



apresiasi **FILM**



Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2017



APRESIASI FILM

Oleh
Marselli Sumarno

Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang keras memperbanyak, memfotocopy sebagian atau seluruh isi buku ini, serta menjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari penerbit.

Apresiasi Film

Marselli Sumarno

Diterbitkan oleh

Pusat Pengembangan Perfilman

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cetakan Pertama, Februari 2017

ISBN 978-602-61280-1-0

Diterbitkan atas kerjasama dengan :

Fakultas Film dan Televisi - IKJ (Institut Kesenian Jakarta)

SAMBUTAN

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Film sebagai karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara juga bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan vital kepada publik (khalayak) dengan daya pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong karya kreatif. Film juga dapat berfungsi ekonomi yang mampu memajukan kesejahteraan masyarakat dengan memperhatikan prinsip persaingan usaha yang sehat. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang berisi gagasan vital tersebut adalah melalui buku. Sebagai sumber referensi dan acuan yang sangat penting maka kehadiran buku Perfilman ini sangatlah tepat dan mempunyai bobot akademis yang tinggi karena disusun tim yang sangat kompeten di bidangnya yaitu dari Fakultas Film dan Televisi dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ).

Semoga buku ini dapat bermanfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia perfilman Indonesia sehingga dapat memajukan perkembangan perfilman Indonesia sejalan dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selamat membaca, maju terus film Indonesia.

Jakarta, Februari 2017

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
Prof. Dr. Muhajir Effendy, M.AP

KATA PENGANTAR

KEPALA PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN

Film mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerak dan memajukan atau memundurkannya secara bebas. Dengan demikian sesungguhnya film adalah sebuah seni yang tinggi sekaligus menjadi seni yang paling penting di abad ini. Tapi ironisnya, kita tidak pernah mempertanyakan bagaimana sebuah film melewati prosesnya untuk menjadi produk film yang siap memberikan kepada kita segenap informasi, hiburan sekaligus pelajaran. Dalam membuat sebuah film yang berkualitas banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari skenario, penyutradaraan, tata suara, tata musik, cahaya, kamera, editing hingga apresiasinya.

Saat ini sedikit sekali referensi atau sumber bacaan yang mumpuni baik secara akademis dan praktis yang memenuhi akan kebutuhan tersebut. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai instansi pemerintah yang berkewajiban untuk mengembangkan perfilman Indonesia sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berupaya menyediakan kebutuhan akan sumber bacaan tentang perfilman. Atas dasar itu, maka sejak tahun 2016 telah ditulis 3 (tiga) seri buku perfilman yaitu seri Apresiasi Film, seri Produksi Film, dan seri Animasi.

Seri Apresiasi Film terdiri atas Film Indonesia Pertama, Hollywood sebagai Model Sinema Nasional, Apresiasi Film, Dokumenter Film, Komposisi Visual, dan Cara Berceritera Film. Seri Produksi Film terdiri atas Produksi Film, Skenario Film, Penyutradaraan Film, Editing Film, Kamera Film, Sound Production Film, Audio Post

Production Film, Editing Film Dokumenter, dan Artistik Film. Seri Animasi terdiri atas Sejarah Animasi, Produksi Film Animasi Dua Dimensi, Produksi Film Animasi Tiga Dimensi, dan Produksi Film Hybrid Animasi.

Buku perfilman ini boleh dibilang sebagai seri buku yang memberikan pengetahuan kepada kita bagaimana membaca sebuah film. Sangat langka buku yang secara khusus membicarakan perfilman.

Maka seri buku perfilman ini menjadi buku yang sangat penting sebagai sumber referensi bagi masyarakat, khususnya kalangan perfilman.

Jakarta, Februari 2017

Kepala Pusat Pengembangan Perfilman

Dr. Maman Wijaya, M.Pd.

SEKAPUR SIRIH

DEKAN FAKULTAS FILM DAN TELEVISI-IKJ

Penulis buku ini adalah pengajar di Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (FFTV-IKJ) yang telah berkecimpung lama mengabdikan dirinya di kampus untuk melahirkan mahasiswa-mahasiswa film yang berkualitas. Salah satu syarat bagi setiap pengajar –tidak terkecuali di FFTV-IKJ selain mengajar adalah melakukan penelitian, yang tujuannya agar secara terus menerus memperbarui hal-hal yang bersifat keilmuan. Dari sinilah ilmu pengetahuan kemudian menjadi berkembang. Berbagai penelitian tersebut bisa berbentuk laporan penelitian, ada pula yang akhirnya dijadikan sebuah buku. Atas hal itulah kami patut berterima kasih pada pengajar di FFTV-IKJ yang berkenan mendukung program penerbitan buku ini dengan turut memberikan naskahnya untuk diterbitkan menjadi sebuah buku.

Dalam program penerbitan buku ini yang sumber naskahnya berkaitan dengan ilmu pengetahuan film, Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI juga memiliki peran penting. Sebagai lembaga pemerintah yang salah satu tugasnya adalah menghadirkan dan menghimpun berbagai macam referensi yang sifatnya bagi pengembangan perfilman di Indonesia, tentu buku ini memiliki perannya tersendiri. Untuk itulah Dr. Maman Wijaya M.Pd selaku Kepala Pusat Pengembangan Perfilman perlu mendapatkan dukungan dalam upayanya mengembangkan perfilman di Indonesia, sekaligus patut pula diucapkan terimakasih atas kepercayaannya memberikan kesempatan pada pengajar di FFTV-IKJ dalam berkontribusi atas terbitnya buku-buku film yang amat jarang bisa ditemui di Indonesia.

Terakhir, kepada para tim yang bekerja dalam membantu menjembatani kerjasama antara penulis dari FFTV-IKJ dengan Pusat Pengembangan Perfilman, baik dalam bentuk administratif maupun teknis juga kami ucapkan terima kasih. Tentunya diharapkan agar kegiatan semacam ini bisa terus dipertahankan dan ditingkatkan pada masa-masa yang akan datang.

Jakarta, Februari 2017

Dekan Fakultas Film dan Televisi-IKJ

RB. Armantono, MSn.

DAFTAR ISI

Sambutan	iii
Kata Pengantar	iv
Sekapur Sirih	vi
Daftar Isi	viii
Cara Memakai Buku Ini	xi
BAB I Apresiasi Film	1
1. Apresiasi	1
2. Film	1
a. <i>Perkembangan film</i>	5
<i>Film cerita</i>	7
<i>Film noncerita</i>	9
<i>Film eksperimental dan film animasi</i>	10
b. Film yang dibuat dan ditonton	12
c. Industri Film Indonesia	13
d. Peran lembaga sensor	16
e. Lembaga pengarsipan film	17
3. Apresiasi Film	18
BAB II Unsur-unsur Film	22
1. Sutradara	24
Lima pertanyaan	29

2.	Penulis Skenario	30
	Lima pertanyaan	35
3.	Penata Fotografi	36
	Lima pertanyaan	40
4.	Penyunting.....	40
	Lima pertanyaan	44
5.	Penata Artistik	45
	Lima pertanyaan	47
6.	Penata Suara	47
	Lima pertanyaan	50
7.	Penata Musik	51
	Lima pertanyaan	53
8.	Pemeran.....	53
	Lima pertanyaan	57

BAB III	Praktek Apresiasi Film	58
1.	Evaluasi Pribadi dan Diskusi.....	59
2.	Berlatih Apresiasi Sambil Membuat Film	59
3.	Perbandingan dengan Praktek Kritik Film	60
4.	Hambatan Apresiasi Film.....	65
5.	Tahap Apresiasi Film	66
	a. Nilai hiburan, pendidikan, artistik	67
	b. Pemahaman, penikmatan, penghargaan	70
	c. Tip mengapresiasi film.....	74

BAB IV Kiat Mengapresiasi Film	75
Daftar Istilah	77
Daftar Pustaka	84
Indeks	85
Biografi Singkat	85
Lampiran	86

CARA MEMAKAI BUKU INI

1. Buku ini sengaja tidak mengapresiasi film-film secara menyeluruh sebagai contoh-contoh soal. Masalahnya, telah ada pelbagai film yang diproduksi, sehingga pemilihan film sebagai latihan apresiasi dapat lebih bebas ditentukan oleh peminat kegiatan apresiasi.
2. Syarat umum untuk melakukan apresiasi film dengan cara menonton film-film, seperti pemutaran film di gedung bioskop, penayangan film di televisi, pemutaran film melalui video kaset, computer, dan piringan laser (*laser disc*). Jadi, membaca buku ini harus diimbangi dengan kegiatan menonton film.
3. Apresiasi film yang serius dapat dilakukan dengan memutar film tertentu secara khusus.
4. Film yang diputar secara khusus ini dapat diapresiasi unsure-unsurnya, kemudian dilanjutkan dengan keseluruhannya. Pemutaran secara khusus memungkinkan film untuk dilihat berulang-ulang.
5. Pemahaman atas unsur-unsur film dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis. Dalam buku ini, pembicaraan tiap unsur film diakhiri dengan lima pertanyaan. Diharapkan, pertanyaan-pertanyaan kritis lain akan muncul dari setiap peminat kegiatan apresiasi film.
6. Apresiasi film akan melahirkan evaluasi pribadi maupun diskusi dalam kelas/kelompok. Diskusi bersama lebih ideal, karena teknik apresiasi (film) yang berharga pada hakikatnya membicarakan film dengan orang lain yang sama-sama melihat.
7. Dalam buku ini terdapat sejumlah foto/gambar. Sebagian foto/gambar merupakan ilustrasi dari tulisan. Sebagian lain harus dibayangkan sebagai potongan “gambar hidup” atau imaji visual.

BAB I APRESIASI FILM

1. Apresiasi

Setiap bentuk kesenian, seperti seni musik, seni sastra, seni tari, dan seni rupa memerlukan apresiasi dari penikmat. Secara harfiah, apresiasi seni berarti penghargaan terhadap kehadiran sebuah karya seni.

Apresiasi seni dibedakan dengan kritik seni. Kritik seni bertolak dari apresiasi. Namun, pada prinsipnya kritik seni menelaah suatu karya seni secara menyeluruh dan secara mendalam. Penghargaan yang tinggi dan rendah yang diungkapkan dalam apresiasi, lalu dibahas secara lebih matang. Isi pernyataan suka dan tidak suka atau menarik dan tidak menarik yang muncul dalam apresiasi, kemudian dirumuskan dengan tegas dan jelas disertai dengan alasan-alasan.

Itulah sebabnya, kritik seni selalu siap dengan perangkat-perangkat teori untuk melakukan suatu sorotan kritik. Perbedaan perangkat teori menyebabkan kritik seni memiliki aliran-aliran kritik. Kritik seni dilakukan oleh kritikus seni, yaitu para profesional yang menekuni bidang kritik seni. Kritikus menulis di koran-koran, majalah-majalah, atau menulis telaah-telaah seni dalam bentuk buku. Semakin profesional seorang kritikus, semakin terbuka kemungkinan ia menjadi kritikus yang berwibawa. Dalam hal ini, kritikus yang suaranya didengar oleh para seniman maupun masyarakat luas.

Pada umumnya apresiasi dilakukan oleh orang yang terlebih dahulu ingin mengenal bagaimana sebuah karya seni diwujudkan, baru kemudian memberikan penghargaan. Jadi, apresiasi seni merupakan langkah awal menuju kritik seni.

2. Film

Para teoritikus film menyatakan, film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi.

Siapaakah penemu fotografi? Penemunya ialah Joseph Nicephore Niepce dari Prancis. Pada tahun 1826 ia berhasil

membuat campuran dengan perak untuk menciptakan gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal yang telah disinari beberapa jam.

Penyempurnaan-penyempurnaan fotografi terus berlanjut, yang kemudian mendorong rintisan penciptaan film alias gambar hidup. Dua nama penting dalam rintisan penemuan film ialah Thomas Alva Edison dan Lumiere Bersaudara.

Thomas Alva Edison (1847-1931), ilmuwan Amerika Serikat yang terkenal dengan penemuan lampu listrik dan fonograf (*phonograph*) atau piringan hitam. Pada tahun 1887, ia merancang alat untuk merekam dan memproduksi gambar. Alat ini mirip dengan fungsi fonograf untuk suara. Meskipun Edison menciptakan sebuah mekanisme, tetapi ia belum menemukan bahan dasar untuk membuat gambar. Masalah ini terpecahkan dengan bantuan George Eastman yang menawarkan gulungan pita seluloid, mirip plastik tembus pandang yang cukup ulet, sekaligus mudah digulung.

Ciptaan Edison ini disebut kinetoskop (*kinetoscope*). Bentuknya menyerupai sebuah kotak berlubang untuk mengintip pertunjukan. Pada tahun 1894, di kota New York, mulai diadakan pertunjukan kinetoskop untuk umum. Yang dipertontonkan berupa fragmen-fragmen pertandingan tinju dan sketsa-sketsa hiburan kurang dari semenit. Atraksi ini segera populer di seluruh Amerika Serikat dan selanjutnya menyebar ke luar negeri, terutama di negeri-negeri Eropa. Di antara mereka yang mengagumi, yakni kakak-beradik Auguste dan Louis Lumiere dari Prancis yang lebih di kenal dengan nama Lumiere Bersaudara.

Lumiere Bersaudara mulai memikirkan kemungkinan untuk membuat film-film mereka sendiri untuk alat kinetoskop. Bahkan mereka juga merancang perkembangan kinetoskop berupa piranti yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Piranti ini disebut sinematograf (*cinematographe*), yang dipatenkan Maret 1895.

Keunggulan sinematograf terletak pada adanya mekanisme gerakan tersendat (*intermittent movement*). Gerakan tersendat ini mirip dengan mekanisme mesin jahit, yang memungkinkan setiap

frame dari film yang diputar akan berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor. Akibatnya, hasil proyeksi tidak tampak berkedip-kedip.

Sinematograf digunakan untuk merekam adegan-adegan singkat, seperti pekerja yang pulang pabrik, kereta api memasuki stasiun, dan anak-anak kecil bermain di pantai. Pada 28 Desember 1895, di sebuah ruang bawah tanah sebuah kafe di Paris, Prancis, Lumiere Bersaudara “memproyeksikan” hasil karya mereka di depan publik yang telah membeli karcis masuk. Bioskop pertama di dunia telah lahir! Penayangan-penayangan rutin yang kemudian dilakukan Lumiere Bersaudara itu menjadi dasar bagi bisnis film yang sangat menguntungkan.

Konsep pertunjukan bioskop-penayangan film ke layar dalam sebuah ruangan yang gelap-lambat laun menyebar ke seluruh dunia. Di sekitar tahun 1905, bioskop dengan sebutan *nickleodeon* tumbuh subur di Amerika Serikat (pengertian “nickle” berkaitan dengan penonton yang membayar lima sen atau satu nickel; dan “odeon” sebagai kata Latin yang berarti gedung kecil pertunjukan). Film-film awal yang dipertunjukkan dalam *nickleodeon*, sungguh pun telah mulai bercerita, masih amat pendek waktu putarnya, yang berkisar sepuluh menit.

Hingga sekarang, konsep pertunjukan bioskop demikian masih bertahan di mana-mana. Bangunan gedungnya ada yang sederhana, sebagaimana yang terdapat di kota-kota kecil, dan banyak yang megah sebagaimana terdapat di kota-kota besar.

