

## **FILM SEBAGAI PROSES KREATIF DALAM BAHASA GAMBAR**

Teguh Imanto

Dosen FIKOM Universitas INDONUSA Esa Unggul, Jakarta  
teguh.imanto@indonusa.ac.id

### **ABSTRAK**

Film dengan segala bentuk visualisasinya kini telah mengepung dalam kehidupan. Film sebagai karya seni, merupakan hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni rupa, seni suara, teater serta teknologi dengan kekuatan gambar sebagai bentuk visualisasinya. Film selain sebagai alat untuk mencurahkan ekspresi bagi penciptanya, juga sebagai alat komunikator yang efektif. Ia dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran dan memberikan dorongan, namun juga dikawatirkan menjerumuskan orang ke hal-hal yang negatif serta meruntuhkan nilai-nilai moral dan tatanan hidup yang ada di tengah masyarakat.

**Kata Kunci:** Seni musik, seni rupa, seni suara, teater, teknologi

### **Pendahuluan**

Proses kreatif sebagai sarana menuangkan ide telah terbentuk sejak awal peradaban manusia ketika memasuki jaman es tepatnya jaman diluvium atau jaman glasial. Manusia pada waktu itu dalam melangsungkan kehidupannya, dengan melakukan komunikasi antar sesamanya menggunakan bahasa isyarat yang mereka ciptakan dengan menciptakan bentuk-bentuk tertentu melalui gerakan tangan menyerupai hewan-hewan buruannya. Selain itu mereka telah menciptakan lukisan-lukisan di dinding gua dengan melakukan coretan-coretan yang ekspresif menyerupai hewan buruannya, kemudian diberi warna dengan tumbukan dari batu alam yang menghasilkan warna merah, oker, hitam dan putih. Selain lukisan mereka juga membuat motif-motif berupa ukiran dengan gaya yang sama. Hal tersebut telah mereka lakukan selama bertahun diperkirakan 16.000 tahun SM.



Sumber: Wheeler Fleming, 1980

Lukisan manusia purba hasil ekspresi manusia ketika itu. Yang mereka tunjukan dengan menggambar menyerupai hewan. Diperkirakan lebih dari 16.000 tahun SM

Evolusi peradaban manusia mengalami perubahan yang berarti,

ketika kebudayaan Mesir Kuno (3000 tahun SM) telah melahirkan *Pictograph* sebagai simbol-simbol yang menggambarkan sebuah obyek tertentu. Cara berkomunikasi dengan menggunakan gambar berkembang dari *Pictograph* hingga *Ideograph*, berupa simbol-simbol yang mempresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta abstrak yang lain. Perkembangan bahasa tulis menjadi sempurna ketika bangsa Romawi menciptakan Alfabet dengan 22 huruf yang disempurnakan dari huruf punesia dan merubah cara penulisannya dari kiri ke kanan dimana sebelumnya merupakan kebalikan dari cara tersebut.

Pengekspresian *moment estetik* semakin sempurna ketika bangsa Yunani mampu menciptakan gambar-gambar yang realistis seperti aslinya baik secara 2 dimensi maupun 3 dimensi. Kenyataan ini diperkuat dengan adanya pernyataan seorang filosof Yunani yang bernama Plato bahwa karya seni merupakan tiruan dari alam yang terkenal dengan sebutan *Mimesis*. Dari sinilah perkembangan seni rupa mengalami perubahan yang dramatis, selama berabad-abad eksplorasi karya seni mengalami perubahan dari gaya yang satu ke gaya yang lain, dimulai dari jaman Klasik, Peralihan (Bizantium – Basilika), Pertengahan (Romaneska – Gothic), Renaissance, Baroque, Rokoko, sampai lahirnya seni rupa modern yang berkembang di kota Paris hingga menghasilkan berbagai macam aliran dalam seni rupa.

Sebuah aliran seni rupa modern Naturalisme yang berkembang di kota Paris, Perancis abad ke 19 merupakan bentuk ekspresi dalam bahasa gambar yang diilham oleh pemikiran plato tentang seni “mimesis”



Sumber: Wheeler Fleming, 1980

Teknik menciptakan gambar semakin sempurna, dimana hasilnya meyerupai obyek yang sebenarnya ketika teknik fotografi ditemukan. Memasuki abad ke 20 masa modernisme berkembang, berbagai macam kamera fotografi telah beredar, membuat banyak orang melakukan eksplorasi untuk menciptakan karya-karya yang mutahir dari yang mencerminkan kesan romantis, dramatis, mengerikan, manakutkan sampai ke hal yang menggelikan dengan berbagai macam eksperimentasi teknik merekam obyek.

