian karakter perlu dideskripsikan, demikian juga pesona karakter yang bermakna bagi karakter dan cerita. Emosi karakter, potensi kebajikan,

dan kekurangannya perlu diatur.

Elemen visual

Elemen visual adalah seluruh informasi dan deskripsi yang tertulis di dalam skenario yang berhubungan dengan bentuk, warna dan gerak dari benda, dan makhluk hidup.

SKENARIO

Skenario adalah sebuah teknik visualisasi yang memuat urutan deskripsi adegan, tempat kejadian, situasi, suara, dan dialog yang digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

Draf final

Draf final adalah posisi skenario yang disepakati oleh penulis skenario, produser dan atau sutradar untuk masuk ke produksi.

Latar cerita

Latar cerita adalah serangkaian peristiwa yang diciptakan sebagai plot dan yang disajikan mendahului serta menjelang plot. Rangkaian ini menginformasikan waktu, tempat dan suasana atas peristiwa-peristiwa itu.

Grafik emosi

Grafik emosi adalah dinamika perasaan karakter atau aliran emosi karakter di seluruh cerita.

Subteks

Subteks adalah setiap konten dalam film yang tidak tersurat secara eksplisit oleh karakter, tetapi tersirat dan dipahami oleh penonton saat film ditayangkan.

Motivasi karakter

Motivasi karakter adalah alasan di balik perilaku dan tindakan karakter dalam adegan tertentu atau di sepanjang cerita. Motivasi dapat berupa kebutuhan intrinsik maupun kebutuhan eksternal, berhubungan dengan kelangsungan hidup, atau kebutuhan psikologis atau eksistensial.

Motivasi scene

Motivasi scene adalah alasan di balik sebuah adegan dalam skenario.

Tokoh/subjek film adalah pihak/orang yang terlibat sebagai pembawa cerita film.

Peristiwa-peristiwa khusus

Peristiwa-peristiwa khusus adalah rangkaian kejadian pada waktu tertentu dan memiliki nilai untuk kebutuhan cerita film.

Waktu

Waktu yang dimaksud adalah posisi sebuah proses atau kegiatan yang sedang berlangsung sebagai bagian dari kesatuan rangkaian.

Hubungan sebab-akibat

Hubungan sebab-akibat adalah pengaruh peristiwa, proses, atau keadaan pada produksi peristiwa, proses, atau keadaan lain.

Logika cerita

Logika cerita adalah perangkat analisis naratif yang digunakan penonton untuk memahami dan menarik kesimpulan cerita melalui tindakan, peristiwa, niat, pemikiran, keyakinan, nilai, perasaan karakter, dan detail yang tidak disertakan dalam narasi.

Pesan film

Pesan film adalah gagasan utama yang dimiliki sebuah film.

Nilai (moral dan esensi) film adalah kandungan nilai yang bisa disampaikan, dibagi, disebarluaskan dan dirasakan oleh penonton film.

Working title/judul kerja

Working title/judul kerja adalah judul sementara yang digunakan selama proses pengembangan produksi, atau mengidentifikasi produk film yang sedang dikerjakan, atau kadang untuk menyamakan produk sesungguhnya.

Outline/alur cerita

Outline/alur cerita adalah gambaran singkat susunan plot cerita, karakter, konflik, dan tema.

Narasi

Narasi adalah unsur wajib untuk menyampaikan kronologi kisah secara utuh kepada penonton.

Naskah film dokumenter

Naskah film dokumenter adalah karya tulis yang mengandung struktur cerita film berdasarkan fakta dan realita hasil riset dan yang menjadi panduan untuk kegiatan tahapan produksi/shooting dan proses editing.

SISTEM GAYA - STYLE SYSTEM

Style (gaya) pencahayaan

Style (gaya) pencahayaan adalah salah satu dari elemen produksi yang membangun film dan yang berfungsi, antara lain: sebagai identitas produk studio film, misal Warner Bros dengan low-key lighting, 20th Century Fox dengan glossy lighting, atau MGM dengan pencahayaan terang dan glamor; sebagai konvensi genre tertentu, misal film noir menggunakan kontras tinggi dengan putih dan hitam untuk melambangkan kekuatan baik dan jahat.

Look

Look adegan adalah tampak adegan.

Mood

Mood adegan adalah kesan perasaan dari sebuah cerita.

Form and style

Form and style adalah bentuk dan gaya cerita. Dalam bukunya *Narration in the Fiction Film*, Bordwell mengesampingkan semiotika Christian Metz dan mengajukan teori mengenai cara kerja film berdasarkan prinsip tunggal aktif, yang disebutnya narasi. Bordwell melihat bahwa film lebih banyak mengandung informasi dibandingkan makna. Informasi ini terdapat pada dialog dan sejumlah variasi gerakan, seperti penggunaan lensa. Bagian yang relevan dari informasi ini diberikan oleh pembuat film dan kemudian diterima oleh penonton dalam bentuk isyarat, kemudian penonton membuat kesimpulan-kesimpulan. Oleh sebab itu, Bordwell lebih mengutamakan bentuk film dibanding makna yang dikandungnya. Ia menggagas empat tipe pemaknaan ketika penonton menyaksikan tayangan film, yakni referential meaning, explicit meaning, implicit meaning, dan symptomatic meaning.