Di masa depan, produksi film tidak akan menggunakan pita celluloid (proses kimiawi), dan akan memanfaatkan teknologi video (proses elektronik). Perubahan proses produksi ini tentunya mempengaruhi konsep bioskop masa depan. Namun apa pun yang terjadi, yang akan dipertontonkan dan yang akan menyerap perhatian publik tetap sama, yaitu gambar-hidup.

Perbedaan hakiki antara film dan forografi terutama dalam pengertian, foto tidak memperlihatkan ilusi gerak, sedangkan film memberikan ilusi gerak sebagaimana waktu perekaman.

Hal ini bisa dijelaskan karena seorang tukang potret hanya membuat satu foto yang diinginkan. Sebaliknya, seorang juru kamera film menggunakan kamera untuk mendapatkan satu seri gambar. Setiap detik berjumlah 24 gambar. Masing-masing gambar itu sedikit berbeda satu sama lain, sesuai dengan gaya subyek yang direkam. Berkat pertolongan alat yang bernama proyektor, hasil rekaman tadi diproyeksikan ke layar dan akan menampakkan reproduksi yang persis dari kenyataan, termasuk aspek dari kenyataan hidup, yaitu *gerak*.

Mengapa tampak bergerak? Hal ini berkaitan dengan gejala *persistence of vision* yang terbentuk dari kerja sama mata dan otak manusia. Menurut penelitian, mata manusia yang melihat sebuah benda selama sepersekian detik, masih akan menyimpan bayangan benda itu selama sepersekian detik pula di benaknya.

Jika yang dilihat mata itu berupa suatu rentetan gambar yang sedikit sekali berbeda satu sama lain, seperti dalam film maka rentetan gambar itu tidak akan ditangkap melompat-lompat oleh otak. Rangkaian gambar mati akan menjadi gambar hidup. Jumlah 24 gambar setiap detik dalam film—menurut hasil berbagai percobaan—meliputi jumlah gambar yang ideal untuk menciptakan rangkain gambar hidup yang wajar seperti dalam kenyataan.

Seperti buku untuk dibaca maka film dibuat untuk dilihat (dan didengar). Oleh karena itu, gambar filmis merupakan gambar sesuatu dan bukan gambar tentang sesuatu. Yang terlihat di layar ternyata sebuah mobil yang berlari kencang misalnya, bukan tentang sebuah mobil yang berlari kencang. Jadi, sebagai hasil kerja alat teknik bernama kamera, gambar filmis mempunyai nilai reproduktif tinggi atas kenyataan fisik yang diabadikan. Jika kamera film juga merekam suaranya maka semakin lengkap ilusi kita, karena aspek lain dari kenyataan hidup, yaitu suara yang direproduksi.

Sekalipun gambar yang ditampilkan itu serupa dengan subyek yang direkam, gambar filmis senantiasa menambahkan sesuatu. Hal ini terjadi terutama karena faktor pembingkaihan (*framing*), yaitu si pembuat mempunyai kebebasan untuk menentukan dan memberi filmnya bentuk sedemikian rupa sebagai akibat dari kreativitas.

Faktor pembingkaihan dicapai berkat partisipasi kreatif kamera. Dengan fungsi pembingkaihan ini, pembuat film bisa menentukan dan menyeleksi sejumlah unsur di luar bingkai (*frame*). Dia bisa memperlihatkan detail yang paling bermakna atau memiliki nilai-nilai simbolik, memberi kesan bentuk dimensi ketiga, yakni dimensi kedalaman.

Dalam keadaan normal, mata manusia menguasai kurang lebih 120 derajat sudut pandang. Lewat kamera, sudut pandang itu menyusut menjadi sekitar 30-90 derajat. Namun, keterbatasan sudut pandang kamera dapat diatasi dengan kreativitas pembingkaihan.

Jika proses pengambilan gambar atau yang lazim disebut dengan istilah syuting (*shooting*) selesai, hasil syuting itu diproses di laboratorium. Menyusul proses penyuntingan (*editing*) atau perakitan gambar sesuai dengan skenario. Oleh karena itu, gambar filmis yang merupakan reproduksi realitas akan semakin dinamis, dan bermakna karena wawasan artistik pembuatnya.

Dalam penyiapan skenario, tahap syuting dan proses editing, tentulah ada keterlibatan sejumlah tenaga kreatif. Jumlah keterlibatan tenaga kreatif itu akan makin bertambah karena masih akan ada proses pengolahan suara (seperti dialog, musik, dan efek-efek suara lain, sebelum film itu layak ditonton). Jadi, pembuatan film merupakan suatu proses kerja yang kompleks.

a. Perkembangan film

Setelah film ditemukan pada akhir abad ke-19, film mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi yang mendukung. Mula-mula hanya dikenal film hitam-putih dan tanpa suara. Pada akhir tahun 1920-an mulai dikenal film bersuara, dan menyusul film warna pada tahun 1930-an. Peralatan produksi film juga mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga sampai sekarang tetap mampu menjadikan film sebagai tontonan yang menarik khalayak luas.

Dalam hal ini, ketika film ditemukan ia tidak langsung dianggap sebagai karya seni. Mula-mula film hanya dianggap sebagai tiruan mekanis dari kenyataan. Atau, paling-paling sebagai sarana untuk mereproduksi karya-karya seni yang telah ada sebelumnya seperti teater.

Pengakuan film sebagai karya seni terjadi melalui pencapaian-pencapaian dalam perjalanan sejarah film. Mula-mula dikenal pembuat-pembuat film awal, seperti Georges Melies dari Prancis; Edwin S. Porter (juru kamera Thomas Alva Edison) dan DW Griffith dari Amerika Serikat, serta RW Paul dan GW Smith dari Inggris. Menyusul, dalam kurun waktu belakangan, lahirnya gerakan-gerakan film seni secara internasional, seperti di Jerman, Prancis, Rusia, Swedia, dan Italia.

Pengakuan film sebagai karya seni, selanjutnya diperkuat dengan lahirnya seniman-seniman film dari pelbagai negara, dari dahulu hingga sekarang, seperti Akira Kurosawa dari Jepang, Satyajit Ray dari India, Federico Fellini dari Italia, John Ford dari Amerika Serikat, Ingmar Bergman dari Swedia, dan Usmar Ismail dari Indonesia.

Dewasa ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatan berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan masalah-masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita dan noncerita. Pendapat lain suka menggolongkan menjadi film fiksi dan film nonfiksi.

Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya, film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film noncerita merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Jadi, merekam kenyataan daripada fiksi tentang kenyataan.

Dalam perkembangannya, film cerita dan noncerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing-masing. Berikut ini keterangan masing-masing kategori film itu.

Film Cerita

Film cerita memiliki berbagai jenis atau genre. Dalam hal ini, genre diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. Ada yang disebut film drama, film horror, film perang, film sejarah, film fiksi-ilmiah, film komedi, film laga (*action*), film musikal, dan film koboi. Penggolongan jenis film tidaklah ketat karena sebuah film dapat dimasukkan ke dalam beberapa jenis. Misalnya sebuah film komedi-laga (*action*), dan film drama-sejarah.

Menurut catatan Sinematek Indonesia, produksi film cerita pertama di Indonesia berjudul *Loetoeng Kasaroeng*, 1926. Kisah legenda ini difilmkan oleh G. Kruger, seorang Indo Jerman, dan mengambil lokasi di Bandung. Lalu perintis industri film nasional ialah Usmar Ismail dan Djamaluddin Malik di tahun 1950-an. Mereka mulai aktif memproduksi dengan perusahaan film masing-masing seperti studio Perfini dan studio Persari.

Jenis-jenis film cerita itu agar tetap bertahan hidup (artinya selalu diminati penonton) harus tanggap terhadap perkembangan zaman. Jenis film koboi di zaman John Wayne, misalnya, tampak lain dibandingkan dengan film koboi pada zaman sebelum maupun sesudahnya. Film drama Indonesia tahun 1950-an, sungguh tampak berbeda dengan film-film drama Indonesia tahun 1980-an.

Jenis film silat dari industri film Hong Kong juga menarik dijadikan bahan pelajaran. Mula-mula jenis film pendekar berpedang yang muncul, yang merupakan improvisasi dari teknik-teknik opera Cina. Ceritanya berkesan seadanya dan penggarapannya amatiran. Pada tahun 1950-an, terjadi peningkatan dengan memanfaatkan novel-novel klasik kungfu sebagai pegangan cerita.

Pada awal tahun 1960-an, banyak teknik film yang dipamerkan, terutama teknik penyuntingan untuk menciptakan adegan-adegan yang menegangkan. Penekanan juga diberikan lewat berbagai gerak kamera serta tarian para pendekar yang sungguh-sungguh bisa bersilat. Contoh yang legendaris dalam hal ini ialah Bruce Lee. Orang lain kemudian menambahkan trik (tipuan) penggunaan tali-temali, yang tak tertangkap oleh kamera, yang

memungkinkan para pendekar itu terbang atau melenting-lenting dengan enak dari satu tempat ke tempat yang lain. Akhirnya, teknik-teknik mutakhir dilakukan dengan memanfaatkan sinar lesar, seni memamerkan kembang api dan berbagai peralatan canggih yang lain.

Jika diingat, setiap pembuat film hidup dalam masyarakat atau dalam lingkungan budaya tertentu, proses kreatif yang terjadi merupakan pergulatan antara dorongan subyektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri. Hasil pergulatan ini akan muncul sebagai karya film. Karya film itu, di satu pihak tetap mengandung subyektivitas, dan dapat menunjukkan gaya atau warna kesenimanannya, di pihak lain bersifat obyektif, yang bisa diapresiasi oleh orang lain.

Terhadap film cerita, yang perlu dilihat, sejauh mana pembuat film dapat meramu dorongan subyektif dalam menggunakan bahan dasar berupa cerita. Film cerita, lalu dapat diartikan sebagai pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar-gambar, gerak dan suara.

Jadi, cerita adalah bungkus atau kemasan yang memungkinkan pembuat film melahirkan realitas rekanaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. Dari segi komunikasi, ide atau pesan yang dibungkus oleh cerita itu merupakan pendekatan yang bersifat membujuk (persuasif).

Akan tetapi, tentu saja cerita bukan segala-galanya dalam produksi film cerita. Terdapat sejumlah unsur lain yang menunjang keberhasilan. Misalnya para pemain yang mampu tampil menyakinkan, penyuntingan yang mulus, dan penyutradaraan yang jitu.

Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran berupa pencairan ide, gagasan, atau cerita yang akan digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan atau cerita menjadi film yang siap ditonton. Oleh karena itu, film cerita dapat dipandang sebagai wahana penyebaran nilai-nilai.

Film noncerita

Jika film cerita memiliki berbagai jenis, demikian pula yang tergolong pada film noncerita. Namun, pada mulanya hanya ada dua tipe film noncerita ini, yakni yang termasuk dalam film dokumenter dan film faktual.

Film faktual umumnya hanya menampilkan fakta. Kamera sekedar merekam peristiwa. Film faktual ini di zaman sekarang tetap hadir dalam bentuk sebagai film berita (*newsreel*) dan film dokumentasi. Film berita menitikberatkan pada segi pemberitaan suatu kejadian aktual, misalnya film berita yang banyak terdapat dalam siaran televisi. Sementara itu, film dokumentasi hanya merekam kejadian tanpa diolah lagi, misalnya dokumentasi peristiwa perang, dan dokumentasi upacara kenegaraan.

Film dokumenter, selain mengandung fakta, ia juga mengandung subyektivitas pembuat. Subyektivitas diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa. Jadi, ketika faktor manusia ikut berperan, persepsi tentang kenyataan akan sangat bergantung pada manusia pembuat film dokumenter itu.

Tahun 1920-an merupakan periode penting bagi tumbuhnya pemikiran film dokumenter. Istilah dokumenter di populerkan oleh John Grierson berkebangsaan Inggris, untuk menyebut karya Robert Flaherty, warga Amerika Serikat yang berjudul *Moana*, 1926. Grierson mengembangkan tradisi pembuatan film dokumenter di Inggris dan Kanada. Ia mendefinisikan film dokumenter sebagai perlakuan kreatif atas peristiwa.

“Seorang pembuat film dokumenter punya rasa partisipasi langsung dengan persoalan-persoalan penting dunia, suatu pengalaman yang sulit dialami oleh pembuat film yang paling sadar sekalipun di studio”, demikian isi pernyataan Joris Ivens, seorang pembuat film dokumenter Belanda terkenal, dalam buku memoar tentang kariernya yang ia tulis dengan judul *The Camera and I*.

Dalam buku itu ia juga menyebutkan, kekuatan utama yang dimiliki film dokumenter terletak pada rasa keotentikan. Tak ada definisi film dokumenter yang lengkap tanpa mengaitkan faktor-faktor subyektif pembuatnya.

Dengan kata lain, film dokumenter bukan cerminan pasif dari kenyataan, melainkan ada proses penafsiran atas kenyataan yang dilakukan oleh si pembuat film dokumenter.

Menurut rumusan DA Peransi, pemikir dan pembuat film dokumenter, sebuah film dokumenter yang baik adalah yang mencerdaskan penonton. Pendapat lain menyatakan, film dokumenter adalah wahana yang tepat untuk mengungkapkan realitas, menstimulasi perubahan. Jadi, yang terpenting, yang menunjukkan realitas kepada masyarakat yang secara normal tak melihat realitas itu.

Selain adanya film berita, dokumentasi dan dokumenter, masih terdapat sejumlah jenis film noncerita lain dengan kegunaan masing-masing, seperti film pariwisata, film iklan, dan film instruksional atau pendidikan.

Film eksperimental dan film animasi

Selain pembagian besar film cerita dan noncerita masih ada cabang pembuatan film yang disebut film eksperimental dan film animasi. Film eksperimental adalah film yang tidak dibuat dengan kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film.

Sementara itu, film animasi memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Studio Pusat Produksi Film Nasional (PPFN) di Indonesia pernah memproduksi *Si Unyil* sebagai film animasi boneka. *Si Unyil* lahir dari kreasi Suryadi sebagai penata artistik dan Kurnain Suhardiman sebagai penulis cerita. Namun, subyek-subyek hidup, seperti manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan juga bisa dianimasikan.

Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subyek yang hidup, yang memerlukan 24 gambar (atau bisa juga kurang) per detik untuk menciptakan ilusi gerak. Sedikit banyaknya gambar per detik itu menentukan kasar dan halus pada ilusi gerak yang tercipta. Film animasi dengan materi rentetan lukisan di kertas yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan film kartun- yang terbanyak diproduksi di mana-mana.

William Hanna dan Joseph Barbera (yang lebih dikenal sebagai pasangan Hanna dan Barbera) setengah abad lebih bekerja sama dalam menciptakan film-film kartun. Karya mereka yang terkenal berupa serial kartun *The Flintstones*. Selain itu, mereka menciptakan tokoh beruang Yogi, Huck-leberry Hound, pasangan kucing-tikus Tom dan Jerry, serta sejumlah tokoh yang kini terkenal dalam siaran televisi untuk anak.