Suatu transformasi budaya yang menajubkan ketika dua bersaudara yang bernama August dan Lois Lumiere menggemparkan pengunjung Grand Café yang terletak di Boulevard de Capucines pada 28 Desember 1895 saat film bisu “*Worker Leaving The Lumiere Factory*” diputar. Sambutan masyarakat yang hadir disitu demikian hangat dan sensasional, masyarakat perancis begitu heboh dan tertegun melihat tayangan yang diputar hanya beberapa menit itu memperlihatkan segerombolan pekerja pabrik foto Lumiere pulang dari tempat kerjanya. Mereka seakan-akan tak percaya, mana mungkin gerakan

serta tingkah laku manusia dapat terekam secara tepat oleh barang aneh yang bernama *pita silluloid*. Dari sinilah film itu lahir, maka berita itu telah menjadi buah bibir masyarakat dunia. Berangkat dari sini Lumiere memperkenalkan hasil temuannya itu ke beberapa Negara diantaranya masyarakat Inggris, Belgia, Belanda dan Jerman.

### **Tinjauan Teori**

Pada awal sejarah film, para sineas semacam Lumiere film yang dibuatnya hanya berkonsep merekam kenyataan yang ada, seperti para pekerja pabrik yang meninggalkan aktifitasnya, suatu peristiwa yang direkamnya tanpa menceritakan kisa apapun atau suatu cerita yang telah direncanakan. Tetapi beberapa tahun kemudian oleh George Milles mengubah kenyataan yang naif itu menjadi suatu kisah yang dibumbui oleh fantasi yang menarik. Hasil dari olahan Milles dari kenyataan menjadi suatu tontonan yang penuh dengan dunia impian. Seiring dengan perkembangan populernya aliran “Surrealisme”, yaitu sebuah aliran dalam dunia kesenirupa yang berkonsep pada takbir mimpi dengan dipenuhi oleh daya fantasi itu, maka perkembangan film tak lepas dari pengaruhnya, Berbagai macam konsep cerita yang berbau fantasi tercipta hingga Amerika dibawah sentuhan pemikiran dan tangan Edwin. S terlahir teknologi editing sejajar (*parallel editing*) dan teknologi penciptaan gambar bergerak semakin sempurna ketika D.W.Grith di tahun 1903 menciptakan teknik pengambilan gambar melalui kamera dengan nama *Close Up*, *Tracking* dan *Planning* sehingga hasil gambar yang terbidik menjadi semakin dinamis.



Sumber: Herve Martin, 1997.

Aliran Surialisme yang berkonsep menguak takbir mimpi kedalam bentuk-bentuk fantasi telah mempengaruhi konsep pembuatan film fantasi.

Perkembangan film di abad 21 mengalami perubahan yang spektakuler, ketika unsur teknologi menjadi bagian penting dalam proses produksi sebuah film. Seiring dengan perkembangan komputer mengarah pada digitalisasi, maka program-program yang mendukung dalam proses produksi film telah tercipta seperti program editing, Animasi, Audio, bahkan special efek yang menghasilkan efek-efek gambar yang manajubkanpun tersedia, maka film yang akan terciptapun hasilnya luar biasa. Kualitas gambar semakin jernih ketika teknik digital kamera mengambil alih teknik manual, dengan hadirnya kamera yang berbasis 3 CCD sehingga output gambar per frame hasil rekaman menjadi lebih besar diantaranya 720 X 480 pixel sebuah frame film berkualitas digital menggeser teknikologi sebelumnya yang mampu menghasilkan frame film 320 X 240 Pixel.

Dari perkembangan teknologi yang begitu drastis tersebut, terutama peralatan yang dipakai dalam proses produksi dengan sumber manusia yang handal, maka karya-karya yang fantastis dan enak ditontonpun dapat tercipta. Keberhasilan sebuah film tidak ditentukan oleh ceritanya saja, akan tetapi unsur-unsur yang terkait dalam proses produksi sebuah film diantaranya produser, sutradara, penulis skenario, panata kamera, penata artistik, penata musik, penata suara dan editing dapat menyatu dalam proses produksinya, bersinergis satu dengan yang lainnya serta saling mengerti masing-masing yang menjadi tanggung jawabnya.

## **Pembahasan**

### **Jenis-Jenis Film**

Ada beberapa jenis film yang beredar dipasaran dengan berbagai kriteria serta aturan masing-masing. Beberapa jenis film tersebut masing-masing mempunyai tujuan dan fungsi sendiri-sendiri diantaranya :

### **Film Dokumenter (*Documentary Films*)**

Film dokumenter menyajikan realitas melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, bahwa film dokumenter tak lepas dari tujuan dan fungsinya sebagai film yang menyebarkan informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

Dewasa ini film dokumenter menjadi trend tersendiri dalam perfilman dunia. Para pembuat film dokumenter bisa bereksperimen dan belajar banyak hal ketika terlibat proses produksi sebuah film dokumenter. Suatu perusahaan yang memutuskan untuk memproduksi film

dokumenter juga meraup keuntungan yang cukup memuaskan, misalnya film-film dokumenter yang ditayangkan oleh beberapa stasiun televisi dunia diantaranya *National Geographic*, *Animal Planet*, serta *Discovery Channel* yang mantap menyiarkan film-film dokumenter tentang masalah alam dan kebudayaan serta teknologi.