Referential meaning

Referential meaning adalah arti yang sangat konkrit dan merupakan kerangka kesimpulan dari plot. Kita menyebut arti konkrit ini sebagai referential, karena film mengacu kepada sesuatu atau tempat tertentu yang telah ditanamkan secara penting. Subject matter film seringkali dibangun melalui referential meaning, misalnya film *Billy Elliot*, subject matter-nya adalah desa pertambangan Durham. Andaikan *Billy Elliot* tinggal kota London, bukannya desa kecil Durham yang sedang terjadi demo buruh tambang, maka pergumulan Billy, cara pandang Ayahnya akan berbeda sekali, dan pergumulan yang dihadapinya tidak tajam. Di sini makna referential desa “Durham” memainkan peran khusus dalam keseluruhan kontras yang diciptakan oleh bentuk film.

Maka, referential meaning *Billy Elliot* adalah “Di tengah demo para buruh tambang di desa Durhan, seorang anak laki-laki bercita-cita untuk menjadi penari ballet. Setelah mendapat dorongan sekaligus pertentangan dari keluarganya, dia berhasil mewujudkan cita-citanya.”

Explicit meaning

Explicit meaning adalah pernyataan yang menjawab pertanyaan ‘point’ yang dikandung oleh film. Ia masih konkrit menjelaskan kandungan film. Maka, penekanan film *Billy Elliot* adalah ‘setiap orang memiliki bakat masing-masing’. Explicit meaning didefinisikan berdasarkan ‘konteks’ film. Kalau kita mengatakan bahwa arti keseluruhan film *Billy Elliot* adalah

‘setiap orang memiliki bakat masing-masing’. Pertama-tama kita harus mempertanyakan mengapa kita merasakan demikian? Dalam kehidupan sehari-hari, pernyataan itu terdengar klise, namun sebagai konteks kalimat ini mengacu kepada kegigihan Billy Elliot menggapai cita-citanya. Bentuk film menyebabkan pernyataan umum ini memiliki bobot yang berbeda. Contoh ini memberi masukan kepada kita bahwa kita harus meneliti bagaimana explicit meaning dalam film berinteraksi dengan elemen-elemen lain dalam keseluruhan sistim. Pertanyaan yang harus kita ajukan adalah “Bagaimana keseluruhan makna film berelasi secara formal?”

Maka, explicit meaning Billy Elliot adalah “Seorang anak laki-laki tertarik belajar ballet mendapat tentangan dari keluarganya karena dianggap tidak lazim. Hanya setelah dia berlatih giat, dia dapat menunjukkan bahwa setiap orang memiliki bakat khusus.”

Implicit meaning

Implicit meaning adalah interpretasi dari apa yang dikandung di dalam sebuah karya seni. Ia lebih abstrak dibandingkan explicit meaning. Kualitas abstrak yang dikandungnya menuju kepada konsep yang lebih luas, sering disebut sebagai tema. Pada saat kita melakukan interpretasi, kita harus mencoba membuat interpretasi kita persis dengan melihat bagaimana setiap makna tematik film dikandung oleh film total sistim. Dalam film, baik explicit meaning maupun implicit meaning tergantung kedekatan hubungan antar semua elemen naratif dan style.

Maka, implicit meaning Billy Elliot adalah “Dalam diri setiap orang terdapat talenta khusus yang menunggu waktu untuk dinyatakan, cara menemukannya memerlukan trik tersendiri.”

Symptomatic Meaning

Symptomatic Meaning adalah pernyataan yang bersifat abstrak dan umum. Ia menempatkan film pada trend pemikiran yang menjadi karakteristik saat film dibuat. Dengan demikian, makna pada film merupakan fenomena sosial. Banyak makna dalam film merupakan ideologi yang lahir dari sistim-sistim budaya khusus dalam memandang dunia.

Maka, symptomatic meaning Billy Elliot adalah “Di dalam dunia yang dipenuhi oleh harapan-harapan bentukan masyarakat kebanyakan, keunikan individu menjadi tidak lazim dan sering terabaikan.”

Look

Look adalah kesan yang terlihat dari sebuah perasaan (mood).

Look adegan

Look adegan adalah identifikasi visual (segala sesuatu yang tampak di layar/dalam frame).

Style penataan suara

Style penataan suara adalah konsep suara keseluruhan pada sebuah film.

Adegan action

Adegan action adalah adegan yang memiliki plot yang bergerak cepat berisi adegan adegan kekerasan dengan tingkat resiko keselamatan fisik yang tinggi.

Pola bertutur

Pola bertutur adalah cara yang dipilih dalam menyampaikan cerita.

Properti

Properti adalah perlengkapan set baik yang di-display maupun yang digunakan oleh pemain atau kebutuhan lain dalam shooting.

Properti khusus

Properti khusus adalah barang yang sifatnya istimewa sesuai naskah skenario.

Properti umum

Properti umum adalah barang yang berada di set.

Wardrobe atau kostum

Wardrobe atau kostum adalah elemen yang membantu pengisahan cerita dan dipengaruhi serta berkontribusi terhadap latar film, sugesti atas karakter terkait situasi sosial, citra diri, pemikiran, hal-hal yang berusaha ditutupi, dan lain-lain.