Studio Walt Disney di Amerika Serikat juga telah lama dikenal sebagai produser terbesar pembuatan film kartun sedunia. Dari studionya diciptakan tokoh-tokoh seperti Mickey Mouse, Donald Duck, dan Goofy. Produk- produk film kartunnya banyak yang menjadi klasik, antara lain *Snow White and the Seven Dwarfs*, dan *Sleeping Beauty*.

Kebanyakan film kartun keluaran Walt Disney dibuat untuk konsumsi siaran televisi. Namun, pada awal tahun 1990-an ini muncul kembali kecenderungan untuk memproduksi film animasi sebagai konsumsi bioskop, seperti kisah dongeng *The Little Mermaid*, *Beauty and the Beast*, dan *Aladdin*.

The little Mermaid, 1989 berkisah tentang riwayat Ariel, sang putri duyung yang cantik, yang menemukan pria pilihannya, Pangeran Eric. *Beauty and the Beast*, 1991 mengisahkan pertemuan tokoh Belle yang cantik dan The Beast yang buruk rupa. Film *Aladdin*, 1992 menuturkan Aladdin yang bergelandangan di jalan-jalan, dengan Jasmine sang putri jelita yang bermukim di istana megah.

Sungguhpun hanya film animasi, produk-produk Walt Disney itu dikerjakan dengan cermat, waktu pengerjaan yang lama, dan teknik-teknik animasi yang sama halus dengan pembuatan film biasa seperti yang diperankan oleh manusia.

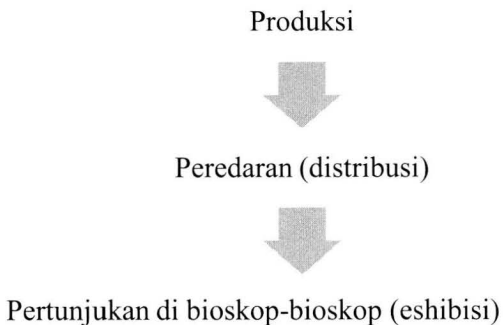
Teknik film animasi, selain berguna untuk menciptakan film animasi, ternyata sering berperan dalam pembuatan film iklan, film pendidikan, penulisan judul, dan susunan nama-nama pendukung sebuah produksi film.

b. Film yang dibuat dan ditonton

Mengapa sampai hari ini film selalu diproduksi? Sebagian besar pembuat film atau produser berkeyakinan, film menjadi bisnis besar. Setelah film diproduksi, ia bisa diperdagangkan dengan berbagai cara, yang akan mendatangkan keuntungan besar bagi produser film. Sebagian produser lain memproduksi film dengan lebih mempertimbangkan dorongan kultural.

Film cerita kebanyakan dibuat dengan perhitungan komersial. Hal ini bisa dimaklumi karena produksi film cerita biasanya melibatkan modal yang relatif besar. Lebih jauh, ditinjau dari aspek ekonomi dan teknologi, produksi film harus dikelola sebagai usaha industri, sebab selain melibatkan modal besar juga melibatkan banyak tenaga dari berbagai keahlian. Tujuan dan sistem kerja yang jelas, perencanaan yang matang serta jadwal kerja yang pasti menjadi syarat penting bagi usaha produksi film.

Mata rantai industri film cerita sebagai berikut.



Berdasarkan mata rantai pada halaman 10 itu dapat diketahui, ternyata diperlukan perjalanan yang panjang dalam industri film cerita. Mulai dari perencanaan sebuah film sampai dengan film siap ditonton di bioskop. Dalam perjalanan ini, lebih dari 200 profesi yang dapat dilibatkan. Mulai dari para kreator dalam proses

produksi, para pengedar film, pembuat poster film, tukang putar film (proyeksionis), hingga penjual karcis di bioskop.

Industri film yang terkenal tokoh, antara lain Hollywood di Amerika Serikat, lalu di Hong Kong dan India. Industri film negara-negara ini memiliki jaringan distribusi yang terkoordinasi seperti industri film Hollywood menguasai pasaran film dunia. Film-film Hollywood diputar di bioskop di kota-kota besar negeri maju sampai ke pelosok-pelosok negeri Dunia Ketiga. Dominasi yang kuat dari film-film Hollywood ini seringkali menimbulkan masalah dengan industri film di pelbagai negara.

Sementara itu, industri film India tercatat memiliki angka produksi tertinggi, yakni rata-rata membuat 700-an film per tahun. Sebagian besar diproduksi untuk konsumsi dalam negeri. Namun, nilai ekspor film setiap tahun juga tidak kecil.

c. Industri Film Indonesia

Bagaimana dengan industri film Indonesia? Rintisan usaha membangun industri film Indonesia sudah ada. Namun, belum sampai ke tingkat industri film yang mapan. Kendala yang dihadapi berkaitan dengan masalah permodalan, dukungan teknologi film (mulai dari pengadaan peralatan film sampai dengan penyediaan laboratorium modern tempat pemrosesan film), masalah kekurangan tenaga pembuat yang benar-benar terampil, hingga ke soal-soal peredaran film yang bersaing keras dengan produksi film impor. Kendala lain yang sering muncul, soal iklim kreativitas atau kebebasan berkreasi bagi para pembuat film.

Artinya, proses produksi film berhubungan erat dengan macam-macam faktor. Keinginan yang menggebu-gebu saja tidak cukup untuk membuat film yang baik dan sukses di pasaran. Sebagai gambaran, berikut ini dikemukakan grafik produksi film nasional selama sepuluh tahun.

Produksi Film Nasional (1983-1993)

Tahun	Jumlah
1983	74 judul
1984	78 judul
1985	62 judul
1986	66 judul
1987	54 judul
1988	84 judul
1989	106 judul
1990	115 judul
1991	57 judul
1992	36 judul
1993	24 judul
Total	751 judul

Berdasarkan data itu tampak industri film nasional menurun. Lantas, demi efisiensi, para produser yang bekerja dengan sistem industri membangun studio-studio film. Biasanya studio film merupakan tempat bekerja yang luas, karena sedapat mungkin menampung segala kegiatan, mulai dari praproduksi, pelaksanaan syuting sampai dengan tahap penyelesaian akhir.

Studio film yang lengkap memiliki berbagai tempat pelaksanaan syuting. Baik itu sarana syuting di dalam ruangan maupun di alam terbuka, termasuk sudut-sudut jalan, danau buatan, hutan buatan. Jadi, mirip sebuah kota mini.

Mengapa film tetap ditonton orang? Alasan umum, film berarti bagian dari kehidupan modern dan tersedia dalam berbagai wujud, seperti di bioskop, dalam tayangan televisi, dalam bentuk kaset video, dan piringan laser (*laser disc*). Sebagai bentuk tontonan, film memiliki waktu putar tertentu. Rata-rata satu setengah jam sampai dengan dua jam. Selain itu, film bukan hanya

menyajikan pengalaman yang mengasyikkan, melainkan juga pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik.

Alasan-alasan khusus mengapa seseorang menyukai film karena ada unsur dalam usaha manusia untuk mencari hiburan dan meluangkan waktu; karena film tampak hidup dan memikat; menonton film dapat dijadikan bagian dari acara-acara kengan antara pria dan wanita.

Akan tetapi, alasan utamanya, yakni seseorang menonton film untuk mencari nilai-nilai yang memperkaya batin. Setelah menyaksikan film, ia memanfaatkan untuk mengembangkan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas nyata yang dihadapi. Jadi, film dapat dipakai penonton untuk melihat hal-hal di dunia ini dengan pemahaman baru.

Selain itu, ada kategori penonton yang menyaksikan film yang hanya ingin menjadikan film sebagai pelepas ketegangan dari realitas nyata yang dihadapi. Film sebagai tempat pelarian dari beban hidup sehari-hari.

Yang patut diingat, seseorang yang menonton film untuk kepentingan suatu studi. Tidak hanya studi tentang keindahan (estetika) film, tetapi juga studi dari disiplin ilmu-ilmu yang lain. Dalam hal ini, film yang mampu merekam segala aspek kehidupan manusia. Dengan demikian, film dapat dijadikan sebagai dokumen sosial.

Sesungguhnya, kenyataan yang difilmkan selalu disesuaikan menurut angan-angan pembuatnya. Namun, film yang dibuat dengan citarasa seni biasanya dapat dipercaya dalam merekam kenyataan sosial pada zamannya. Kenyataan sosial itu sangat bermacam-macam, seperti lokasi-lokasi atau bangunan-bangunan yang pernah ada, cara para tokoh berpakaian menurut mode zamannya, cara hidup sehari-hari, dan cara berpikir. Oleh karena itu, sangat beralasan jika profesi dari disiplin ilmu-ilmu yang lain, seperti sosiologi, antropologi, psikologi, kedokteran, jurnalistik, dan politik dapat memanfaatkan film sebagai sarana stud.

d. Peran lembaga sensor

Setiap pembuat film atau produser pasti mengetahui lembaga sensor film. Lembaga ini berfungsi menyensor (menyaring) film-film sebelum diedarkan ke masyarakat luas. Cara kerja lembaga sensor dilakukan dengan memotong adegan-adegan tertentu (misalnya adegan kekerasan atau seks yang berlebihan), menentukan golongan umur penonton bagi setiap film (untuk semua umur, untuk 13 tahun ke atas, untuk 17 tahun ke atas), bahkan bisa memutuskan untuk tidak meloloskan sebuah film.

Akan tetapi, wewenang tugas lembaga sensor di setiap negara bisa berlainan. Ada negara yang menerapkan sistem penyensoran yang ketat, ada negara dengan sistem penyensoran yang longgar, bahkan tanpa penyensoran. Di Amerika Serikat misalnya, yang diutamakan penentuan film menurut golongan umur. Pelaksanaan penentuan itu nantinya di bioskop-bioskop. Sensor film di negara-negara sosialis lebih menekankan pada sensor politik, yaitu tema-tema yang tidak boleh menyerang ideologi negara. Lembaga sensor di Indonesia disebut Badan Sensor Film (BSF), yang bernaung di bawah Departemen Penerangan. Sejak 1994, BSF menjadi Lembaga Sensor Film (LSF).

Pembentukan lembaga sensor film menjadi keinginan untuk melindungi masyarakat dari ekseseks atau pengaruh-pengaruh buruk film. Namun, lembaga sensor film seringkali dikeluhkan oleh para pembuat film sebagai hambatan atas kreativitas mereka.

Contohnya kasus pembuatan film *Antara Bumi dan Langit*, 1951 dengan sutradara Huyung, orang Korea yang menjadi warga negara Indonesia. Film drama percintaan itu dihebohkan masyarakat karena adegan berciuman. Tentu saja adegan berciuman itupun belum seberani yang diperlihatkan film-film masa kini. Masalahnya, pada zaman itu belum ada film nasional yang memperlihatkan adegan berciuman. Akibatnya, film itu tertunda penyelesaiannya selama dua tahun. Setelah selesai ada beberapa adegan yang sulit diloloskan. Kemudian Huyung diharuskan membuat ulang beberapa adegan tertentu.

Akan tetapi, sejak tahun 1970an, adegan berciuman dalam film nasional menjadi sesuatu yang biasa dan tidak mengejutkan masyarakat.

Contoh lain, film *Pembalasan Ratu Laut Selatan*, 1989 dengan sutradara Tjut Djalil. Film itu mengundang gunjingan masyarakat, terlebih-lebih pers karena dianggap mengeksploitasikan seks secara berlebihan disertai dengan kekerasan brutal. Dalam kasus ini, BSF dikecam karena meloloskan film itu.

Jadi, peran lembaga sensor berada di tengah-tengah antara tarik-menarik kepentingan pembuat film dan perkembangan masyarakat. Mengingat pelbagai sajian audiovisual yang mengepung kehidupan modern. Kini tidak ada sensor terbaik, kecuali *sensor dalam diri kita*. Artinya, kita harus pandai-pandai menyaring atau bersifat kritis terhadap segala sajian audiovisual. Tindakan untuk menerapkan *sensor dalam diri kita* dapat diawali dengan melakukan apresiasi film.

e. Lembaga pengarsipan film

Setelah dengan susah payah dibuat, dengan susah payah pula film harus disimpan. Supaya awet, film perlu disimpan dalam gudang dengan suhu dingin tertentu. Film berwarna memerlukan suhu penyimpanan lima derajat Celcius dan film hitam-putih sepuluh derajat Celcius. Dengan demikian, film-film yang terkoleksi diperkirakan bertahan selama 100 tahun.

Tempat penyimpanan itu disebut sinematek (berasal dari kata Prancis, *cinematheque* atau lembaga pengarsipan film. Pada umumnya di setiap Negara yang memiliki kegiatan produksi film terdapat lembaga sinematek. Selain koleksi film, sinematek lazim dilengkapi dengan koleksi benda perfilman (misalnya peralatan film yang telah kuno, poster, foto), serta perpustakaan bahan tercetak (buku, jurnal, kliping Koran). Di tempat-tempat lain, lembaga pengarsipan film itu disebut Arsip Film atau Museum Film.

Sinematek tertua di dunia bernama *Cinematheque Francaise* di Paris, Prancis yang didirikan pada tahun 1936 oleh Henry Langlois. Koleksinya sungguh-sungguh lengkap dan berharga.

Antara lain tersimpan barang-barang (properti) yang dipakai dalam produksi film-film terkenal. Sebentuk wayang kulit Jawa yang ikut tersimpan di tempat itu, seakan-akan dapat dipakai sebagai perbandingan, pada dasarnya film juga merupakan seni permainan bayangan.

Sinematek Indonesia di Jakarta diresmikan pada tahun 1975. Sampai akhir tahun 1993, Sinematek Indonesia berhasil menghimpun kekayaan berupa 422 film cerita, 1.369 film noncerita, 231 rekaman kaset video, 5.000 lebih buku film, 7.448 skenario, ribuan poster dan foto, serta sejumlah kamera dan proyektor kuno.

Sumbangan film untuk koleksi Sinematek Indonesia datang dari para sutradara. Film-film lama biasanya dibeli dengan harga sangat murah dari para pengedar atau dari pengusaha bioskop keliling. Koleksi tertua dari Sinematek Indonesia, seperti *Siloeman Babi*, dibuat pada tahun 1938. Film cerita pertama Indonesia, *Loetoeng Kasaroeng* diproduksi tahun 1926. Film ini belum ditemukan sampai sekarang.

Di negeri yang budaya filmnya sangat berkembang, misalnya Prancis, sinematek mendapat tempat terhormat. Dalam perjalanan sejarah, *Cinematheque Francaise* dianggap sebagai sekolah bagi orang-orang film. Generasi pembuat film yang disebut sebagai Gelombang Baru perfilman Prancis (seperti Francois Truffaut dan Jean-Luc Godard) dengan bangga menyebut diri sebagai “anak-anak sinematek”.

Sebuah sinematek yang lengkap merupakan tempat yang ideal untuk melakukan kegiatan apresiasi film.

3. Apresiasi Film

Ada pendapat yang menyatakan, menghayati media komunikasi visual lebih sederhana tuntutananya dibandingkan dengan menghayati media yang lain. Media visual juga dipandang paling efektif, karena dapat diterima oleh semua orang dengan mengabaikan tingkat pendidikan, usia, dan kecerdasan. Jadi, tanpa membedakan latarbelakang sosail budaya. Alasannya, media visual menyampaikan ide dengan cara langsung, yaitu

memperlihatkan benda atau obyek konkretnya. Berbeda misalnya dengan media auditif (radio) dan media cetak (buku, koran) yang menggunakan kata-kata, sehingga untuk memahami isi pernyataan harus melalui proses penafsiran atas kata-kata itu.