### **Film Cerita Pendek (*Short Films*)**

Film cerita pendek biasanya mempunyai durasi 60 menit. Pada kelompok tertentu film cerita pendek dipakai untuk bereksperimen dan merupakan batu loncatan agar memahami segala hal tentang dunia film sebelum kelompok tersebut membuat film cerita panjang. Jenis film cerita pendek sering dilakukan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyenangi dunia film sebagai tahap latihan. Selain itu ada juga yang khusus memproduksi cerita pendek untuk konsumsi acara televisi.

### **Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)**

Film cerita panjang merupakan film yang diputar di gedung bioskop, film ini merupakan film konsumsi masyarakat yang berfungsi sebagai hiburan atau tontonan umum. Film-film jenis ini mempunyai durasi 60 menit ke atas, umumnya berdurasi sekitar 100-120 menit. Film-film produksi Amerika merupakan jenis film ini. Bahkan film-film tertentu atau film kolosal durasinya biasanya mencapai lebih kurang 180 menit seperti film produksi India yang kaya dengan nyayianya.

### **Film Profile Perusahaan (*Corporate Profile*)**

Film jenis ini diproduksi untuk keperluan tertentu misalnya memperkenalkan suatu perusahaan tertentu untuk disebar luaskan ke publik. Misalkan tayangan "*Usaba Anda*" yang disiarkan oleh SCTV. Selain itu film-film jenis ini sering dipakai sebagai sarana pendukung dalam suatu presentasi perusahaan atau kelompok tertentu.

### **Film Iklan Televisi (*TV Commercial*)**

Film jenis ini diproduksi dengan fungsi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang suatu produk (Iklan Produk) maupun layanan masyarakat (Iklan Layanan Masyarakat). Iklan produk biasanya menampilkan suatu produk yang diiklankan secara eksplisit, artinya ada stimulus audio visual yang menjelaskan dari produk tersebut secara langsung. Sedangkan iklan layanan masyarakat, menginformasikan kepedulian produsen terhadap kejadian fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan, sehingga tampilan produk tersirat secara implisit.

### **Film Program Televisi (*TV Programme*)**

Film jenis ini merupakan konsumsi acara program televisi dan biasanya diproduksi oleh stasiun televisi sendiri atau kerjasama dengan PH. Secara umum program televisi dibagi menjadi dua jenis yaitu film cerita dan film non cerita. Jenis cerita terbagi menjadi cerita fiksi dan cerita non fiksi. Kelompok cerita fiksi memproduksi film serial (sinetron dan FTV) sedangkan kelompok cerita non fiksi memproduksi film dokumenter,

pendidikan, profile, Quiz dan sejenisnya serta berita.

### **Film Video Clip (*Music Video*)**

Film Video Clip merupakan jenis film yang digunakan oleh para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Jenis ini biasanya durasinya singkat berdasarkan panjang lagunya. Jenis ini dipopulerkan pertama kali oleh MTV pada tahun 1981. Di Indonesia film jenis ini berkembang secara cepat dan mempunyai aliran tersendiri seiring dengan bertambahnya stasiun televisi. Bahkan ada rumah produksi yang telah berkonsentrasi khusus menggarap jenis film ini.

### **Unsur-Unsur Film**

Pembuatan sebuah film merupakan hasil kerja kolaboratif, artinya dalam proses produksi sebuah film melibatkan sejumlah tenaga ahli kreatif yang menguasai sentuhan teknologi dalam keahliannya, semua unsur ini saling menyatu, bersinergis serta saling mengisi satu sama yang lainnya sehingga menghasilkan karya yang utuh. Perpaduan dan kerjasama yang baik antar elemen-elemen yang ada didalamnya akan menghasilkan sebuah karya yang menarik dan enak ditonton.

Orang-orang yang terlibat langsung dalam suatu proses produksi sebuah film, masing-masing mempunyai keahlian yang dapat memberikan kontribusi tentang bagaimana menciptakan teknik visual yang menarik dalam setiap proses produksi. Mereka itu adalah orang-orang inti dalam memproduksi sebuah film diantaranya adalah: Produser, Sutradara, Penulis Skenario, Penata Fotografi, Penata Artistik, Penata Suara Penata Musik, Penyunting atau Editing dan Pemeran atau aktor.