Kostum

Kostum adalah pakaian yang digunakan oleh pemain dalam adegan shooting.

Costume

Costume adalah pakaian yang dikenakan sesuai dengan karakter tokoh.

Make-up

Make-up adalah tata rias yang disesuaikan dengan karakter tokoh.

Hand property

Hand property adalah perangkat pendukung pemeran dalam memainkan tokoh yang diperankannya.

Setting and adjustment

Setting and adjustment adalah cara menyesuaikan tegangan dan keseimbangan arus listrik yang ada pada peralatan pendukung kamera agar tidak terjadi gesekan.

Intepretasi editor

Intepretasi editor adalah pemahaman sekaligus kreativitas editor terhadap materi editing untuk membuat struktur cerita.

SHOT

Shot merupakan elemen dasar yang digunakan seorang sutradara untuk menuturkan kisahnya. Biasanya sutradara akan mengombinasikan sejumlah shot (istilah shot sudah umum digunakan pada literatur film berbahasa Indonesia, maka pada tulisan ini shot ditulis tanpa italik) walaupun ada juga yang hanya menggunakan satu shot tunggal untuk film berdurasi lebih dari satu jam seperti "Russian Ark" (2002) karya Alexander Sokurov.

Secara singkat, shot didefinisikan sebagai hasil perekaman melalui pengoperasian kamera tunggal. Terminologi shot berhubungan dengan

perangkat, bahan baku, dan aktifitas perekaman gambar pada era awal film lahir. Bahan baku yang digunakan adalah seluloid berbentuk pita di mana bahan kimia penyusunnya peka terhadap cahaya.

Seluloid ini diletakkan ke dalam kotak kamera mengikuti alur mekanisme tertentu yang bersesuaian dengan kerja pengarah sinematografi dalam melakukan perekaman gambar saat itu yakni diputar tangan secara manual. Aktifitas pengarah sinematografi ini seperti seorang pemburu “menembak” peluru melalui senapan. Dari sinilah istilah shooting berasal. Setelah perekaman gambar selesai dilakukan, pita seluloid diproses secara kimiawi, luarannya adalah frame-frame tunggal berisi gambar-gambar objek yang direkam. Ketika rangkaian frame tunggal ini diletakkan pada proyektor dengan mengikuti mekanismenya dan kemudian digerakkan secara mekanis untuk diproyeksikan ke layar maka tayangan hasil proyeksi rangkaian frame ini menimbulkan ilusi gerak. Rangkaian frame ini disebut shot, sebab dia dihasilkan dari aktifitas “menembak”.

Dengan demikian, shot dapat didefinisikan sebagai rangkaian sejumlah frame tunggal hasil perekaman melalui pengoperasian kamera tunggal yang jika rangkaian frame ini digerakkan dengan mekanisme tertentu saat diproyeksikan ke layar tanpa putus akan menghasilkan gambar bergerak.

Type of shot

Type of shot adalah salah satu cara sutradara untuk berekspresi adalah dengan memproduksi sejumlah variasi jarak antara kamera dan subjek yang difilmkan. Jarak benda dan kamera turut mempengaruhi nilai subjektifitas dan objektifitas. Semakin dekat shot atau kamera bergerak mendekati benda, semakin subyektif nilainya, semakin mata penonton diarahkan ke subjek atau benda tertentu, semakin tersingkir partisipasi penonton, semakin besar keinginan untuk mengungkap subjek atau benda tertentu secara denotasi atau apa adanya, dan semakin emosi subjek terlihat. Sebaliknya, semakin jauh jarak shot atau kamera bergerak menjauh, semakin kompleks lingkungan atau bidang visual yang diperlihatkan, semakin objektif nilainya, semakin terangkul partisipasi penonton untuk melihat dan membaca tanda, dan semakin besar pengungkapan secara konotasi. Secara umum, semakin subjek dekat dengan kamera, semakin subjek terlihat emosional.

Untuk menghindari kebingungan dan kesalahan penggunaan istilah kamera subjektif atau kamera objektif digunakan istilah shot “lebih lebar” atau “lebih padat”. dengan memperhitungkan jarak kamera dan objek. Terkait hal ini, terdapat tujuh jenis shot, yakni: extreme long shot, long shot, medium long shot, medium shot, medium close-up, close-up, extreme close-up. Karena

shot ini diperhitungkan berdasarkan keutuhan karakter maka skala shot lebih tepat untuk penyebutan ini.

Extreme long shot (ELS)

Extreme long shot (ELS) adalah shot yang memperlihatkan keseluruhan tubuh karakter secara pada lingkungannya sehingga penonton memahami lokasi di mana karakter berada. Pada komposisi type of shot ini, porsi lingkungan lebih banyak dibanding karakter karena fungsi ELS adalah untuk menghasilkan panoramic view di mana lingkungan bernilai lebih penting. ELS disamakan juga dengan establishing shot yang didefinisikan sebagai shot yang menjelaskan tentang lokasi sehingga penonton mengetahui setting dan tempat aksi berlangsung.