Foto tentang sekuntum mawar menunjukkan mawar itu sendiri. Namun, kata *sekuntum mawar* akan menjadi berlainan di benak masing-masing orang. Seorang gadis akan membayangkan mawar yang pernah ia terima dari pacar, orang lain akan membayangkan mawar yang pernah ia lihat di taman.

Akan tetapi, masalahnya, seberapa jauh penerimaan penonton terhadap medium audiovisual seperti film? Film adalah bentuk komunikasi antara pembuat dan penonton. Apakah penonton dengan sendirinya dapat menangkap hal-hal yang ingin dikomunikasikan pembuat? Jadi, apakah perlu untuk belajar membaca film? Pertanyaan-pertanyaan itu dikemukakan oleh James Monaco, kritikus film dan ahli komunikasi massa Amerika Serikat, dalam bukunya yang berusaha menelusuri proses rumit itu berjudul *How to Read a Film*.

Monaco menyatakan, latarbelakang sosial budaya justru mempengaruhi bagaimana seseorang menghayati film. Monaco mengartikan film secara luas, yaitu yang direkam dalam media yang tergolong rumpun citra bergerak (*moving image*). Rumpun citra bergerak ini meliputi rekaman film yang lazimnya untuk ditayangkan di bioskop, rekaman pada pita video, piringan laser, serta siaran televisi.

Dalam satu penggunaan, film adalah medium komunikasi massa, yaitu alat penyampai berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini. Dalam penggunaan lain, film menjadi medium ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan. Secara unik, kedua pemanfaatan itu terjalin dalam perangkat teknologi film yang dari waktu ke waktu makin canggih. Film menjadi *anak kandung* teknologi modern.

Menurut Monaco, pengalaman dalam menikmati film menyerupai pengalaman dalam menghayati bahasa. Artinya, orang

yang berpengalaman dalam menghayati film, akan lebih banyak melihat dan mendengar dibandingkan dengan orang yang jarang melihat film. Terjadi suatu proses mental. Pada umumnya proses mental ini kurang disadari, ketika seseorang menikmati sebuah film. Jadi, film juga harus dibaca.

Sejalan dengan pemikiran James Monaco, apresiasi film dapat dikatakan sebagai upaya untuk meningkatkan daya persepsi seseorang terhadap film-film yang ia saksikan setiap hari melalui pesawat TV, bioskop umum, dan tempat-tempat pertunjukan yang lain. Dengan demikian, ia dapat membedakan antara film yang berkesan dangkal dan film yang berkesan mendalam.

Persepsi adalah pemahaman yang berlangsung di otak. Mata manusia menatap aksi-aksi di layar. Namun, indra yang sebenarnya melihat, atau dalam kata-kata Monaco yang membaca, yaitu otak. Artinya, tiap orang mempersepsi dan memahami film dalam benak masing-masing.

Latihan mempersepsi dan memahami film yang disebut mengapresiasi film berguna untuk :

- a. Memperoleh manfaat yang maksimal dari pertunjukan film;
- b. Dapat menghargai film yang baik dan mengesampingkan film yang buruk; dan
- c. Dapat menjaga diri dari pengaruh-pengaruh negative yang mungkin timbul dari film.

Film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreativitas orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni, film terbukti mempunyai kemampuan kreatif. Ia mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner itu dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, atau sekadar hiburan.

Masalah yang timbul, bagaimana cara mengapresiasi film yang dimuati dengan berbagai ide; dibuat dalam berbagai tingkat kemajuan teknologi perfilman; diwarnai oleh berbagai masalah moral, sosial, politik; serta yang diproduksi di zaman dan dari tempat yang berbeda-beda pula? Bagaimana mengapresiasi film-film Jerman setelah Perang Dunia II? Bagaimana mengapresiasi

film-film klasik Jepang? Atau, bagaimana mengapresiasi film-film terbaik Usmar Ismail, seperti *Darah dan Doa* dan *Lewat Djam Malam* yang dibuat ketika Revolusi Kemerdekaan '45?

Atas dasar itu, hal penting yang harus dikemukakan, apresiasi film harus dilakukan secara seimbang antara unsur estetik (keindahan) dan unsur progresif (muatan ide-ide yang ditawarkan). Hal ini berarti, apresiasi terhadap film dilakukan tidak hanya berupa apresiasi seni, tetapi juga terhadap apresiasi kebudayaan yang melahirkan film itu.

Pengetahuan tentang budaya Jepang misalnya, akan membantu upaya apresiasi terhadap film-film sutradara Jepang kenamaan, Yasujiro Ozu. Pengetahuan tentang kontroversi terbunuhnya Presiden Amerika Serikat, John F. Kennedy akan membantu untuk lebih memahami film *John F. Kennedy* versi sutradara Oliver Stone. Atau, pengetahuan tentang pergolakan sosial politik di Republik Rakyat Cina (RRC) akan membantu dalam menikmati film *Farewell My Concubine* arahan Chen Kaige.

Keseimbangan apresiasi ini membuat seseorang tidak akan terjebak pada pengertian “seni untuk seni”. Kemampuan film mengungkapkan sesuatu benar-benar tak terbatas, termasuk cara-cara pendekatan terhadapnya. Apresiasi yang seimbang dapat menempatkan pandangan, film bukan sekadar barang dagangan, atau hanya barang seni, melainkan juga karya ekspresi kebudayaan sebagai hasil penjelajahan dan pergulatan terhadap kehidupan manusia.

Selanjutnya dibahas unsur-unsur film yang perlu dikenali sebagai langkah awal apresiasi film. Jadi, tekanannya terletak pada apresiasi terhadap film cerita.

BAB II UNSUR-UNSUR FILM

Pembuatan film dikenal sebagai kerja kolaboratif, artinya melibatkan sejumlah keahlian tenaga kreatif yang harus menghasilkan suatu keutuhan, saling mendukung, dan isi-mengisi. Perpaduan yang baik antara sejumlah keahlian ini merupakan syarat utama bagi lahirnya film yang baik.

Pada dasarnya, keahlian tenaga kreatif itu berarti kemahiran menggunakan apa yang boleh disebut sebagai bahasa film. Namun, film bukanlah bahasa, melainkan hanya menyerupai bahasa. Bahasa film itu berupa macam-macam teknik visual dan teknik filmis.

Mengapa bahasa film perlu diketahui dalam apresiasi? Karena film berisi kehidupan dan segala hal di dunia maka penting untuk mengenali teknik-teknik visual dan filmis agar kita paham bagaimana kita dipengaruhi oleh apa yang kita lihat dan dengar lewat film.

Bahasa film di sini berkaitan dengan cara-cara yang elementer dan yang lazim. Sementara itu, dalam kenyataan, bahasa film berkembang sedemikian kompleks, sehingga memerlukan pembahasan mendalam tersendiri.

Penjelasan berikut ini berhubungan dengan masing-masing keahlian yang memberikan kontribusi tentang penciptaan teknik visual dan filmis dalam sebuah produksi film, seperti sutradara, penulis skenario, penata fotografi, penyunting, penata artistik, penata musik, penata suara, dan pemeran. Tenaga-tenaga kreatif ini dibatasi pada keterangan sesuai dengan keahlian-keahlian pokok dalam setiap produksi film.

Setiap unsur film yang dihasilkan seorang tenaga kreatif hendaknya dilihat keterkaitannya dengan unsur-unsur film yang lain. Namun, masing-masing unsur film memang bisa dinilai secara terpisah-pisah. Hal ini lazim dilakukan dalam penjurian di sebuah festival film. Misalnya, Festival Film Indonesia yang antara lain menyediakan Piala Citra bagi unsur sutradara terbaik, penulis skenario terbaik, dan aktor/aktris terbaik. Demikian pula dengan festival film tingkat dunia seperti festival *Academy Awards* di Amerika Serikat, yang setiap tahun membagikan Piala Oscar.

Dalam setiap produksi film biasanya juga ada tenaga yang mengepalai produksi. Orangnya disebut pimpinan produksi, orang yang mengurus karyawan yang terlibat dalam produksi. Bagian ini termasuk dalam *unit manager*. Ada juga tenaga yang bertindak sebagai wakil pemilik modal disebut produser eksekutif.

Keterangan selanjutnya berkaitan dengan tenaga-tenaga kreatif yang muncul di lapangan. Dalam perfilman Indonesia, terbukti kebanyakan tenaga kreatif muncul secara magang, artinya berguru kepada para senior. Berikut ini ada berbagai kisah sehubungan dengan belajar secara magang tersebut. Pertama, sutradara Wim Umboh. Ia masuk ke dunia film pada tahun 1950-an lewat pekerjaan serabutan di studio Panah Mas, termasuk menyapu lantai studio. Kemudian ia mulai meniti karier ke jabatan-jabatan produksi di studio milik orang Tionghoa itu hingga akhirnya menjadi sutradara terkenal.

Kedua, sutradara Nya Abbas Akup. Ia menekuni profesi ke dunia film dengan melamar ke studio Perfini, berdasarkan iklan yang dipasang perusahaan film pimpinan Usmar Ismail pada tahun 1952. Ia dipilih menjadi asisten sutradara dalam film *Kafedo*, 1953 karya Usmar Ismail. Setahun kemudian, ia member kepercayaan kepada Nya Abbas untuk menyutradarai film komedi, *Heboh*. Film ini ternyata sukses komersial. Sampai akhir hayatnya, tahun 1992, Nya Abbas Akup dikenal sebagai pembuat film-film komedi.

Ketiga, sutradara Sjumandjaja. Di pertengahan tahun 1950-an ia banyak menulis cerita pendek, sajak, dan karangan yang lain. Lalu ia ikut main dalam beberapa film sebagai figuran. Bakatnya sebagai penulis membuat Sjumandjaja diterima bekerja di studio Persari (Perseroan Artis Indonesia) pimpinan Djameluddin Malik. Tahun 1957 ia menjadi asisten sutradara dalam film *Anakku Sajang*. Setahun kemudian, ia mendapat beasiswa untuk belajar film di Moskwa, di sekolah film pertama di dunia yang didirikan tahun 1918. Sepulang dari Moskwa, ia banyak berkarya yang membuatnya menjadi sutradara film terkemuka di Indonesia.

Sejak tahun 1970-an, tercatat banyak tenaga kreatif film Indonesia yang dihasilkan dari program-program pendidikan maupun dari Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta-Lembaga

Pendidikan Kesenian Jakarta (IKJ-LPKJ) di Jakarta. Ratusan lulusannya bekerja di industri film nasional atau di lembaga-lembaga audiovisual milik Pemerintah dan swasta. Di antara lulusannya ialah Garin Nugroho dan Labbes Widar (sutradara), Hartanto (penata suara), Karsono Hadi, dan Arturo GP (penyunting).

Kenyataan ini berkembang sejalan dengan munculnya sekolah-sekolah film yang tersebar di seluruh dunia. Di Amerika Serikat, misalnya, terdapat beberapa sekolah film, di samping adanya ribuan tempat kursus film. Dari tempat ini muncul bakat-bakat terbaik untuk industri film Hollywood. Terbukti tenaga-tenaga terdidik di bidang perfilman ini membawa andil besar bagi kemajuan perfilman sebuah negara.

1. Sutradara

Sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistik. Ia memimpin pembuatan film tentang “bagaimana yang harus tampak” oleh penonton. Tanggungjawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi film. Selain mengatur laku di depan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak kamera, suara, pencahayaan, di samping hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film.

Pada masa-masa awal perkembangan film, para sutradara film menikmati kebebasan untuk menciptakan ide kreatif. Namun, ketika film berkembang menjadi suatu industri -yang disertai investasi modal besar dan pemakaian teknologi tinggi, terutama dalam perkembangan industri film Hollywood di Amerika Serikat – muncul sistem studio yang mencengkeram kebanyakan sutradara Amerika Serikat.

Di bawah sistem studio, kebanyakan sutradara Amerika bisa dipertukarkan dari satu produksi ke produksi yang lain. Hanya sedikit sekali gaya pribadi mereka yang bisa dilihat dari hasil final film. Sutradara tertentu dengan kepribadian kuat serta bukti dapat menghasilkan film laris seperti Alfred Hitchcock berusaha mempertahankan kebebasan kreatif di dalam sistem studio.

Akhir tahun 1950-an muncul keleluasaan dari Eropa, khususnya Prancis, tentang apa yang disebut sebagai *La politique des auteurs* (Inggris : *author's theory*) atau teori pengarang. Teori ini menempatkan sutradara sebagai pencipta film yang setaraf dengan pengarang dalam karya sastra. Jadi, sutradara menduduki posisi tertinggi karena sutradara yang paling menentukan, dan akhirnya yang akan menorehkan cap atau gaya pribadinya kepada keseluruhan film. Berkembangnya teori pengarang, ditambah dengan semakin surutnya dominasi sistem studio, perlahan-lahan semakin mengangkat status sutradara Amerika Serikat.

Akan tetapi, sejak mulanya di Hollywood telah ada ketegangan antara pihak studio atau pemilik modal yang memproduksi film dan para sutradara. Suatu konflik antara kepentingan dagang dan kebebasan membuat film.

Idealnya, sutradara sekaligus juga bertindak sebagai produser. Sutradara Indonesia yang pernah mengecap kondisi ideal ini ialah Usmar Ismail. Dengan perusahaan film bernama Perusahaan Film Nasional Indonesia (Perfini), ia membuat karya-karya yang benar-benar ia cita-citakan, meskipun pada akhirnya ia melakukan kompromi dengan kenyataan pasar. Kondisi sutradara-produser itu, untuk jangka waktu tertentu, juga pernah dilakukan oleh Sjumandjaja dan Wim Umboh.

Sutradara yang sekaligus menjadi produser bukan pemandangan umum dalam industri film di manapun. Yang lebih sering terjadi, sutradara dikontrak oleh produser untuk menggarap proyek film.

Ada sutradara yang menyiapkan produksi film secara rinci dan tidak menyimpang pada mekanisme kerja yang dirancang. Ada pula yang penuh improvisasi di lapangan. Sutradara boleh terlibat atau tidak dalam masa persiapan produksi. Juga, boleh menunggu atau tidak pada tahap penyelesaian. Sedikit banyaknya keterlibatan sutradara dalam keseluruhan proses produksi inilah yang akan menentukan, sejauh mana ia berhak mengklaim sebagai pencipta film yang diproduksi.

Di luar permasalahan ketegangan antara produser dan sutradara, seorang sutradara harus mampu membuat film dengan wawasan, keartistikan, serta pengetahuan tentang medium film, untuk mengontrol film dari awal produksi sampai dengan tahap penyelesaian. Tentu saja, sutradara juga harus memperhitungkan daya tarik film yang akan disaksikan oleh penonton karena biaya produksi (ditambah dengan biaya promosi dan biaya peredaran) memerlukan sukses komersial.