## **Produser**

Predikat produser adalah orang atau sekelompok tertentu yang mengepalai departemen produksi. Ada beberapa jabatan yang ada dalam kelompok produser, diantaranya *Executive Producer*, dimana pada kelompok ini merupakan seseorang atau kelompok yang menjadi inisiator sebuah produksi film. Mereka yang bertanggung jawab dalam proses pembuatan proposal dan penggalangan dana untuk memproduksi sebuah film. Pada kasus tertentu sebuah film bisa saja didanai tidak hanya satu orang melainkan sekelompok institusi, dimana masing-masing mempunyai wakilnya untuk menjabat dalam posisi ini. Sedangkan untuk jabatan produser merupakan orang yang memimpin dalam suatu proses pembuatan film, *bukan yang membiayai produksi film*. Tugas dari produser adalah memimpin seluruh tim produksi sesuai dengan keputusan yang ditetapkan secara bersama, baik aspek kreatif maupun manajemen produksi sesuai dengan anggaran yang ditetapkan oleh *executive producer*. Sedangkan *Line producer* merupakan supervisor, tugasnya hanya membantu memberikan masukan alternatif pada departemen produksi sebatas manajemen tentang anggaran. *Line producer* tidak mempunyai kewenangan mencampuri untuk menentukan pemain atau mengubah sekenario suatu film.

## **Sutradara**

Posisi sutradara dalam sebuah produksi film merupakan jabatan yang paling tinggi diantara yang lainnya. Ia merupakan pemimpin dalam proses produksi sebuah film dilapangan. Seorang sutradara harus mampu menterjemahkan dan menginterpretasikan sebuah skenario dalam bahasa

gambar yang menarik dan lebih hidup. Seorang sutradara mempunyai kewenangan untuk menentukan bagaimana seharusnya gambar itu nampak ke dalam penonton. Ia bertanggung jawab atas aspek kreatif, baik dari segi interpretasi maupun dari segi teknis. Selain menentukan aktor untuk berakting didepan kamera, juga menentukan posisi kamera, suara serta hal-hal lain yang menyangkut dalam pengambilan gambar yang terbaik.

Baik buruknya proses pembuatan sebuah film tergantung dari kemampuan seorang sutradara. Karena dialah yang berhak mengendalikan dalam proses pengambilan gambar, oleh karena itu, film yang menjadi arahnya akan mendapat cap atau gaya pribadinya di masyarakat. Seorang sutradara biasanya erat hubungannya dengan penata fotografi atau penata kamera, dia harus menguasai berbagai macam teknik kamera baik itu *single camera* maupun *multi camera*. Seorang sutradara yang berkualifikasi tinggi, harus mempunyai kepekaan yang tinggi dalam menjalankan rumus (5 - C), yakni *Close-up* (teknik pengambilan gambar jarak dekat), *Camera angle* (sudut pengambilan gambar), *Composition* (komposisi gambar), *Cutting* (pergantian gambar) dan *Continuity* (persambungan gambar satu dengan yang lainnya). Dari ke lima unsur itulah bagaimana kemampuan seorang sutradara meramu unsur tersebut secara baik.

Seorang sutradara harus mampu menyatukan segala unsur-unsur yang terkait sehingga menghasilkan karya yang menarik.

## **Penulis Skenario**

Penulis skenario dalam film sering disebut *screen play* atau *script*

*writer*, istilah ini diibaratkan *blue print*nya seorang arsitek. Skenario adalah kerangka sebuah film. Dia merupakan kumpulan adegan adegan yang dirancang secara khusus mengikuti diskripsi visual. Sebuah film merupakan bahasa gambar, maka dialog-dialog akan menentukan jika bahasa gambar tak mampu lagi menyampaikan pesan dari film tersebut. Sebelum skenario dibuat, Sinopsis sebuah film harus dibuat dahulu, kemudian diterjemahkan mendekati teknik pengambilan gambar kasar yang disebut *treatment*. Sebuah *treatment* yang baik harus diterjemahkan dalam suatu cerita perbabak secara jelas menurut kejadian-kejadian yang akan direncanakan. Dari *treatment* kemudian dikembangkan menjadi suatu skenario yang menjadi pegangan sutradara dalam memvisualisasikan adegan tersebut menjadi bahasa gambar yang menarik dan enak ditonton.