Long shot (LS)

Long shot (LS) memiliki kemiripan dengan ELS yakni memperlihatkan tubuh karakter secara lengkap bersama lingkungannya, yakni mulai dari kepala sampai kaki subjek. Perbedaannya terletak pada porsi karakter seimbang dengan lokasi. Tipe shot ini lebih menekankan pada karakter di mana gesturnya mudah diamati secara lebih seksama saat bereaksi dengan lingkungannya.

Medium long shot (MLS)

Medium long shot (MLS) sangat mirip dengan LS yakni sama-sama menghadirkan karakter mulai dari kepala sampai kaki. Namun demikian, tipe shot ini lebih memperhitungkan karakter di mana aksi-reaksi antara karakter dan lingkungan dapat diamati secara jelas. Makna lokasi bagi karakter dapat diperlihatkan sehingga penonton mulai dapat melakukan proses identifikasi dirinya terhadap karakter. Selain gesture, mimik wajah karakter juga dapat diamati dan keintiman dengan penonton mulai dikonstruksi.

Medium shot (MS)

Medium shot (MS) adalah shot yang tidak termasuk long shot maupun close shot, tetapi berada di antaranya, apabila pengukurannya dari anatomi tubuh karakter maka shot ini memperlihatkan kepala-ke-pinggang atau pinggang-ke-kaki. Shot ini memberi ruang bagi pengamatan lebih seksama dibanding MLS. Karakter sudah dapat diamati dalam hubungannya dengan bidang imajiner yang terbentuk, yakni: latar belakang, latar tengah dan

latar depan. Posisi karakter pada ruang imajiner ini berlabuh pada makna yang diciptakannya. Karakter di latar depan memiliki makna lebih utama dibanding jika berada di latar tengah atau belakang. Demikian pula, karakter di posisi latar tengah memberi garis bawah sebagai pusat permasalahan.

Apabila ingin memperlihatkan hubungan karakter dengan lingkungannya, kamera cukup menjauh dari karakter. Pada shot ini, komposisi karakter menempati setengah hingga dua pertiga frame. Komposisi ini digunakan untuk memperlihatkan hubungan karakter satu dengan karakter lain. Pada shot yang mencakup dua atau lebih karakter di dalamnya, relasi antar karakter dalam hal keintiman atau ketidakharmonisan dapat dikonstruksi. Sebagai variasi relasi ini, penempatan objek lain di antara karakter dapat mengubah makna keintiman menjadi ketidakharmonisan. Jarak antar karakter juga menggarisbawahi hubungan di antara mereka.

Medium close-up (MCU)

Medium close-up (MCU) adalah shot yang digunakan ketika kamera membingkai karakter dari pinggang-ke-atas atau pinggang-ke-bawah) di mana posisi karakter tepat di latar depan dan mengisi bingkai, jika tidak demikian maka jenis shot ini adalah MS. MCU yang membingkai dua atau tiga karakter mengonstruksi kebersamaan, keakraban, dan solidaritas tertentu antar mereka. Jika shot ini dijenjangkan dengan shot MCU yang membingkai satu karakter, maka shot ini menyiratkan pertentangan antara karakter yang sendirian itu dan karakter yang berkelompok.

Close-up (CU)

Close-up (CU) merupakan variasi perekaman gambar suatu objek yang dilakukan dari jarak dekat sehingga objek itu memenuhi frame. Tipe shot ini apabila kamera berjarak dekat dengan subjek, misalnya kepala manusia, terkadang mencakup kepala-dan-bahu. Apabila lebih specific lagi misal, mata karakter, maka disebut Extreme Close-up (ECU). Pada objek manusia sasaran utama CU adalah wajah sang pemeran.

Kehadiran CU menjadi pembatas tegas antara film dan teater karena pada teater detil manusia terhalang oleh jarak antara penonton dan panggung, sehingga ekspresi karakter diungkapkan melalui kata-kata. Hal ini menyebabkan sosok manusia tersembunyi di balik kata-kata itu. Kehadiran CU pada sinema menyebabkan karakter dapat mengungkapkan perasaan terdalamnya dengan memperlihatkan sisi kemanusiaannya melalui mimik dan gesture. Media pengungkapan ini memiliki kekuatan mengalahkan rentetan

kata-kata yang menjadi andalan teater. Manusia yang tadinya tersembunyi, kini terlihat.

Maka, dalam esei “The Faces of Man”, tepat sekali pendapat Bela Balázs, estetikawan dan sineas berkebangsaan Hungaria ini menyatakan bahwa sinema mempersiapkan jalan bagi budaya baru ‘visible man’. Balázs adalah satu dari sedikit estetikawan yang tertarik dengan bentuk-bentuk komunikasi melalui aksi, gesture, dan ekspresi wajah. Maka, ketika teknik kamera mulai memperlihatkan kekuatan ekspresi manusia menggantikan kata-kata terucap, Balázs menyebut kondisi ini sebagai “manusia yang terlihat”. Menurutnya, teknik sinematografi mampu menghadirkan variasi jarak antara penonton dan layar, serta mampu menampilkan detil wajah tokoh melalui CU. Ia menambahkan di sinilah letak pemisah antara sinema dan teater, dan kemampuan sinema menghadirkan detil melalui close-up adalah kekuatan sekaligus keistimewaan khusus milik sinema. Oleh sebab itu, Balázs mengusulkan sinema harus dianggap sebagai seni mandiri yang posisinya sejajar dengan seni agung yang telah ada yakni novel dan teater.