Dengan demikian menjadi jelas berbagai unsur telah melakukan kontribusi terhadap sebuah film. Jadi, film merupakan seni kolaboratif. Namun, seringkali sukar untuk membedakan kapan kontribusi seseorang berakhir dan kontribusi orang lain mulai muncul.

Film juga suatu seni yang banyak bergantung pada teknologi yang melibatkan manusia. Dengan alasan-alasan ini, peran sutradara kian membesar; dia seorang tukang yang memiliki wawasan. Pemikiran kreatif yang harus membuat unsur-unsur yang terpisah jadi suatu kesatuan, desain serta keutuhan. Wawasan dan keterampilan sutradara yang kan memberikan cap kepada film dan mengisinya dengan roh atau jiwa serta makna.

Dalam praktek kerja, tugas sutradara melaksanakan apa yang diistilahkan dalam bahasa Prancis sebagai *mise en scene*. Istilah itu jika diterjemahkan bebas menjadi menata-dalam adegan, atau pengadeganan dalam kaitan dengan fungsi kamera. Tugas ini berurusan dengan penciptaan ruang-ruang filmis berupa jenis-jenis *shot*.

Pengertian *shot* adalah dipotretnya sebuah subyek, saat tombol kamera dipijit atau dilepaskan, sebagaimana yang ditentukan dalam skenario.

Setiap *shot* berhubungan erat dengan masalah pembingkai, yaitu sedikit-banyaknya subyek yang dimasukkan ke dalam bingkai. Dengan bingkai ini pembuat film memberikan batas antara dunia subyek yang ditampilkan dan dunia nyata. Tujuannya untuk memberi makna harfiah dan makna simbolik tentang apa, siapa, dan bagaimana maksud cerita yang ingin dituturkan.

Pada umumnya, sebuah film cerita terdiri atas ratusan *shot*. Setiap *shot* dihasilkan dari sudut pandang kamera (*camera angle*) terhadap aksi-aksi yang hendak direkam. Sang sutradara merupakan orang pertama yang berhak menetapkan sudut pandang kamera ini. Tiga faktor yang menentukan sudut pandang kamera sebagai berikut.

- a. Besar-kecil subyek.
- b. Sudut subyek.
- c. Ketinggian kamera terhadap subyek.

a. Besar-kecil subyek

Besar-kecil subyek hasil tangkapan kamera ini merupakan jenis-jenis *shot* yang mengambil sosok tubuh manusia sebagai referensi.

Berikut ini dikemukakan istilah yang berkaitan dengan besar-kecil subyek dalam perfilman.

Extreme long shot

Shot yang diambil dari jarak yang sangat jauh, mulai kira-kira 200 meter sampai dengan jarak yang lebih jauh lagi.

Sudah dapat dipastikan, *shot* jenis ini selalu merupakan *shot* di luar ruang. Tujuannya antara lain, memperlihatkan situasi geografis.

Long shot

Shot jarak jauh, yang kepentingannya untuk memperlihatkan hubungan antara subyek-subyek dan latar belakang. Disingkat LS.

Medium shot

Shot yang diambil lebih dekat pada subyeknya dibandingkan *long shot*.

Dalam kaitan dengan subyek manusia, *shot* yang menampilkan dari pinggang ke atas. Sangat fungsional untuk memotret adegan pengenalan, terutama sebagai transisi dari *longshot* ke *close shot*.

Close shot

Istilah bebas untuk menyebut jarak dekat pemotretan, yaitu lebih dekat dari sebuah *medium shot*, tetapi belum sedekat *close up*.

Close up

Tembakan kamera pada jarak yang sangat dekat dan memperlihatkan hanya bagian kecil subyek, misalnya wajah seseorang.

Close up cenderung mengungkapkan pentingnya obyek dan sering memiliki arti simbolik. Disingkat CU.

Extreme close up

Sebuah *close up* yang sangat besar, yang memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian manusia. Misalnya hanya hidung, mata, dan telinga manusia. Tujuannya, mengungkapkan detail reaksi manusia, keberadaan benda-benda kecil tetapi sangat vital dalam rangkaian cerita, dan lain-lain.

b. Sudut subyek

Dalam kenyataan, semua benda memiliki tiga dimensi. Namun, semua benda (subyek) ini akan direkam dan ditayangkan ke layar putih dengan permukaan dua dimensi. Lantas, bagaimana mendapatkan kesan kedalaman atau dimensi ke-3?

Ada pelbagai cara untuk mendapatkan efek dimensi kedalaman dalam pembuatan film. Pemecahan soal termudah dalam meletakkan kamera sedemikian rupa terhadap subyek sehingga efek-efek kedalaman dapat direkam.

c. Ketinggian kamera terhadap subyek

Kamera bisa menangkap subyek dengan sudut pengambilan normal (*eye level*), sudut pandang mendongak (*low angle*), dan sudut pandang dari atas (*high angle*).

Tinggi-rendah pengambilan kamera ini membawa dampak dramatis dan psikologis tertentu. Seorang tokoh yang diambil secara *low angle* akan tampak lebih gagah dan berwibawa. Jika secara *high angle* akan mengesankan sebaliknya. Sementara itu, sudut pengambilan normal lebih bersifat netral. Biasa.

Bagaimanakah penonton dapat merasakan jenis-jenis *shot* itu? Dalam kaitan dengan keberadaan penonton, apakah jenis-jenis *shot*

yang dihasilkan dapat memiliki sifat obyektif, subyektif, atau merupakan sudut pandang tokoh dalam film?

Jenis *shot* bersifat obyektif jika yang tampil di layar film dimaksudkan sebagai penglihatan obyektif penonton terhadap subyek. Penonton diajak menyaksikan subyek dengan sikap yang sangat murni. Apa adanya.

Jenis *shot* akan dirasakan subyektif jika penonton diajak berpartisipasi oleh tokoh film. Misalnya, penonton mewakili tokoh film yang tengah naik mobil yang berlari kencang di area balap. Sebaliknya, sudut penglihatan tokoh film berarti jika *shot* itu menunjukkan bagaimana seorang tokoh melihat tokoh lain (atau subyek lain) dalam film.

Penentuan *shot* dipengaruhi oleh pertimbangan-pertimbangan praktis tertentu. Biasanya sutradara akan memilih *shot* yang dapat mengantarkan dengan baik aksi dramatis sebuah adegan. Namun, jika ia dihadapkan pada pilihan antara efek emosional dan kejelasan informasi yang diperlukan untuk mengantarkan apa yang sedang terjadi maka kebanyakan sutradara akan memilih yang terakhir dan mendapatkan dampak emosional melalui cara lain.

Dengan demikian, banyak yang dapat diungkapkan oleh seorang pembuat film hanya dengan jenis-jenis *shot*. Namun, sebuah film akan jauh lebih kaya dengan makna jika diberi sumbangan teknik visual dan filmis dari tenaga-tenaga kreatif yang lain.

Lima pertanyaan

1. Apakah sutradara terasa bekerja dalam tim yang kompak? Dengan kata lain, apakah sutradara memiliki ketepatan dalam memilih tenaga-tenaga pendukung produksi?
2. Sejauh mana sutradara berhasil mengemukakan idea atau gagasan film? Cukup jelas atau hanya terasa samar-samar?
3. Apakah sutradara memiliki kemampuan untuk memadukan segala unsur kreatif dalam film?
4. Apakah sutradara film memiliki gaya ungkap visual tertentu dalam menciptakan adegan dan dalam mengarahkan kamera?

5. Apakah hasil penyutradaraan terasa menghasilkan sesuatu yang segar ataukah klise? Terasa nyata dan masuk akal ataukah dibuat-buat dan berlebihan?

2. Penulis Skenario

Skenario film yang disebut *screenplay* atau *script* diibaratkan seperti cetak biru (*blue print*) bagi insinyur atau kerangka bagi tubuh manusia. Soal kemegahan gedung, misalnya memang yang terpenting, tetapi bagaimana membangun gedung tanpa suatu rencana? Demikian pula soal keelokan tubuh dan kepribadian manusia itulah yang akhirnya berarti. Namun, bagaimana sebuah tubuh yang tanpa kerangka?

Tidak sebagaimana naskah drama yang diproduksi dan dimainkan persis seperti, atau mendekati naskah orisinalnya, maka skenario film terbuka lebar pada tafsiran sutradara.

Sebagai sebuah karya tulis, skenario yang baik dinilai bukan dari enaknyanya untuk dibaca, melainkan efektivitasnya sebagai cetak biru untuk sebuah film. Dengan demikian, supaya berhasil skenario film harus disampaikan dalam deskripsi-deskripsi visual dan harus mengandung ritme adegan-adegan beserta dialog yang selaras dengan tuntutan-tuntutan sebuah film. Mengingat film mengutamakan penuturan dengan bahasa gambar maka dialog hanya dipergunakan dalam film jika sarana visual tidak mampu lagi menyampaikan maksud atau pesan pembuat film.

Penulisan skenario merupakan proses bertahap yang bermula dengan ide orisinal atau berdasarkan ide tertulis yang lain. Misalnya dari cerita pendek, suatu berita kisah nyata, naskah drama, dan novel.

Sc.3Int.-Rumahagus,Pagi

Rumah Agus bertingkat. Sebagian besar dindingnya terbuat dari kayu. Lantai bawah dipergunakan untuk ruang tamu, kamar mandi dan dapur sekaligus kamar makan. Pembagian ruangan tak begitu jelas karena sempitnya ruangan.

Seperangkat meja kursi tamu diatur dekat pintu masuk. Ada sebuah pesawat TV di sudut ruang tamu ini. Pintu kamar mandi berdekatan dengan dapur. Di sisi tangga untuk menuju ke loteng, terdapat meja yang serba guna. Meja itu sering kali untuk makan, tetapi juga untuk memotong sayur-sayuran, dan lain-lain. Pendeknya, rumah Agus ini mencerminkan wajah keluarga urban di Jakarta.

Agus keluar dari kamar mandi dan naik tangga. Tini sedang menemani kedua anak mereka, yaitu Wawan (kelas 4 SD) dan Wulan (kelas 2 SD), sarapan *supermie* di meja makan. Kedua anak itu sudah berpakaian seragam sekolah. Di meja itu juga tersedia sepiring roti (sortiran) yang agak gosong.

Sementara itu, Wati (17 tahun), adik Tini yang ikut tinggal dalam keluarga Agus, sedang melap meja kursi tamu. Wati jauh lebih manis dibandingkan dengan kakaknya.

Tini

(kepada Wulan) Wulan *cepat* makannya. Wawan juga. Wulan dan Wawan mempercepat makan mereka.

Cut to:

Di loteng, Agus sudah berpakaian kerja. Ia sedang menyisir rambut di depan sebuah cermin yang sudah setengah buram. Di dekat cermin itu foto yang menunjukkan Agus sekeluarga sedang berpose di dekat persawahan. Juga ada foto Wawan dan Wulan bersama kakek-nenek mereka di desa.

Loteng di rumah Agus ini merupakan ruang tidur keluarga. Agus dan istrinya memakai sebuah ranjang yang disekat oleh lemari dan penutup kain. Tempat tidur anak-anak lebih dekat ke teras dan tak bersekat. Dekat tempat tidur anak-anak itu terdapat sebuah meja belajar.

Penulisan skenario.

Deskripsi-deskripsi visual berupa pembagian ke dalam adegan dan babak, yang kadang-kadang disertai petunjuk gerak kamera adalah khas penulisan skenario yang membedakan dengan karya tulis pada umumnya.

Bisanya skenario disampaikan kepada produser dalam bentuk ringkasan cerita (atau sinopsis) yang berisi garis besar cerita, puncak-puncak kejadian dramatik serta tokoh-tokoh utama. sinopsis ini lazimnya cuma satu-dua halaman.

Berikut ini contoh sinopsis film *Tragedi Bintaro*.

Di sebuah perkampungan yang padat di Jakarta, nenek Minah (55 tahun) tinggal bersama lima cucunya. Cucu yang terbesar baru berumur 11 tahun. Orangtua anak-anak itu telah bercerai sehingga nenek Minah terpaksa menanggung beban mengasuh mereka berlima.

Sehari-harinya nenek Minah mencari nafkah dengan cara menjadi tukang pijit dan mencuci pakaian para tetangga; pekerjaan yang ternyata sangat berat untuk orang seusia nenek Minah. Untungnya cucu yang nomor dua, Juned (9 tahun), selain bersekolah ternyata pintar cari duit dengan berdagang koran. Anaknya tak begitu cerdas, namun banyak akal nya serta pemberani.

Nenek Minah selanjutnya punya cita-cita ingin mengajak kelima cucunya itu pindah ke desa. Dia beranggapan, kehidupan di desa akan lebih baik buat mereka semua.

Di satu pagi, nenek Minah bersama lima cucunya telah bersiap di stasiun Tanah Abang untuk menuju ke desa. Tapi impian indah untuk pindah ke desa berakhir dengan tragedi, karena kereta-api yang mereka tumpangi bertabrakan dengan kereta-api yang hendak masuk ke Jakarta. Lokasi tabrakan di daerah Bintaro, Jakarta Selatan.

Dalam musibah itu, tercatat seratus lebih korban jiwa, selain korban luka ringan dan luka berat. Secara sangat meluas, media massa memberitakan kejadian memilukan itu. Nenek Minah ikut menjadi korban, demikian pula empat saudara Juned, sedangkan Juned lolos dari maut, meskipun kaki kiri harus diamputasi.

Tanpa diduga, kedua orangtua Juned muncul di rumah sakit. Mereka tampak sangat sedih karena kematian anak-anak mereka beserta nenek Minah dan sangat terharu melihat kemalangan Juned. Apakah orangtua Juned kemudian bersatu kembali? Tak ada jawaban pasti sampai cerita ini berakhir. Yang ingin dipotret adalah, tragedi dalam keluarga Juned dan tragedi dalam sejarah perkereta-apian Indonesia.

Manusia boleh berusaha, tetapi Tuhan yang menentukan.

Selanjutnya menyusul pembuatan apa yang disebut *treatment* yang lebih luas serta mendetail, dengan panjang maksimal sampai 20 halaman.

Sebuah *treatment* yang baik harus disampaikan dalam bentuk perkembangan cerita dan meliputi setiap kejadian serta adegan-adegan penting dari skenario yang akan dibuat. Setelah *treatment* selesai, lalu dibuat skenario penulisan pertama dalam bentuk skenario utuh yang dilengkapi dengan dialog. Skenario penulisan pertama ini akan mengalami berulang kali penulisan ulang (*revisi*) demi menghasilkan skenario final yang siap difilmkan.

Film-film yang diangkat berdasarkan novel, misalnya *Atheis* dan *Kabut Sutra Ungu* yang disutradarai Sjumandjaja, lalu *The Godfather* yang disutradarai Francis Coppola. Namun, sungguh sukar untuk membandingkan antara novel dan film yang mengadaptasi novel itu. Masalahnya, baik seni sastra maupun seni film mempunyai kaidah-kaidah estetik tersendiri. Perbedaan yang paling mendasar, novel menggunakan kata-kata (melahirkan imaji linguistik), sedangkan film menggunakan gambar-gambar (melahirkan imaji visual).