### **Penata Fotografi**

Penata fotografi sering juga disebut panata kamera, dan ini merupakan tangan kanan dari seorang sutradara dalam merekam obyek dilapangan. Ia harus mampu menjalin hubungan yang baik dengan sutradara dan bersinergis serta terintegrasi dalam menentukan pengambilan gambar per babak. Seorang penata fotografi tahu betul teknik-teknik kamera serta jenis-jenis kamera beserta peralatannya, serta pandai mempergunakan alat tersebut pada saat yang tepat. Dialah yang menentukan jenis-jenis lensa yang akan dipergunakan dalam *shot*, apakah lensa normal, tele dan *zoom* termasuk dalam menentukan bukaan diafragma dan filter yang dipakai serta tata cahaya yang menyinari dari obyek bidikannya. Penata fotografi harus mengusahakan peran utama dalam

gerak yang menarik penonton. Selain itu dia harus selalu menjaga dalam setiap bidikannya tidak ada gerakan yang serupa pada bingkai yang mencuri gerakan yang mengaburkan makna dari peran utama dari para pemain peran pembantu. Jadi baik buruknya suatu pengambilan gambar tergantung kerjasama yang baik antara seorang sutradara dengan penata fotografi.

Seorang penata fotografi harus dekat dengan sutradara dan diperlukan kerjasama yang baik. Seorang penata fotografi harus tahu selera sutradara sehingga hasil bidikannya pas sesuai yang diinginkan

### **Penata Artistik**

Penata artistik merupakan pekerjaan yang rumit, dia harus merumuskan segala sesuatu yang berkaitan dengan latar belakang sebuah cerita film, yakni yang berkaitan dengan setting yang menceritakan tempat dan berlangsungnya suatu cerita dalam film. Oleh karena sumbangan dari kaum penata artistik sangat berarti dalam menyajikan gambar yang menarik pada penonton, maka seorang penata artistik harus tahu betul tentang estetika dan dia harus mampu membaca situasi baik secara instrumental maupun secara filosofinya. Segala setting yang dia ciptakan harus memberikan informasi yang jelas tentang waktu berlangsungnya cerita film tersebut, apakah masa lalu, sekarang atau akan datang demikian juga tempatnya di dalam ruangan atau diluar ruangan segala atribut yang ada didalamnya harus benar-benar mencerminkan sesuai yang diharapkan oleh seorang sutradara. Misalkan film Conan yang mengambil konsep

filosofinya di jaman pertengahan (jaman kegelapan), maka segala unsur instrument yang ada bebar-benar mencerminkan situasi pada waktu itu, diantaranya pakaian, rumah serta teknologi yang ada pada waktu itu serba manual. Dan bandingkan dengan film James Bond yang memakai konsep jaman modern, maka segala situasinya benar-benar mencerminkan jaman modern diantaranya peralatan yang dipakai oleh sang aktor adalah peralatan teknologi canggih abad 21 dengan segala efek yang ditimbulkannya. Semua itu merupakan peran sentuan dari penata artistik yang dibantu dengan crewnya untuk menciptakan trik-trik tipuan kamera serta memberikannya efek yang spektakuler dalam setiap adegan.

Sebuah film yang berorientasi pada filosofi zaman modern, maka segala artistiknya disesuaikan dengan berbagai macam teknik kamera serta memakai efek-efek tertentu guna mendapatkan karakter film

### **Penata Suara**

Penata suara adalah memberikan suara pada adegan khususnya ketika para pemain telah berakting, sehingga gambar yang direkam mempunyai suara seperti adegan yang sebenarnya. Proses pengolahan suara berarti proses memadukan unsur-unsur suara (mixing) yang bersumber pada adegan dialog dan narasi serta efek-efek suara khusus. Seorang penata suara bertanggung jawab atas pemberian suara pada setiap adegan dari seluruh babak yang ada dalam sebuah skenario. Perpaduan segala unsur suara ini nantinya menjadi jalur suara, yang letaknya berdampingan dengan gambar ketika film itu diproses didalam suatu laboratorium dan menjadi film siap edar.

Didalam proses pemberian suara produksi sebuah film terdapat beberapa teknik, diantaranya Sistem rekaman langsung (*direct recording*). Sistem ini merupakan teknik pengambilan secara langsung, ketika pengambilan gambar dilapangan dilaksanakan. Jika dilaksanakan secara baik dan cermat, sistem ini sangat menguntungkan karena suara dari pemain terekam secara wajar dan realistis. Kelemahan sistem ini adalah tidak boleh terganggu oleh suara-suara yang tidak diperlukan. Berbeda dengan sistem rekaman belakang/studio (*after recording*). Pada sistem ini teknik pemberian suara dilakukan di dalam studio. Pemberian suaranya bisa diganti dengan orang lain. Kelemahan dari sistem rekaman studio ini adalah sangat teliti dan rumit, serta mutu suaranya yang menyertai gambar terkadang kurang tepat dan kaku. Sistem *play back* merupakan sistem yang sering dipakai untuk jenis film musikal, dimana dalam alur cerita diselingi dengan lagu-lagu, misalnya film Rhoma irama yang sering menampilkan lagu-lagunya dalam setiap filmnya.