Sejarah mencatat, CU digunakan pertama kalinya pada film *Grandma's Reading Glass* (1900) karya George Albert Smith yang menuturkan tentang seorang anak menggunakan kaca pembesar milik neneknya untuk melihat sekelilingnya. Menurut Brandy (2020), film-film yang diproduksi pada era ini lebih menekankan tujuan-tujuan atraksi dan bukan aspek naratif, maka close-up pada film ini masih mewakili point of view subjek. Pada shot sudut pandang subjek ini penonton seakan-akan dapat melihat apa yang dilihat subjek dengan menggunakan mata kepalanya sendiri. Demikian pula, ketika pada tahun yang sama, Smith memproduksi film pendek *As Seen Through Telescope* yang menuturkan tentang seorang pria tua yang memperhatikan betis seorang perempuan dengan menggunakan telescope miliknya hingga akhirnya dirinya tertangkap basah oleh pasangan perempuan ini.

Brandy mencatat, CU untuk tujuan naratif baru digunakan beberapa tahun kemudian pada *The Lonedale Operator* (1911) karya D.W. Griffith. Penggunaan CU pada film ini tidak lagi berfungsi sekadar point of view subjek, tetapi sebagai sudut pandang ketiga atau sudut pandang penonton. CU telah digunakan sebagai media menuturkan kisah yakni ketika benda yang digunakan oleh anak sang operator itu awalnya dikira pistol tetapi ternyata sebuah kunci pas. CU pada film ini sudah berperan sebagai pembantu naratif karena memperlihatkan detail benda yang terdapat di adegan sebelumnya. Dan detail ini merupakan detail yang sangat berpengaruh terhadap penceritaan.

Kehadiran CU dalam film menjadi semakin signifikan, salah satunya dalam “*La Passion de Jeanne d'Arc*” (1928) karya Carl Theodor Dreyer yang

mengisahkan tentang seorang prajurit perempuan era Perang “Seratus Tahun” asal Prancis yang dikhianati oleh bangsanya sendiri sehingga akhirnya dirinya dieksekusi mati dengan cara dibakar hidup-hidup. Film ini terkenal dengan penggunaan CU terbaik sepanjang masa karena mampu menangkap ekspresi wajah karakter utama yang memancarkan emosi kesedihan.

Efektifitas penggunaan CU dapat ditemukan pula pada *Psycho* (1960) film bergenre horror-thriller karya Alfred Hitchcock. Film ini berkisah tentang pembunuhan atas perempuan di sebuah penginapan terpencil di samping jalan raya antar daerah di Amerika Serikat. Scene paling terkenal adalah “the bathroom murder” yakni peristiwa pembunuhan atas karakter perempuan utama itu. Hitchcock sengaja memperbanyak shot CU, selain untuk “menyensor” adegan sadis ini, juga untuk menangkap kengerian yang terjadi di dalam kamar mandi itu. Hitchcock berhasil memperlihatkan wajah ketakutan sang perempuan itu dan senjata yang digunakan untuk membunuhnya melalui CU. Perpaduan antara CU wajah dan detail objek dengan waktu yang singkat dan tempo yang cepat dengan diiringi musik yang intens berhasil menjadikan adegan pembunuhan mengerikan di kamar mandi ini diingat selalu di hati para penontonnya.

Penggunaan CU menjelang klimaks film untuk membangkitkan antisipasi penonton secara efektif dihadirkan dalam film bertemakan “*Wild West The Good, The Bad and The Ugly*” (1966) film karya Sergio Leone. Film tentang perebutan harta karun antara tiga orang koboi di sebuah kota antah barantah memiliki scene paling mengagumkan yang dikenal dengan “Cowboy Shot”. Pada scene klimaks ini ketiga orang koboi dipertemukan oleh takdir yang disajikan oleh Leone melalui teknik penundaan. Scene pertarungan terakhir ini sengaja mengalami penundaan dengan memberi penonton CU wajah berkeringat ketiga koboi ini. Penonton diinformasikan sebelumnya bahwa masing-masing koboi memiliki keahlian menembak luar biasa sehingga ketika pertarungan tertunda penonton mengantisipasi kelanjutannya dengan jantung berdebar-debar. Selain CU wajah, Leone juga memperlihatkan CU tangan dari para koboi ini siap untuk mencabut pistol masing-masing dari sarung pengamannya.

Akhir film paling mengesankan yang dikonstruksi melalui CU dapat ditemukan pada *Seven* (1995). Film thriller-misteri besutan David Fincher bertutur tentang dua orang detektif yang sedang menangani kasus pembunuhan yang didasari pada tujuh dosa utama manusia. Film ini menyuguhkan misteri demi misteri tiada henti sehingga penonton terpaksa sepanjang film. Namun kekuatan terbesar dari film terletak pada plot akhirnya, yaitu momen ketika Detektif Mills mengetahui bahwa istrinya telah menjadi salah satu korban kekejaman sang pembunuh. Sebelum Detektif Mills tahu akan hal ini, tidak

ada satu shot memperlihatkan wajahnya secara CU. Ketika sang detektif dihadapkan dengan kenyataan menyakitkan ini, Fincher menghadirkan CU wajahnya. Fincher melakukan ini untuk mendekatkan penonton dengan sang detektif, sehingga penonton dapat melihat dan merasakan emosinya saat itu. Penggunaan CU yang tidak sembarang ini membuat adegan terakhir pada film *Seven* ini menjadi lebih menyentuh dan menyedihkan.