Terlepas dari mana sumbernya, cerita untuk film harus merupakan cerita dramatik (*dramatic story*), yaitu di dalamnya harus ada problem-problem yang kuat dan menarik. Lantas, sebuah cerita mesti mempunyai tema, yaitu soal pokok cerita atau tentang apa yang mau diceritakan. Kemudian ada plot atau jalan cerita. Bisa saja dalam sebuah skenario ada plot sampingan, namun plot sampingan ini mesti untuk menunjang plot utama.

Jadi, bagaimana persisnya sebuah cerita dramatik yang memenuhi syarat untuk difilmkan? Perfilman Hollywood memiliki lima syarat penting yang harus dipenuhi.

Pertama, paling tidak ada seorang hero atau tokoh utama yang menarik simpati. Tokoh utama ini disebut protagonis. Ia akan sering muncul di sepanjang film.

Kedua, penonton diarahkan sedemikian rupa agar jatuh hati, bersimpati, dan merasakan dirinya sebagai tokoh utama. Istilahnya, mengidentifikasi diri dengan tokoh utama.

Ketiga, tokoh utama itu mesti mempunyai motivasi untuk mencapai cita-cita tertentu. Motivasi dari tokoh utama ini yang akan menggerakkan jalan cerita.

Keempat, dalam mewujudkan cita-cita, tokoh utama mengalami pelbagai hambatan. Hambatan dari antagonis, yakni tokoh yang melawan protagonis maupun tantangan-tantangan lain.

Kelima, dalam menghadapi hambatan-hambatan itu, tokoh utama harus mempunyai cukup keberanian untuk mengatasi.

Struktur penuturan dramatik yang lazim memakai pola tiga babak, yaitu babak pembukaan, babak tengah, dan babak akhir atau klimaks. Inilah struktur penuturan dramatik yang ada di mana-mana, termasuk di Indonesia, sejak dahulu hingga sekarang.

Babak pembukaan, biasanya berlangsung antara 15-20 menit pertama, berisi pengenalan dengan tokoh utama (protagonis) supaya penonton bersimpati kepadanya. Juga diperkenalkan sang antagonis (musuh). Pada akhir babak ini biasanya dimunculkan problem berisiko tinggi yang menyerang tokoh utama.

Babak tengah, protagonis semakin banyak menghadapi problem. Pengembangan problem ini akan sangat mengasyikkan jika disusun dengan cara yang tidak mudah ditebak oleh penonton. Misalnya, ada kejutan-kejutan (*surprise*). Semakin lama problem semakin meruncing kepada persoalan tokoh utama dan akhirnya mengarah pada situasi yang kritis baginya. Sang protagonis, akan berjuang mati-matian untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. Berhasilkah atau akan gagalkah dia?

Babak penutup atau klimaks disebut juga penyelesaian cerita. Penyelesaian cerita bisa dilakukan dengan penutup yang jelas maupun penutup yang terbuka (*open ending*). Penutup terbuka berarti menyerahkan kesimpulan akhir cerita kepada masing-masing penonton.

Sebagian sutradara suka merangkap tugas dalam penulisan skenario, seperti Arifin C.Noer, Sjumandjaja, Slamet Rahardjo, dan Putu Wijaya. Namun, kebanyakan sutradara lebih suka bekerja berdasarkan skenario yang ditulis oleh orang lain. Asrul Sani ialah penulis skenario andal yang berulang kali meraih Piala Citra berkat keahliannya.

Adapun tugas penulis skenario dapat dirumuskan sebagai berikut. Membangun cerita yang menunjukkan perkembangan jalan cerita yang baik dan logis. Karakterisasi para tokoh terungkap dengan jelas. Penjabaran gagasan (*ide*) tertuang dengan jelas melalui jalan cerita, perwatakan dan bahasa. Dialog disusun dengan bahasa yang hidup dan sesuai dengan karakterisasi tokoh-tokoh.

Penulis skenario adalah orang yang mempunyai keahlian membuat transkripsi sebuah film. Membuat film dalam bentuk tertulis.

Lima pertanyaan

1. Apa tema yang ingin disampaikan film? Jika tak ada tema yang khusus, nilai-nilai apa yang sebenarnya ingin disampaikan?
2. Bagaimana penyusunan alur cerita secara keseluruhan; terasa lempang, bertele-tele atau memberikan kejutan-kejutan?
3. Bagaimana segi-segi penokohan atau karakterisasi? Apakah tokoh-tokoh film terasa datar atau justru terasa hidup dan meyakinkan?
4. Adakah konflik utama sebagai penggerak cerita? Jika ada, antara siapa konflik terjadi?
5. Apakah dialog digunakan seperlunya dan terasa wajar diucapkan oleh para tokoh? Atau justru sebaliknya?

3. Penata Fotografi

Penata fotografi alias juru kamera adalah tangan kanan sutradara dalam kerja di lapangan. Ia bekerja bersama dengan sutradara untuk menentukan jenis-jenis shot. Termasuk menentukan jenis lensa (apakah lensa normal, tele, lensa sudut lebar, atau *zoom*) maupun filter lensa yang hendak digunakan. Selain itu, ia menentukan bukaan diafragma kamera dan mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek pencahayaan yang diinginkan.

Di samping itu, ia bertanggung jawab memeriksa hasil syuting dan menjadi pengawas pada proses film di laboratorium agar mendapatkan hasil akhir yang bagus-bagusnya.

Dalam industri perfilman maju seperti di Hollywood, peran penata fotografi dijuluki sebagai *director of photography*. Ia tidak langsung mengoperasikan kamera karena tugas itu dipercayakan kepada operator kamera. Sementara di Indonesia, tugas penata fotografi dan operator tersebut kebanyakan masih dirangkap oleh satu orang. Penata kamera Indonesia yang sudah bisa disebut jempolan, antara lain George Kamarullah, Soetomo Gandasoebrata, dan Soleh Roeslani.

Sebagai tangan kanan sutradara, penata fotografi melakukan tugas pembimbingan. Dalam pelaksanaan tugasnya, seorang penata fotografi akan membuat komposisi-komposisi dari subyek yang hendak direkam. Seorang penata fotografi pasti sadar betul, walaupun dasar-dasarnya sama, tetapi komposisi untuk foto dan film punya persamaan dan perbedaan.

Persamaannya, dalam penataan posisi subyek dan perimbangan kontras, baik kontras gelap-terang dan kontras warna. Perbedaannya, film merekam subyek-subyek yang bergerak. Jika gerak itu tidak mendapat perhatian utama, gerak bisa merusak komposisi.

Oleh karena itu, komposisi untuk film harus dipikirkan dengan saksama. Tujuannya, agar penonton tidak kehilangan pusat perhatian. Langkah-langkah pengaturan komposisi untuk film sebagai berikut.

Pertama, pada umumnya bagian pusat dari bingkai (*frame*) merupakan tempat yang paling wajar untuk meletakkan

subyek/tokoh utama. Tentu tidak otomatis berada persis di tengah-tengah, tetapi boleh dikata tokoh utama/penting akan mendominasi daerah pusat bingkai.

Kedua, pentingnya menarik perhatian penonton dengan perimbangan kontras (gelap-terang dan warna) serta tata cahaya. Dalam kebanyakan film, daerah yang paling terang dapat dipastikan menjadi pusat perhatian penonton.

Mengenai soal tata cahaya, yang terpenting hasilnya secara keseluruhan harus menunjang jiwa maupun *mood* film. Juga, harus tampak bersinambungan karena tiap *shot* tidak berdiri sendiri. Ada hubungan dengan *shot* sebelum dan sesudahnya. Untuk film-film yang bersuasana riang (seperti film komedi dan film musikal) akan dimunculkan tata cahaya yang dominan cerah dan terang. Sebaliknya, film bertema sedih dan bernuansa tragedi, dapat didominasi oleh tata cahaya yang muram. Film horor menuntut tata cahaya yang dominan gelap dan berkesan misterius.

Sumbangan terbesar tata cahaya dalam film tampak ketika menciptakan suasana hati (*mood*) dari adegan maupun jiwa film secara keseluruhan. Perhatikan perbedaan *mood* dari adegan yang direkam dengan tata cahaya yang cenderung gelap (a), tata cahaya normal (b), dan yang cenderung sangat terang (c).

Ketiga, yang sangat merangsang dalam komposisi berkaitan dengan penekanan melalui gerak. Dengan sendirinya, soal ini yang paling pokok dari komposisi untuk film. Tiap subyek yang bergerak akan segera menarik perhatian penonton dibandingkan dengan yang tidak bergerak. Di mana pun letak subyek yang bergerak dalam bingkai, dia akan lebih menarik perhatian walaupun cahaya yang menyinari lemah dibandingkan dengan cahaya yang menyinari subyek lain yang diam.

Penata fotografi harus mengusahakan peran utama dalam gerak yang menarik perhatian penonton. Selain itu, dia harus mengawasi atau menjaga agar tidak ada gerak serupa dalam bingkai yang bisa mencuri gerak dari peran utama. Mencuri gerak ini sering dilakukan oleh para figuran dalam film-film cerita.

Berbeda dengan pelukis, seorang pembuat film tidak menyesuaikan bingkai dengan komposisi, tetapi komposisi disesuaikan dengan bingkai yang sudah memiliki ukuran (format) tertentu. Format bingkai menyangkut ukuran lebar bahan baku film (baik bahan baku film negative maupun positif) serta perbandingan antara tinggi dan lebar dari hasil penayangan pada layar bioskop.

Selama ini dikenal beberapa format bahan baku film, yaitu film 8 mm, 16 mm dan 35 mm. Bahan baku 8 mm sudah jarang ada di pasaran. Format 16 mm lazim digunakan untuk pembuatan film noncerita. Format 35 mm yang paling umum digunakan untuk pembuatan film cerita.

Perbandingan antara tinggi dan lebar hasil penayangan di bioskop disebut ukuran layar. Sampai tahun 1950-an ukuran layar ini (istilah asingnya *aspect ratio*) hanya mengenal ukuran layar standar, yaitu 1 : 1,33.

Berhubung munculnya pesaing dari televisi di sekitar tahun 1950-an, kalangan industri film Amerika Serikat dan Eropa kemudian berusaha untuk menciptakan ukuran layar lebar maupun teknik baru yang lain agar publik mau datang ke bioskop. Antara lain muncul film tiga dimensi, teknik sinerama, teknik layar lebar, dan sinemaskop.

Film tiga dimensi menggunakan kamera stereoskopik untuk perekaman gambar. Kamera spesial ini memiliki dua lensa yang sedikit terpisah, dengan jarak antara dua mata manusia. Kalau hasil gambar itu ditayangkan dan disaksikan dengan kacamata stereoskopik pula, akan dirasakan adanya sensasi tiga dimensi. Subyek-subyek di layar tampak utuh seperti dalam kenyataan sehari-hari. Namun, film tiga dimensi ini jarang dibuat karena tidak praktis.

Teknik sinerama menggunakan tiga kamera sekaligus waktu syuting dan tiga proyektor sekaligus waktu penayangan. Dengan cara ini penonton dapat menikmati pandangan yang teramat lebar, spektakuler. Namun, teknik ini tidak berkembang karena merepotkan, yaitu ketiga gambar yang ditayangkan serentak sering saling tumpang tindih.

Teknik layar lebar yang memanfaatkan sedikit modifikasi pada kamera justru lebih berhasil dan selalu bertahan hingga sekarang. Dengan teknik ini dihasilkan ukuran layar 1 : 1,85 (sistem Amerika Serikat) dan 1 : 1,66 (sistem Eropa). Teknik layar lebar yang betul-betul lebar berkaitan dengan penciptaan sistem sinemaskop (*cinemascope*). Pada waktu syuting, kamera dilengkapi lensa anamorfik yang mampu memadatkan gambar, dan pada waktu penayangannya proyektor dilengkapi lensa diamorfik yang dapat memuaiakan gambar. Teknik sinemaskop menghasilkan ukuran penayangan 1 : 2,35.

Penggunaan ukuran layar tertentu disesuaikan dengan kepentingan film itu. Misalnya, film-film yang bersifat kolosal lebih cocok digarap dengan untuk ukuran layar lebar maupun sinemaskop.

Setelah kita membahas partisipasi kreatif kamera dalam penggambaran dramatik lewat pembingkaihan dan lewat sudut pandang kamera, kini kita membahas soal gerak kamera.

Dalam ekspresi filmis, gerak kamera ini berfungsi mengikuti tokoh atau obyek yang bergerak. Menciptakan ilusi gerak atau suatu obyek yang statis. Membentuk hubungan ruang antara dua unsur dramatik. Menjadikan ekspresi subyektif tokoh.

Ada tiga prinsip gerak kamera, yaitu :

- a. Gerak kamera pada porosnya, baik berupa gerakan horizontal maupun vertikal, tanpa memaju-mundurkan atau menaik-turunkan kamera. Gerakan ini disebut *panoramic shot* atau yang umum diisitilahkan *pan shot*. Sebagai catatan, untuk gerakan kamera secara vertikal ini ada yang memberi istilah tersendiri, yaitu *tilt shot*. Gerakan kamera pada porosnya antara lain memberikan deskripsi obyektif, yaitu menunjukkan ruang dalam sebuah adegan baru. Atau memberikan deskripsi subyektif, yaitu berupa apa yang dilihat tokoh cerita film.
- b. Gerak kamera yang disebabkan kamera itu secara fisik dipindahkan posisinya, yang disebut *tracking shot*. Kamera yang mendekat kepada subyek disebut *track in*. berguna untuk menampakkan kesan introduksi, menggambarkan suatu ruang dramatik, dan menggambarkan keadaan jiwa tokoh cerita.

Kamera yang menjauh dari subyek disebut *track out*. Gunanya untuk memunculkan kesan konklusi, meninggalkan ruang, dan menciptakan kesan kesendirian. Kamera yang berpindah tempat dapat diletakkan di atas peralatan beroda dan berjalan di atas semacam rel yang disebut peralatan *dolly*. Termasuk dalam gerak kamera ini, jika kamera diletakkan pada peralatan *crane*, yang praktis bisa digerakkan ke segala arah.

- c. Gerak kamera karena perubahan panjang titik api (*focal length*). Panjang titik api merupakan suatu ukuran (biasanya dalam millimeter) jarak dari pusat permukaan lensa sampai ke bidang datar. Panjang-pendek titik api menentukan jenis lensa.

Lensa tele bertitik api panjang, lensa normal bertitik api normal, dan yang bertitik api pendek berupa lensa sudut lebar. Kemudian lensa yang titik apinya bersifat variable (dapat diubah-ubah) disebut lensa *zoom*. Dengan lensa *zoom* ini, tanggapan subyek bisa diperbesar berlipat kali tanpa harus memindahkan fisik kamera.

Lima pertanyaan

1. Apakah penata fotografi mampu menghasilkan gambar yang bernilai secara artistik maupun teknis?
2. Apakah penata fotografi mampu menciptakan gambar sesuai dengan tuntutan cerita?
3. Bagaimana sumbangan tata cahaya dalam membangun emosi film secara keseluruhan?
4. Apa yang dihasilkan penata fotografi berhenti sebagai gambar-gambar yang indah, ataukah gambar-gambar yang turut bercerita?
5. Di bagian-bagian mana penata fotografi tampak bekerja keras dan menonjolkan keahlian?