Untuk kualitas tata suara dewasa ini dunia perfilman sudah mengalami kemajuan, dibanding beberapa tahun sebelumnya. Didalam perfilman kualitas suara terdiri dari *mono*, *dolby stereo*, dan *digital*. Suara film mono merupakan sistem suara yang kuno, sistem ini mempunyai sumber suara tunggal terpaku di satu tempat. Sistem *dolby stereo* memungkinkan suara menyebar mengelilingi penonton. Sistem yang spektakuler adalah sistem digital, dimana sistem ini memanfaatkan kecanggihan teknologi komputer dalam pembuatannya. Sistem digital memungkinkan suara efek khusus terdengar jelas dan jernih.

Sistem ini banyak mengalami perbaikan disesuaikan dengan perkembangan teknologi diantaranya *THX*, *Dolby Digital* dan yang paling modern adalah *DTS (digital Theatre Sound)*.

Sistem Pemberian digital terbaru *DTS* memberikan efek yang spektakuler, seolah-olah suara itu berada ditengah-tengah kita pada waktu kita menyaksikan film.

### **Penata Musik**

Penata musik dalam produksi sebuah film merupakan proses pemberian suara pada adegan-adegan khusus sehingga menimbulkan kesan yang romantis, dramatis, mengerikan, menakutkan bahkan kekacauan. Seorang penata musik biasanya bekerja pada waktu gambar-gambar hasil *shot* digabungkan atau pada waktu proses editing dilaksanakan. musik-musik yang ditampilkan biasanya berupa lagu dan bisa juga musik instrumental. Fungsi musik dalam film adalah menutupi adegan-adegan yang dianggap kurang baik, juga berfungsi mempertegas suasana yang terjadi, misalnya untuk film horor pada adegan tertentu dipakai musik yang mencekam atau menakutkan tujuannya agar penonton terbawa arus sugesti terhadap film yang ditontonnya. Pada adegan pertengkaran atau kejar-kejaran diberi musik yang cepat atau musik cadas agar suasana terlihat lebih meriah dan dinamis. Seorang penata musik harus peka terhadap gambar-gambar film yang akan dipegangnya, dan tahu betul alur cerita dan karakter dari cerita tersebut sehingga musik yang ditampilkan tidak sebaliknya yang menyebabkan film tersebut terlihat dingin dan monoton.

Seorang penata musik sedang bekerja di studio dengan meng-

gunakan teknologi *Mixing* yang menghasilkan suara yang jernih dan jelas.

### **Penyunting atau Editing**

Hasil dari pengambilan gambar yang telah selesai kemudian dipadukan sari *shot* yang satu dengan *shot* yang lainnya itulah yang dinamakan proses editing atau orang film menyebutnya pasca produksi (*post production*). Orang yang melakukan ini disebut sebagai editor, yang bertugas menyusun hasil pengambilan gambar dilapangan, kemudian diolah di dalam studio editing sehingga menjadi sebuah pengertian cerita. Seorang editor dalam menjalankan tugasnya selalu berkonsultasi dengan sutradara. Ia mempunyai kewenangan untuk memotong, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapatkan suatu isi yang konstruktif serta ritme dalam setiap babak, sehingga terjadi suatu kesatuan yang utuh berdasarkan skenario yang telah diputuskan bersama sutradara.

Secara umum proses editing sebuah film dibedakan *continuity cutting* yaitu metode penyuntingan film yang berisi penyambungan dari dua adegan yang mempunyai kesinambungan sedangkan *dynamic cutting* yaitu metode penyuntingan film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan. Di dalam editing film terdapat empat teknik diantaranya *parallel editing*, *cross editing*, *contras editing* serta *intellectual editing*. Didalam *parallel editing* terdapat dua adegan yang mempunyai persamaan waktu. Berbeda dengan *cross editing* beberapa adegan tidak mempunyai kesamaan waktu, sedangkan *contras editing* merupakan penggabungan yang saling berlawanan sehingga menimbulkan suatu kekontrasan. Teknik yang baru adalah

*intellectual editing* yaitu menciptakan simbol-simbol dalam menggabungkan antara adegan yang satu dengan yang lainnya.

### **Pemeran atau aktor**

Para pemeran biasa diartikan melakukan gerakan akting di depan kamera berdasarkan dialog didalam skenario film, melalui arahan sutradara. Proses penokohan akan menggerakkan seseorang untuk menyajikan penampilan yang tepat dari segi emosi ekspresi, gerak serta gaya bicara yang mencerminkan karakter dari tuntutan skenario film. Seorang pemeran harus memiliki kecerdasan yang menguasai diri termasuk menguasai ritme pemain dan jenis-jenis film yang diikuti. Perwatakan tokoh atau menciptakan karakter pemeran yang mencerminkan tokoh, tidak secara detil tertulis di dalam skenario film, maka dari itu seorang pemeran harus sering berlatih dan mengamati film-film lain sebagai bahan referensi latihan.