Berdasarkan penggunaannya sepanjang sejarah perfilman, CU memiliki beragam tujuan. Steven D. Katz (1991) dan Gustavo Mercado (2011) saling setuju bahwa tujuan penggunaan CU adalah menuntun fokus penonton pada emosi karakter. Apabila Kantz membandingkan skala atau tipe shot yang digunakan, Mercado menggarisbawahi kontribusi perkembangan lensa kamera. Menurut Kantz, CU bertujuan untuk membawa dan menggiring perhatian penonton supaya lebih dekat dan lebih intim kepada objek yang dianggap penting dalam kisah. CU menyebabkan penonton merasakan kedekatan yang lebih daripada ketika menggunakan jenis shot yang lebih lebar seperti medium shot atau full-shot.

Mercado (2010) dalam *The Filmmaker's eye* mengungkap esensi CU adalah untuk menghadirkan emosi yang terdapat dan yang tertangkap di ekspresi wajah karakter. Ia menyimpulkan bahwa, pengembangan lensa kamera yang mampu menghadirkan depth of field sebuah shot jauh lebih dalam menyebabkan CU dijadikan senjata utama oleh para sineas untuk menggiring fokus penonton pada emosi yang diekspresi di wajah karakter. Mercado juga memahami bahwa, detail objek turut menjadi target utama penggunaan CU khususnya ketika objek ini berperan penting terhadap jalannya kisah. Selain itu, ditambahkannya, detail objek digunakan sebagai sarana penyampaian emosi secara metafora dan semiotika.

Apabila Peter W. Rea dan David K. Irving dalam *Producing and Directing the Short Film and Video* (2010) membagi CU menjadi dua berdasarkan skala bagian wajah yang memenuhi frame, yakni shot yang mengambil full bagian wajah sang pemeran dan yang hanya memperlihatkan sebagian kecil dari wajah sang pemain seperti mata, hidung atau bibir saja atau extreme close-up (ECU). Zach Bussey (2019) mengingatkan bahwa penggunaan CU oleh sineas perlu dilakukan dengan sikap kehati-hatian dan kesadaran seberapa besar porsi penggunaannya. Ia menyatakan bahwa penggunaan yang terlalu sering akan menyebabkan adegan itu kehilangan "rasa" bahkan menimbulkan kebosanan bagi penonton.

Perkembangan CU yang beriringan dengan perkembangan teknologi perfilman, selain disadari oleh Mercado, juga oleh David Bordwell & Kristin Thompson (2013). Bordwell dan Thompson menyatakan bahwa pada era film

bisu hingga 1950an penggunaan CU pada film berpengaruh sangat besar terhadap penceritaan karena layar bioskop pada masa itu menggunakan layar lebar. Hal ini berarti bahwa setiap detail kecil dapat terlihat jelas tanpa harus menggunakan CU lagi. Maka, pada era ini CU digunakan hanya untuk memperlihatkan sesuatu yang bersifat sangat-sangat penting atau sangat-sangat kecil. Tetapi, sejak kemunculan televisi, CU semakin lumrah digunakan oleh para sineas. Hal ini berhubungan dengan ukuran layar televisi yang lebarnya secara diagonal kadang tak sampai 10 inci. Sejak saat itu pula pemilihan shot apa yang akan digunakan pada sebuah film tergantung dari media apa yang akan digunakan untuk memutar film itu.

Selain penggunaannya dalam film fiksi, CU juga berperan dalam film dokumenter. Apabila film fiksi menggunakannya untuk menyampaikan rasa kepada penonton, film dokumenter lebih luas cakupannya dan tujuannya, salah satunya adalah untuk mengonstruksi dan mempropagandakan ideologi tertentu. Hal ini berhubungan dengan tujuan film fiksi adalah pesan, sedangkan film dokumenter adalah ideologi.

Secara singkat, CU berfungsi untuk menekankan arti penting karakter pada momen tertentu dalam film, nilai simbolik kehadiran karakter di momen itu, serta di saat yang sama menempatkannya sebagai pusat narasi. Tipe shot ini bukan hanya membingkai wajah karakter tetapi bagian tertentu dari tubuhnya untuk menciptakan keintiman dengan penonton, bahkan menjadi kunci untuk menelusuri pikiran dan proses berpikir karakter termasuk alam bawah sadarnya. Penggunaan CU atau ECU sering untuk menciptakan ketegangan, *planting of information*, dan bernilai simbolik. Ketegangan terjadi karena shot CU atau ECU menekankan tindakan tiba-tiba, misal tangan mengambil pisau, atau jari kobra bergerak kian kemari menanti momen menarik pistol keluar dari sarungnya.