4. Penyunting

Hasil syuting - setelah diproses di laboratorium - kini memasuki tahap editing atau penyuntingan. Tenaga pelaksananya disebut editor atau penyunting. Editor bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita. Ia bekerja di bawah pengawasan

sutradara tanpa mematikan kreativitas sebab pekerjaan editor berdasarkan suatu konsepsi.

Seberapa pentingkah tahap editing ini? Editing diperlukan akibat adanya kerja yang efektif dari pelaksanaan syuting. Pelaksanaan syuting sebuah film tidak selalu berurutan sebagaimana yang tertulis di skenario. Terlebih lagi, dengan segala materi yang tersedia, seorang penyunting bisa memasuki tahap kreatif. Ia dapat melakukan pemotongan, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapatkan isi yang diinginkan, konstruksi serta ritme dalam setiap babak dan dalam film secara keseluruhan.

Jika penyutradaraan merupakan tahap penciptaan ruang-ruang filmis, maka penyuntingan erat berhubungan dengan penciptaan waktu filmis.

Waktu filmis merupakan waktu yang tidak sama dengan waktu dalam kenyataan, yakni bisa lebih pendek atau panjang. Sebuah *shot* yang utuh, misalnya sepanjang satu menit, mengandung waktu sesungguhnya selama semenit. Namun, setelah *shot* itu dipotong-potong untuk disingkat, atau malahan diperpanjang dengan sisipan sejumlah *shot* lain, akan tercipta waktu filmis. Kombinasi antara waktu sesungguhnya dan waktu filmis dalam sebuah film, berkaitan erat dengan pembentukan ritme film.

Penyunting akan menyusun segala materi di meja editing menjadi pemotongan kasar (*rough cut*), dan pemotongan halus (*fine cut*). Hasil pemotongan halus disempurnakan lagi dan akhirnya dicetak bersama suara dengan efek-efek transisi optik (seperti *dissolves*, *fade out/fade in*), untuk menunjukkan pergantian waktu maupun adegan.

Bagaimanakah urutan kerja seorang penyunting? Mula-mula penyunting akan melakukan proses seleksi *shot* dan seleksi aksi (*action*). Hanya *shot-shot* terbaik yang akan dipakai. Selanjutnya sebuah *shot* akan dipotong-potong lagi demi mengambil aksi-aksi yang menarik.

Dalam fase editing, *shot* diartikan komponen terkecil atau unsur dasar konstruksi film. Satu unit *shot* disebut adegan, dan satu unit adegan disebut satu babak.

Shot yang satu dan yang lain dirangkai dengan memperhatikan asas kesinambungan, seperti ketentuan-ketentuan tentang persambungan antara *shot* dan *shot*, adegan dengan adegan, dan babak dengan babak. Jadi, dasar seni film tidak hanya bergantung pada materi *shot*, tetapi juga pada kesinambungan dari sejumlah *shot* yang hendak dirangkai. Ada tiga kesinambungan dasar yang perlu dikenali seperti di bawah ini.

- (1) Perpaduan arah pandang, menyangkut perakitan gambar yang melahirkan kesan orang yang saling berhadap-hadapan, misalnya waktu berbicara.
- (2) Perpaduan gerak, menyangkut persambungan *shot* yang menunjukkan pertalian gerak tokoh atau subyek, misalnya gerak dari kiri ke kanan dalam bingkai yang disambung dengan arah yang sama dalam *shot* berikut.
- (3) Perpaduan posisi, menyangkut posisi seorang tokoh atau subyek dalam satu *shot* hendaknya terletak dalam posisi yang sama bila disambung dengan *shot* berikutnya untuk memberikan kejelasan geografis kepada penonton.

Kesinambungan berlaku untuk kesinambungan langsung maupun tidak langsung. Kesinambungan langsung berkaitan dengan tiga dasar kesinambungan sebelumnya, yang banyak dipraktekkan dalam film cerita. Sebaliknya, kesinambungan tak langsung lebih bersifat dinamik, kreativitas dalam penyuntingan dengan mempergunakan materi yang ada. Hal ini sering dipraktekkan dalam penyuntingan film noncerita.

Menurut Soemardjono (seorang editor film), penyuntingan film Indonesia pada umumnya masih menggunakan metode editing kesinambungan langsung. Sambungan antar-*shot* dalam sebuah adegan, atau hubungan adegan dengan adegan yang lain dalam sebuah babak, semata-mata didasarkan kesinambungan gambar. Bukan upaya untuk membentuk konteks dramatic untuk menarik reaksi emosional penonton.

Dengan kesinambungan langsung yang konvensional dan tradisional ini, menurut Soemardjono, jalan cerita dalam kebanyakan film Indonesia amat mudah diikuti dan dipahami oleh penonton.

Bahkan juga mudah ditebak akhir ceritanya. Padahal dalam film yang baik secara filmis, cerita yang berjalan lancar dan mudah diikuti justru tidak punya daya pukau yang mengikat minat penonton.

Metode penyuntingan yang sudah sedemikian lanjut dewasa ini tidak lahir bersamaan dengan ditemukannya film di akhir abad ke-19. Sebab, di masa awalnya film Cuma terdiri atas satu dua *shot*.

Seiring dengan perkembangan film, metode penyuntingan berkembang setahap demi setahap. Di tahun 1920-an, dalam era film bisu, beberapa pembuat film Rusia, seperti Kuleshov, Pudovkin, dan Eisenstein merumuskan teori-teori editing. Selain perumusan tentang kesinambungan, mereka juga merumuskan variasi editing seperti berikut ini.

Parallel cutting

Dua peristiwa yang diungkapkan dengan waktu bersamaan atau kesan bersamaan. Contohnya, adegan narapidana yang lolos dari sel dan sipir penjara yang menyadari lolosnya napi tersebut.

Contrast editing

Adanya faktor kontras dalam penyambungan. Misalnya *shot* orang yang terjatuh dari gedung tinggi yang disambung denganshot jatuhnya sebuah vas ke lantai. Matinya orang yang terjatuh itu dikontraskan dengan vas yang pecah berantakan.

Cross cutting

Lebih dari dua jalur cerita yang dirangkai dalam satu kisah. Masing-masing jalur cerita tak berkaitan langsung seperti dalam adegan napi-sipir penjara dalam *parallel cutting*.

Selanjutnya, Eisenstein memperkenalkan apa yang disebutnya sebagai editing intelektual (*intellectual editing*). Tujuannya, untuk menggugah asosiasi naluriiah penonton dan melahirkan kejutan-kejutan dalam editing. Suntuk mengikat perhatian penonton. Dalam hal ini, termasuk penciptaan metafora dan simbol-simbol.

Sampai sekarang, editing intelektual itu paling banyak ditampilkan dalam pembuatan film iklan dan apa yang disebut klip video (tayangan lagu bersama penyanyinya yang banyak disiarkan di televisi).

Penyuntingan berarti kerja yang melelahkan, proses bertahap yang merupakan campuran keterampilan dan seni. Kita dapat menerima bahwa kehadiran beruntun *shot* demi *shot* didasarkan atas pandangan dan pikiran tokoh film, atau maksud sutradara untuk menggambarkan suatu kejadian dramatik maupun situasi tertentu. Pemotongan *shot* tidak lain bertujuan, sebagai analisis suatu kejadian menurut logika materi atau dramatik suatu adegan.

Jadi, editing sebagai alat penuturan film tunduk pada sebuah dalil. Setiap *shot* memiliki suatu nilai yang baru memperoleh pemenuhan maknanya di dalam *shot* sebelum dan sesudahnya.

Akan tetapi, ada hal yang patut dipertanyakan, manakah yang terpenting antara tahap penyutradaraan dan penyuntingan? Dalam merakit film bisu, peran penyuntingan dapat sedemikian penting. Namun, setelah hadirnya suara dalam film, dan terlebih lagi karena pencapaian-pencapaian teknik penyutradaraan, keadaan telah berubah. Tercapai suatu sintesis antara peran penyutradaraan dan penyuntingan: keduanya sama-sama penting, penonjolannya tergantung dari tuntutan artistik film.

Lima pertanyaan

1. Apakah penyunting mampu menjaga kelancaran penuturan cerita?
2. Bagaimana ia memecahkan masalah-masalah transisi (perpindahan) antar-adegan dan antar-babak? Secara keseluruhan terasa muluskah, atau di sana-sini terasa kasar dan melompat-lompat?
3. Apakah penyunting dapat menciptakan dinamika adegan melalui susunan gambar dan suara? Adakah bagian-bagian yang terasa berkepanjangan atau membosankan?
4. Apakah rangkaian gambar yang ia susun mampu menggugah emosi penonton?
5. Apakah berkat penyuntingan muncul makna-makna simbolik atau yang tersirat?

5. Penata Artistik

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang seting (*setting*). Yang dimaksud dengan seting adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film. Oleh karena itu, sumbangan yang dapat diberikan seorang penata artistik kepada sebuah produksi film sungguh penting.

Seting harus memberi informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan penonton. Pertama, seting menunjukkan tentang waktu atau masa berlangsungnya cerita. Apakah dahulu, sekarang, atau di masa mendatang? Kedua, tentang tempat terjadinya peristiwa. Apakah di kota atau di desa, di dalam ruangan atau di tempat-tempat terbuka. Bagaimana dengan lingkungan masyarakatnya? Adat kebiasaan? Semua itu harus disampaikan dengan tepat sebab syarat utama sebuah film harus tampak meyakinkan. Lensa kamera sangat peka sehingga segala peniruan harus dilakukan dengan cermat dan teliti.

Penata artistik boleh mempunyai kecenderungan. Namun, bukan gaya, yang harus tunduk pada tuntutan cerita atau pengarah sutradara. Ia bertugas menerjemahkan konsep visual sutradara kepada pengertian-pengertian visual: segala hal yang mengelilingi aksi di depan kamera, di latar depan sebagaimana di latar belakang.

Selain itu, penata artistik tidak boleh merancang tugas berdasarkan pertimbangan estetik semata, tetapi juga menyangkut soal biaya dan teknis pembuatan. Apakah biayanya mencukupi? Apakah secara teknis mampu dibuat?

Penciptaan seting berarti penciptaan konsep visual secara keseluruhan. Ini berarti juga menyangkut pakaian-pakaian yang harus dikenakan pada tokoh film, bagaimana tata riasnya, dan barang-barang (properti) apa yang harus ada. Karena tugas yang beragam itu, penata artistik akan didampingi oleh sebuah tim kerja yang terdiri atas bagian penata kostum, bagian *make-up* pemeran, pembangun dekor-dekor, dan jika diperlukan tenaga pembuat efek-efek khusus.

Hasil kerja tenaga yang disebut terakhir itu sangat tergantung dari kebutuhan. Misalnya efek-efek ledakan untuk film perang dan efek-efek kengerian untuk film horor. Film serial *James Bond* dipenuhi tipuan (trik-trik) untuk memikat perhatian penonton. Ahli-ahli efek khusus dikerahkan waktu pembuatan film *Superman* agar tokoh pahlawan yang suka menolong itu tampak betul-betul bisa terbang. Caranya, menggabungkan gambar pemeran *Superman* yang bergaya terbang di studio itu dengan gambar-gambar lingkungan yang jadi rute penerbangannya.

Ada berbagai cara untuk menggabungkan dua gambar (imaji) agar tampak menyatu. Ada yang disebut teknik *glass shot*, yaitu sebuah kaca bening diberi lukisan tertentu, misalnya lukisan atap-atap bangunan. Kaca itu kemudian diletakkan di depan kamera yang merekam seting tertentu. Alhasil, perpaduan seting dengan lukisan di kaca melahirkan bangunan baru.

Teknik lain memanfaatkan penggabungan adegan dengan proyeksi gambar ke layar. Misalnya tokoh film yang berpura-pura menyetir mobil di hadapan layar yang mempertunjukkan suasana di jalanan. Jika kamera merekamnya, akan dihasilkan gambar tokoh itu betul-betul tampak berkendara di jalanan.

Ada pula penggabungan antara miniatur dan adegan-adegan tertentu. Contohnya, peristiwa mukjizat Nabi Musa membelah Laut Merah, yang terlihat dalam film *The Ten Commandments*, 1956 arahan sutradara Cecil B. DeMille. Ini adalah hasil kerja James Fulton, seorang ahli efek khusus. Yang tampak di layar, laut yang tampak membelah dan menutup kembali secara spektakuler.

Sementara itu, pembuat efek khusus alam film *Jurassic Park*, 1993 yang disutradarai oleh Steven Spielberg tampaknya harus akrab dengan teknologi canggih untuk menampilkan berbagai sosok dinosaurus yang terlihat realistis. Dalam hal ini, ada sebuah tim yang terdiri atas ahli-ahli efek khusus dan sejumlah insinyur telah dilibatkan dalam pembuatan makhluk-makhluk raksasa itu. Misalnya pembuatan dinosaurus jenis *T-rex* setinggi enam meter dari sebuah bingkai kaca serat (*fiberglass*) dan 1,5 ton tanah liat, yang kemudian dilapis lateks untuk bagian kulitnya. Tiruan makhluk

raksasa itu lalu digerakkan dengan teknologi robotik. Artinya, dikendalikan dengan komputer yang membutuhkan sejumlah program (*software*) tertentu. Kecuali mata, dikendalikan dengan sistem radio.

Tantangan kerja penata artistik dari satu produksi ke produksi yang lain, jelas bisa sangat berlainan. Misalnya antara sebuah film perang masa lalu dan sebuah film drama masa kini. Lantas, yang pertama tentunya akan jauh lebih menyibukkan tugas penata artistik bersama tim kerjanya. Waktu persiapan dan pengerjaan juga bisa berbeda.

Penata artistik Benny Benhardi, umpamanya dituntut untuk bekerja keras waktu terlibat dalam pembuatan film *November 1828* arahan Teguh Karya, dan *Tjoet Nja Dhien* arahan Eros Djarot. Kedua film drama sejarah itu mengambil seting masa lampau dan bersifat kolosal. Antara lain ada puluhan, bahkan ratusan, pakaian pasukan Kompeni, berikut senjata dan tanda-tanda pangkat, dari abad lampau yang harus dipersiapkan.

Lima pertanyaan

1. Bagaimanakah dukungan seting yang dihasilkan? Apakah meyakinkan atau tidak?
2. Apa sumbangan seting dalam film secara keseluruhan? Memegang peran penting atau sekadar pelengkap?
3. Apakah seting film terasa realistis atau simbolik? Atau terasa bagaimana?
4. Apakah seting yang dihasilkan terasa mahal atau murah? Apakah pembuatannya terasa susah atau harus dengan bersusah payah?
5. Apakah bagian-bagian tertentu dari tata artistik ada yang lebih menonjol dari yang lain? Misalnya pembuatan kostum jauh lebih menonjol daripada penanganan *make-up* pemeran? Ataukah semuanya terasa dalam penanganan yang cermat?

6. Penata Suara

Sebagai media audiovisual, pengembangan film sama sekali tak boleh hanya memikirkan aspek visual sebab suara juga merupakan

aspek kenyataan hidup. Itulah sebabnya pengembangan teknologi perekaman suara untuk film tidak bisa diabaikan. Di pasaran, tersedia peralatan rekaman suara yang tidak kalah canggih dengan peralatan rekaman gambar.