Dalam sebuah film cerita terdapat beberapa pemain diantaranya pemeran utama pria, pemeran utama wanita, pemeran pembantu pria, pemeran pembantu wanita. Disamping hal itu diperlukan juga pemeran pendukung lainnya diantaranya adalah figuran. Figuran jumlahnya tak terbatas, tergantung dari kebutuhan yang tertulis dalam skenario film. Film jenis kolosal yang paling banyak melibatkan para figuran, sehingga pengaturannyapun tidak segampang film biasa, diperlukan sutradara yang bebar-benar menguasai lapangan dan sutradara ini mahir dalam mengomandoi *multi camera*. Selain itu diperlukan *stand in* yang bertugas menggantikan pemain asli pada waktu pengambilan gambar misalnya mengatur jarak fokus

mengukur cahaya dan sebagainya, sedangkan *stunt man* bertugas menggantikan para pemain asli terhadap adegan yang berbahaya, misalnya loncat dari mobil, menabrakkan mobil ke pohon dan loncat dari gedung serta yang lainnya. Pemeran ini tidak sembarang orang, diperlukan keahlian khusus atau ketrampilan khusus sesuai dengan tuntutan cerita.

### **Apresiasi Film**

Dalam mengapresiasi sebuah film kita dapat memahami pesan-pesan yang disampaikan oleh film tersebut dan mencernahnya serta mengambil manfaat apa yang di dapat setelah melihat film tersebut. Sebuah film diproduksi tentunya disebarluaskan kepada masyarakat untuk ditonton. Sebuah film merupakan rangkaian cerita yang dikarang seseorang, adakalanya nyata dan ada kalanya fiktif. Masing-masing mempunyai alasan yang berbeda. Tetapi secara garis besar, sebuah film mengandung arti atau misi tertentu yang akan disampaikan kepada penonton. Sebuah film dapat menghibur, mendidik, merangsang pemikiran orang serta memberikan pengalaman serta nilai-nilai kemanusiaan.

Nilai hiburan dalam sebuah film merupakan unsur penting dalam proses pembuatannya. Bisa dibayangkan kalau dalam sebuah film tersebut tidak ada unsur hiburannya dalam adegan film maka penonton akan merasa bosan. Kalau seandainya nilai hiburan ditonjolkan dalam sebuah film, maka terkesan film rendahan. Film yang hanya lari dari kenyataan hidup dan terkesan konyol tak berarti. Ini banyak terjadi, film yang beredar dimasyarakat terutama di televisi (sinetron) hanya menimbulkan unsur hiburan semata, membuat orang

tertawa, tegang, bergairah dengan sensasi gambar yang fulgar dengan tujuan mengikuti kemauan masyarakat. Lalu dibalik itu semua apa yang didapat dari misi dari film tersebut.

Nilai pendidikan sebuah film bermakna semacam penyampaian pesan moral dari isi cerita film tersebut. Kalau seandainya nilai pendidikannya ini dikerjakan secara halus menurut etik-etika yang ada dan karakter pembawaannya halus, maka pesan yang tersampaikan ke masyarakat akan mudah dicerna dan masyarakat tidak merasa digurui oleh pembuat film. Hampir semua film merasa mengajari tentang tentang perilaku atau memberitahu sesuatu, walaupun maksud yang disampaikan tidak ada manfaatnya yang perlu ditiru, karena orientasinya bersandar pada mimpi-mimpi. Konsep cerita yang tidak tepat akan menjerumuskan masyarakat luas, hal inilah yang perlu dipelajari oleh orang-orang film. Bagaimana caranya nilai pendidikan yang memacu orang untuk berbuat lebih baik dapat tercermin dalam proses pembuatan film ini, sehingga film tersebut tidak hanya enak ditonton melainkan sebagai "*pencerahan*" hidup masyarakat.

Nilai artistik sebuah film akan terwujud jika penggarapannya dari seluruh unsur menyatu. Nilai artistik sebuah film merupakan kajian estetika yang mencerminkan keindahan dalam bahasa gambar pada setiap adegan-adegan dalam setiap shotnya. Bagaimana semua unsur pembuat film menyatutukan visinya untuk menginterpretasikan arti artistik ke dalam gambar yang indah. Pada Kenyataannya karya karya anak bangsa Indonesia hanya berorientasi pada pola hidup yang tak jauh dari bahasa tubuh. Karya-karya yang melibatkan

teknologi canggih masih jauh dari sentuhan, akibatnya hasilnya hanya itu-itu itu saja sehingga terkesan menjemukan.