CU atau ECU dapat pula berfungsi sebagai *planting of information* yakni penanda bahwa suatu objek akan memiliki peran penting untuk dimainkan dalam perjalanan narasi. Nilai simbolik dicapai melalui pengulangan CU objek tertentu selama film, yakni: bagaimana dan di mana pengulangan terjadi tidak hanya mengungkapkan arti penting objek tetapi juga arah atau makna narasi (Bordwell, 2016; Djarot, 2020). Dalam "I Kill My Mother" (2009), Xavier Dolan menghadirkan *extreme close-up* (ECU) mata karakternya dan kemudian dijenjangkan dengan CU wajahnya. Rangkaian shot awal ini dimaksudkan untuk menggiring penonton menyelami pikiran dan perasaan karakter utama terkait alasan membenci ibu kandungnya. Ketika pola CU wajah dan ECU mata kembali terulang, maka penonton dapat memahami meskipun karakter membenci ibunya tetapi di saat yang sama bernegosiasi sedang berlangsung di dalam dirinya untuk menemukan kebaikan sang ibu

sehingga ia dapat menemukan alasan untuk mencintai sang ibu.

Penempatan tinggi atau rendah camera angle dapat menetralkan shot atau memperkuat nilai simbolisnya. Misal, ELS yang direkam secara high angle secara eksplisit menunjukkan posisi karakter yang melihat, dan secara implisit merupakan shot point of view. Shot seperti ini meruntuhkan objektivitas alamiah shot.

Pengertian shot juga berhubungan dengan tahap produksi lainnya dan departemen terkait, antara lain:

Materi editing

Materi editing adalah data audiovisual yang dihasilkan saat perekaman gambar dan sumber lainnya, serta yang telah dikonversi untuk kebutuhan editing.

Shot under protest (SUP)

Shot under protest (SUP) adalah shot yang dibuat pengarah sinematografi dan tercatat khusus pada laporan kamera sebagai yang tidak disetujui.

DAFTAR PUSTAKA

Andrew, J. Dudley. (1976). *The Major Film Theories: An Introduction*. London: Oxford University Press.

Arnheim, Rudolf. (1958). *Film as Art*. London: Faber and Faber Ltd.

Balazs, Bela. (1952). *Theory of the Film*. Translated by Edith Bone. London: Dennis Dobson LTD.

Bazin, A. (1967) *What is Cinema? Vol. I* (essays selected and translated by H. Gray), Berkeley: University of California Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.

Brandi, A. (2020). "Grandma's Reading Glass". <https://stari.co/movies/grandmas-reading-glass>

Bussey, Zach. (2019). "Why Cloe-up Shots in Films are Important". <https://www.epidemicsound.com/blog/why-close-up-shots-in-films-are-important/>

Field, Syd. (2005). *Screenplay: The Foundation of Screenwriting*. Revised Edition, New York: Deltabook.

Katz, Steven D. (1991). *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions

Keputusan Direktur Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 0497/F6/KB/2020 Tentang Penetapan Okupasi Nasional dan Pengemasan Skema Unit Kompetensi Bidang Perfilman.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 134 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Komptensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Tata Artistik Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 152 Tahun 2020 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Casting Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 153 Tahun 2020 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Penata Laga.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 154

Tahun 2020 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Tata Cahaya Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 155 Tahun 2020 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Grip.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 156 Tahun 2020 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Penyutradaraan Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 161 Tahun 2020 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Visual Effect.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Tata Kamera Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Tata Suara Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Editing Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 345 Tahun 2019. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Bidang Penulisan Skenario Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 345 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Penulisan Skenario Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 346 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Pemeranan Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 347 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Manajemen Produksi Film.

Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 348 Tahun 2019 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan dan Rekreasi Golongan Pokok Kegiatan Hiburan, Kesenian dan Kreatifitas Bidang Film Dokumenter.

Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 977/P/2020 Tentang Jenjang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Produksi Film.

Mercado, Gustavo. (2010). *The Filmmaker's Eye*. Oxford: Taylor & Francis Ltd

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia.

Rabiger, Michael. (1997). *Directing: Film Techniques and Aesthetics*, 2nd ed. Boston: Focal Press.

Rea, Peter W., and David K. Irving. *Producing and Directing the Short Film and Video*. Boston: Focal Press.1995.

Rea, Peter.W., & Irving, David.K. (2010). *Producing and Directing the Short Film and Video*. Oxford: Taylor and Francis.

Reynertson, Audrey Joan. (1970). *The Work of Film Director*. New York: Hastings House.

Russin, Robin U and Downs, William Missouri (2012). *Screenplay: Writing The Picture*. Second Edition revised and updated. Los Angeles: Silman-James Press. Hal 18-19

Sausure, Ferdinan de. (1993). *Pengantar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Stam, Robert. (2000). *Film Theory: An Introduction*. Blackwell Publisher.

Sudjiman, Panuti dan Aart van Zoest. (1996). *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman

Weis, Elisabeth., and John Belton. (1985). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.

PROFIL PENULIS



Gunawan Paggaru

Dikenal sebagai penulis skenario, Tahun 1984 bergabung dalam kelompok Kerja Film Teater Populer, kemudian Teguh Karya mempercayainya sebagai editor. Tahun 1990 mendirikan Production House yang dikenal dengan “Kino Lima” dan memproduksi film layar lebar “POTRET” pada FFI 1993 meraih 13 Nominasi. Film Dokumenter pertamanya “Pacu Jalur” masuk Nominasi dalam FFI 1992 juga sebagai pendisain poster terbaik dalam FFI 1993 dan sebagai editor terbaik dalam FSI 1998. Dan sekarang telah menyutradarai 4 film layar lebar, ISSUE, Syahadat Cinta, Mata Pena Mata Hati Raja Ali Haji, dan Danum Baputi Penjaga Mata Air. Saat ini sebagai Ketua Umum Persatuan Karyawan Film dan Televisi Indonesia, Ketua Bidang Organisasi dan Jaringan BPI (Badan Perfilman Indonesia), Dewan Pengarah dan Representatif LSP KFTI (Lembaga Sertifikasi Profesi Kreator Film dan Televisi Indonesia) dan Lead Assessor Competency LSP Kreator Film dan Televisi Indonesia.



Naswan Iskandar

Naswan Iskandar adalah dosen dan praktisi film di President University, Jababeka, Bekasi. Menyelesaikan pendidikan S1 di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta dengan minat utama manajemen produksi film, dan memperoleh gelar magister seni di Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta pada Program Studi Penciptaan Seni-Film.

Memulai bekerja di bidang seni pada tahun 1992 sebagai manajer produksi untuk bidang film, seni pertunjukan, dan seni rupa. Selain menghasilkan karya film dan fotografi, juga turut serta mempromosikan seni budaya Indonesia ke berbagai belahan dunia.

Terlibat pendokumentasian seni budaya Indonesia di berbagai wilayah di Nusantara. Diantaranya mendokumentasikan cagar budaya, kesenian dan upacara tradisional, serta kehidupan masyarakat di pedalaman seperti Suku Anak Dalam, Bonai, Sasak, Dayak, Bugis, dan Flores. Memiliki ketertarikan khusus untuk meneliti Suku Melayu yang tersebar di berbagai belahan Nusantara. Sejak tahun 2013 terlibat aktif dalam pengembangan pendidikan perfilman dan peningkatan kompetensi profesi di industri perfilman Indonesia.



Eric Gunawan

adalah praktisi dan akademisi film. Sebagai praktisi, ia aktif sebagai sutradara, penulis skenario, dan asesor film. Beberapa karyanya mendapat sponsor dari Canal French International, Sacem, serta ditayangkan di sejumlah televisi dan festival film domestik dan internasional. Sebagai akademisi, konsentrasi utama kajiannya adalah film-film biopik dan teori film Rusia era Lenin & Stalin. Saat ini ia mengajar film di President University dan Institut Kesenian Jakarta. Ia dapat disapa melalui e-mail ericwu2829@gmail.com dan ig [@ericwu28](https://www.instagram.com/ericwu28)



Yayat

Pengajar di Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta. Menyelesaikan pendidikan S1 di Institut Teknologi Bandung Jurusan Desain Grafis dan Magister Desain di Institut Teknologi Bandung. Assessor di bidang Profesi Film. Sejak Tahun 2000 menekuni Profesi bidang TVC , Film Layar Lebar dan menulis beberapa buku tentang Artistik Film , Visual Effect dan Sejarah Animasi di Pusbang Film Kemendilbud. Terlibat Penyusun SKKNI dan KKNI bidang Profesi Film. Team Penyusun Kurikulum Sekolah Menengah KeJuruan Bidang Produksi Film



Faris Salman Al Farisyi

Adalah praktisi visual effect. Ia menjadi bagian dalam tim penyusun SKKNI bidang Visual Effect dan KKNI Bidang Perfilman. Kuliah tingkat sarjana di Administrasi Publik Universitas Padjadjaran, dan sedang melanjutkan kuliah tingkat magister dengan program studi yang sama Administrasi Publik. Aktif di dunia sinema sejak tahun 2007 sampai saat ini. Tugas akhir yang sedang disusun dalam program studi Administrasi Publik adalah “Formulasi Kebijakan mengenai Standar Kerja Berbasis Kompetensi di Bidang Perfilman”.



Membaca buku 99 Profesi membuat saya optimis akan masa depan industri film Indonesia. Negara, asosiasi, dan masyarakat akan memiliki kesamaan standar yang menguji dan mengakui kemampuan profesional tenaga kerja kita. Buku ini juga ditulis dengan singkat namun cukup komprehensif. Buku ini wajib untuk dimiliki penggiat film dan rumah produksi serta lembaga pendidikan film. Di samping itu, saya turut berbahagia dengan adanya buku ini yang merupakan penghargaan bagi setiap aspek penting dalam suksesnya film Indonesia.

-Putri Ayudya



"Jelas, mendetail dan menginspirasi. ini ada Buku yang wajib dibaca untuk semua yg ingin tau lebih mendalam profesi di dalam dunia Film" -Fajar Bustomi

Dalam



Buku ini bisa menjembatani transformasi pendidikan film bagi penggiat film dan bagi masyarakat yang ingin mengetahui lebih saksama terkait perangkat-perangkat dalam SKKNI. Isi buku ini bisa dipakai untuk memetakan dan merumuskan strategi karier bagi mereka yang baru mau menapak di bidang produksi film.

-George Kamarullah. Sinematografer, litbang KFT Indonesia

Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2020

ISBN 978-623-7062-75-9



9 786237 092759

Perpus
Jend