Sebuah film yang dikerjakan dengan konsep yang matang dengan melibatkan sentuhan teknologi akan memacu masyarakat untuk berpikir secara rasional.

## **Kesimpulan**

Dari uraian di atas bahwa sebuah film merupakan hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni rupa, seni suara, teater serta teknologi dengan kekuatan gambar sebagai bentuk visualisasinya. Film selain sebagai alat untuk mencurahkan ekspresi bagi penciptanya, juga sebagai alat komunikator yang efektif. Ia dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran dan memberikan dorongan, serta pengalaman pengalaman baru yang tersirat dalam makna yang divisualisasikan lewat gambar-gambar yang menarik. Lalu bagaimana wajah perfilman dan pertelevisian di Indonesia ?

Selain film sebagai sarana pencurahan ekspresif sang penciptanya, namun film juga sebagai alat komunikator massa, sehingga segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembuatan seharusnya berpegang pada etika-etika yang ada di masyarakat. Karena sebuah film diciptakan untuk ditonton oleh masyarakat dan bukan untuk perorangan. Bisa dibayangkan apabila karya film tersebut memvisualisasikan pola hidup yang berlebihan "*mengumbar aura*", dan adegan itu dipandang berjuta-juta pasang mata sambil menahan nafas serta mata melotot. Maka, pertanyaannya adalah misi apa yang akan terserap olah masyarakat atas tayangan

itu?, nilai-nilai apa yang akan tertanam di hati masyarakat?. Suatu renungan, banyak pola hidup atau gaya hidup masyarakat dewasa ini berasal dari mereka yang menonton acara-acara film serta bentuk lain yang berkaitan dengan dunia insan film. Berita *infotainment* yang hampir dimiliki oleh stasiun televisi menjadi saluran yang enak mereka tonton, padahal makna didalamnya banyak mengandung nilai tak berarti, dibanding dengan acara yang melatih daya nalar tinggi.

Lembaga sensor film yang seharusnya peka terhadap fenomena ini, tidak mempunyai nyali untuk bertindak yang tegas. Lembaga sensor film yang kita miliki diambang sangat dilematis, peran lembaga ini di tengah tarik menarik antara pembuat film dan kepentingan perkembangan hidup masyarakat. Disatu pihak melindungi masyarakat terhadap eksese-eksese negatif pengaruh film dan dipihak lain menghambat kreatifitas perkembangan film. Dalam kondisi sekarang ini, pemerintah harus bertindak tegas. Kepentingan masyarakat jauh lebih utama daripada melindungi segelintir pemilik modal film, toh hasilnya malah meracuni masyarakat.

Nampaknya kajian estetika yang menjiwai dari produksi film selama ini perlu ditinjau lagi bagi para kreator film. Sumbangan pemikiran dunia pendidikan formal yang mengkaji perfilman dan pertelevisian lebih banyak melakukan diskusi atau seminar dan *workshop* dengan masyarakat insan film. Kajian ditekankan pada konsep pembuatan film secara baik dan benar berdasarkan kode etik periklanan/perfilman dan diarahkan pada fungsi "*pencerahan*" bukan "*kegelapan*". Karena pada kenyataannya tidak semua insan kreator film memahami hal ini, karena tidak

semuanya berlatar belakang dari perguruan tinggi yang membuka jurusan perfilman. Dengan melakukan diskusi ini diharapkan ada konsep film yang lebih bertanggung jawab karena dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, daripada konsep yang dihasilkan oleh orang-orang yang hanya berpengalaman dalam teknik pengoperasian teknologi perfilman.

### **Daftar Pustaka**

- Atmaja, Tony, "*Video and special effect for broadcasting in digital era*", Jakarta, 2002
- Baksin, Askurifal, "Membuat Film Indie itu gampang", Kartasis, Bandung, 2003.
- Dale, Edgarv, "*How to film appreciated Motion Pictures*", Arno Press Fourt edition, New York, 1991.
- Effendy, Heru, "Mari Membuat Film", Konfiden, Jakarta, 2002.
- Kartika, Darsono Sony, "Seni Rupa Modern", Rekayasa Sains, Bandung, 2004.
- Monaco, James, "*How to Read a Film*", Oxford University Press, revised edition, New York, 1981.
- Sumarno, Marselli., "Apresiasi Film", Grasindo, Jakarta, 1996.
- Soekmono, "Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia", Kanisius, Yogyakarta, 1973.
- Soedarso., "Sejarah Seni Rupa Barat", STSRRI-ASRI, Yogyakarta, 1985.

Wheeler, Fleming, *“Art Since Mid Century”*, The Vendeme Press, Rosenberf, New York, 1980.