Menurut sejarahnya, selama dasawarsa-dasawarsa awal, film-film yang disaksikan publik itu bisu alias tanpa suara. Sebelum tahun 1900, Thomas Alva Edison menemukan teknik perekaman suara melalui alat *phonograph* (piringan hitam). Suara yang direkam oleh piringan hitam itu dipergunakan untuk mengiringi adegan di layar. Pertunjukan film menjadi lebih hidup. Sayang, dalam pertunjukan film di ruangan besar kualitas suara yang dihasilkan kurang memuaskan.

Apa akal? Karena belum ada sistem tata suara yang memadai maka para pembuat film kemudian memanfaatkan tulisan-tulisan (*subtitle*). Tulisan-tulisan itu terpampang besar di layar untuk membantu para penonton memahami cerita film.

Kebutuhan akan adanya film bersuara semakin menjadi-jadi setelah muncul pesaing berupa menjamurnya pesawat radio. Orang-orang film terus berusaha, dan di tahun 1927 muncul film bersuara pertama, *Jazz Singer*, produksi Warner Bros dari Amerika Serikat. *Jazz Singer* yang dibintangi penyanyi Al Jolson itu belum sepenuhnya bersuara, karena baru di sana-sini terdengar suara dan nyanyian. Namun, kerasnya suara yang diperdengarkan telah memadai. Kesuksesan besar dari film ini telah meyakinkan Warner Bros dan industri film tentang masa depan film bersuara.

Akan tetapi, tidak berarti film-film bisu dahulu itu menjadi kurang berharga jika dibandingkan dengan film bersuara yang muncul belakangan. Antara lain film-film komedi bisu yang dibawakan oleh Mack Sennet, Charlie Chaplin, kemudian film-film bisu Jerman dan Rusia, justru telah membuktikan kekuatan bahasa visual yang sepenuh-penuhnya untuk berekspresi.

Dengan adanya suara film maka penghargaan kepada sebuah film harus memperhitungkan kehadiran suara film itu.

Proses pengolahan suara berarti proses memadukan unsur-unsur suara (*mixing*) yang terdiri atas dialog dan narasi, musik serta

efek-efek suara. Apakah yang dipadukan? Yang dicampur berupa kekerasan masing-masing suara, frekuensi serta warna bunyi. Juga, kalau seorang penata fotografi membuat jenis-jenis *shot* seperti *close up*, dan *medium shot* maka perpaduan suara itu akan mempertimbangkan apa yang disebut perspektif suara. Hal ini berkaitan dengan perasaan jauh dekatnya penonton dengan sumber bunyi sebagaimana yang tampak di layar.

Tata suara dikerjakan di studio suara. Tenaga ahlinya disebut penata suara, yang dalam tugasnya dibantu tenaga-tenaga pendamping seperti perekam suara di lapangan maupun di studio. Perpaduan unsur-unsur suara ini nantinya akan menjadi jalur suara, yang letaknya bersebelahan dengan jalur gambar dalam hasil akhir film yang siap diputar di bioskop.

Fungsi suara yang terpenting memberikan informasi lewat dialog dan narasi. Fungsi penting lain dengan menjaga kesinambungan gambar. Sejumlah *shot* yang dirangkai dan diberi suara, seperti musik, dialog, dan efek suara akan terikat dalam satu kesatuan.

Seorang penata suara akan mengolah materi suara dari berbagai sistem rekaman. Bertalian dengan itu, proses rekaman suara dalam film sama penting dengan proses perpaduannya nanti. Sistem rekaman yang sebenarnya terbaik melalui sistem rekaman langsung (*direct recording*). Sistem ini melakukan perekaman suara yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan syuting.

Jika ditangani dengan sempurna, sistem rekaman langsung ini akan sangat menyumbang efek kewajaran, realistis, pada gambar. Masalahnya, sistem rekaman langsung memiliki syarat proses pengerjaan yang tak boleh terganggu oleh suara-suara yang tidak diperlukan. Selain itu, memiliki syarat pemeran yang hafal dialog dan mampu mengucapkan dialog secara benar.

Kebalikannya, sistem rekaman belakangan (*after recording*) dilaksanakan setelah syuting. Perekaman ini dilakukan di studio suara berdasarkan jalur gambar yang telah diedit. Mengingat panjang film, jalur gambar itu diisi suara sepenggal demi sepenggal. Dengan sistem ini maka suara seorang pemeran bisa diisi oleh suara orang lain.

Dahulu di tahun 1950-an, film-film nasional dikerjakan dengan sistem rekaman langsung. Pada masa-masa sesudahnya kebanyakan film nasional dikerjakan dengan sistem rekaman belakangan. Hal ini patut disayangkan karena banyak film nasional yang terasa kurang utuh, antara lain karena lenyapnya perspektif suara.

Yang harus diingat, sistem rekaman belakangan sering dikacaukan dengan pengertian sulih suara (*dubbing*). Padahal pengertian sebenarnya *dubbing* adalah proses pengisian dialog dari satu bahasa ke bahasa yang lain. Contohnya, film seri televisi *Oshin* yang disulihsuarakan (*di-dub*) ke dalam bahasa Inggris untuk penyiaran di luar Jepang. Film seri TV *Mahabharata* dan *Ramayana* dari India yang telah disulihsuarakan ke dalam bahasa Indonesia.

Satu lagi sistem perekaman yang tak asing dihadapi oleh seorang penata suara, yakni sistem *playback*. Sistem ini terlebih dahulu merekam suara, umumnya lagu-lagu, yang kemudian dijadikan “patokan” untuk merekam gambar. Sistem *playback* memang banyak dipakai untuk pembuatan film yang diisi dengan lagu-lagu. Contohnya, film-film yang dibintangi oleh Rhoma Irama seperti *Penasaran* dan *Nada-Nada Rindu*.

Bagaimanakah kualitas tata suara yang dihasilkan oleh penata suara itu dapat dinikmati? Tata suara film akan dapat dinikmati penonton dengan kualitas *mono*, *dolby stereo* atau *digital*.

Suara film *mono* merupakan sistem tata suara yang sudah kuno. Suara yang dihasilkan akan terdengar tunggal dan terdengar datang satu arah, yaitu dari layar. *Dolby stereo* memungkinkan suara film terdengar datang dari berbagai arah, seakan-akan mengelilingi penonton, sedangkan tata suara *digital* merupakan sistem yang mutakhir yang memanfaatkan teknologi komputer. Hasil suara lebih jernih, dapat dibuat menggelegar, dan cacat-cacat suara dalam sistem-sistem sebelumnya dapat dihilangkan.

Lima pertanyaan

1. Bagaimana kualitas perpaduan unsur-unsur suara? Apakah satu sama lain terdengar jelas atau ada yang “terpendam” bunyinya?

2. Seberapa jauh penataan suara menyumbang kepada suasana kejiwaan cerita?
3. Apakah suara-suara di luar bingkai gambar juga ikut dimanfaatkan?
4. Apakah efek-efek suara (seperti desah angin dan derit pintu) membantu menciptakan suasana realistis dan perasaan ikut “berada di sana”?
5. Apakah tata suara yang dihasilkan berpengaruh kepada ritme secara keseluruhan. Ritme film menjadi lamban, cepat atau bagaimana?

7. Penata Musik

Sejak kapan musik dianggap perlu untuk mendampingi film? Untunglah, sejak dahulu musik dipandang penting untuk mendampingi film. Dalam era film bisu, sudah ada usaha-usaha untuk mempertunjukkan film dengan iringan musik hidup. Para pemusik bersiap di dekat layar dan akan memainkan alat musik pada saat adegan-adegan tertentu.

Perfilman Indonesia memiliki penata musik jempolan, yaitu Idris Sardi. Ia berulang kali meraih Piala Citra untuk tata musik terbaik. Namun, apa sebenarnya kewajiban seorang penata musik film? Kewajibannya menata paduan bunyi (yang bukan efek suara) yang mampu menambah nilai dramatik seluruh cerita film.

“Musik yang punya bentuk dalam dirinya punya peluang-peluang untuk dinilai sebagai musik semata maupun dinilai sebagai bagian dari keseluruhan film. Musik film harus diterima tidak sebagai dekorasi atau seperti pengisi rongga dari celah-celah, tapi sebagai bagian dari sebuah arsitektur,” demikian Muir Mathieson, penulis buku *The Technique of Film Music*.

Sungguhpun kita sering menerima musik film tanpa bertanya dan terkadang bahkan tanpa memperhatikannya, katanya, hal ini tak berarti bahwa sumbangannya kepada pengalaman menonton film tidaklah penting. Musik telah punya efek luar bisa dalam tanggapan, sangat memperkaya dan memperbesar reaksi keseluruhan kita terhadap hampir ke setiap film.

Apakah musik film dan film musikal itu berbeda? Musik film memang harus dibedakan dengan film musikal.

Film musikal (seperti *Singing in the Rain* dan *The Sound of Music*) merupakan jenis film yang diisi dengan lagu-lagu maupun irama melodious, sehingga penyutradaraan, penyuntingan, akting, termasuk dialog, dikonsep sesuai dengan kehadiran lagu-lagu dan irama melodious.

Jika dirinci, ternyata ada delapan fungsi musik film.

1. Membantu merangkai adegan.
Sejumlah *shot* yang dirangkai dan diberi suatu musik akan berkesan terikat dalam suatu kesatuan.
2. Menutupi kelemahan atau cacat dalam film.
Kelemahan dalam akting dan pengucapan dialog dapat ditutupi dengan musik, sehingga akting yang lemah atau dialog yang dangkal itu menjadi lebih dramatik dari yang sebenarnya. Jika dialog itu tidak dangkal, efek dramatiknya akan semakin tinggi apabila diiringi musik yang tepat.
3. Menunjukkan suasana batin tokoh-tokoh utama film.
Hal ini semakin dimungkinkan jika sang tokoh diambil dalam *shot* yang panjang, sendirian dalam suatu ruangan, maka musik yang diperdengarkan seolah-olah menunjukkan suasana batinnya.
4. Menunjukkan suasana waktu dan tempat
Sejumlah alat musik, seperti siter, banyo, gitar Hawaii, gitar Spanyol, gamelan Jawa, menunjukkan secara konkret konotasi geografis. Musik dan alat musik yang tepat akan mensugestikan suasana waktu, misalnya musik elektronik untuk film fiksi ilmiah semacam *Star Wars*. Musik harpa yang samar-samar akan mensugestikan masa silam.
5. Mengiringi kemunculan susunan kerabat kerja atau nama-nama pendukung produksi (*credit title*).
Maksudnya supaya lebih menarik, bergaya, dibandingkan dengan kehadiran sebenarnya yang tanpa musik.
6. Mengiringi adegan dengan ritme cepat.
Misalnya, adegan kejar-kejaran antara polisi dan penjahat. Setelah diberi musik, adegan beritme cepat akan benar-benar tampak seru.

7. Mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik.
Artinya, musik diperdengarkan mendahului adegan, seakan-akan musik film itu memberi aba-aba: “Awas, sesuatu yang mengejutkan atau tak terduga bakal datang.
8. Menegaskan karakter lewat musik. Tokoh utama pria diberi musik yang kuat, “bersih”, tokoh utama wanita diberi musik yang lebih lembut. Sementara itu, tokoh-tokoh jahat dengan tekanan musik yang melengking, terkadang dibuat agak *fals*.

Lima pertanyaan

1. Apakah musik menambah nilai dramatik keseluruhan cerita?
2. Apakah musik dapat menafsirkan dan memperkuat suasana adegan, penokohan maupun suasana lingkungan?
3. Apakah musik ikut menunjang kesinambungan gambar?
4. Di bagian-bagian manakah musik banyak berfungsi dalam film?
Untuk menutupi kelemahan-kelemahan adegan, untuk menunjukkan tempat atau waktu, atau kebanyakan untuk apa?
5. Pada umumnya musik dalam film itu terasa menyatu dengan gambar atau terasa sebagai tempelan?

8. Pemeran

Para pemeran film dengan penampilan gemerlap mereka, gaya hidup, dan gossip-gossip sangat menyemarakkan dunia produksi film cerita.

Jika seorang penata fotografi mempunyai peralatan kerja berupa kamera, seorang penyunting mempunyai peralatan kerja berupa meja editing maka seorang pemeran mempunyai peralatan kerja berupa tubuhnya sendiri.

Setiap orang dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya berperan sebagai pemeran dan psikolog, yaitu membawakan diri sendiri, sekaligus mengamati tingkah laku orang lain. Jika ia pandai membawakan diri sendiri dan pandai pula membawakan tingkah laku orang lain, ia berbakat menjadi pemeran.

Aktng film lalu bisa diartikan, kemampuan berlaku sebagai orang lain. Proses penokohan akan menggerakkan seorang pemeran

menyajikan penampilan yang tepat (tanpa melupakan bantuan *make-up*, dan kostum), seperti cara bertingkah laku, ekspresi emosi dengan mimik dan gerak-gerik, cara berdialog, untuk tokoh cerita yang dia bawaikan.

Bagaimanakah akting yang baik untuk film? Menurut para ahli, akting dalam film sungguh-sungguh bisa kita nikmati jika terpenuhi delapan syarat sebagai berikut.

1. Pemilihan pemeran-pemeran yang tepat dalam setiap produksi film.
2. *Make-up* yang memuaskan.
3. Pemahaman yang cerdas dari pemeran tentang peran yang dibawakan.
4. Kecakapan pemeran menampilkan emosi-emosi tertentu.
5. Kewajaran dalam akting. Yang dimaksud kewajaran adalah takaran main yang tepat. Sebab berbeda dengan akting teater, sedikit gerak-gerik/mimik pemeran film dapat tampak sangat jelas di layar putih.
6. Kecakapan menggunakan dialog
7. Pemain memiliki kemampuan untuk melakukan apa yang disebut *timing*, tampil dengan tepat, bicara pada saat yang tepat, bergerak dengan waktu yang tepat.
8. Cukup adanya adegan dramatik untuk dibawakan oleh para pemain.

Jadi, seorang pemeran harus memiliki kecerdasan untuk menguasai diri, termasuk menguasai ritme permainan dan jenis-jenis film yang diikuti. Dengan demikian, tekanan akting bisa berlain-lainan.

Perwatakan sering tidak dilukiskan secara terinci dalam skenario. Oleh karena itu, seorang pemeran perlu mendiskusikan dengan sutradara. Untuk benar-benar bisa menjiwai tokoh yang hendak diperankan, pemeran berbakat bisa mengatasi lewat pengamatan dan latihan-latihan jauh hari sebelum pelaksanaan syuting.

Muncul dua kategori besar mengenai pemeran film. Pertama, mereka yang tergolong bintang dan yang tergolong aktor/aktris

sejati. Perbedaannya bisa diukur lewat soal dedikasinya terhadap profesi, seriuskah atau didasari unsur lain, misalnya sekadar mencari popularitas yang berujung pada soal keinginan untuk hidup secara glamour.

Para produser Hollywood tahun 1930-an dan 1940-an gencar mempraktekkan apa yang disebut “sistem bintang” (*star system*). Produser mengontrak pemeran berdasar ketenarannya demi menjamin sukses komersial film yang diproduksi. Popularitas bintang film dinomorsatukan, dan kemampuan main dinomorduakan. Praktek “sistem bintang” ini tercatat menular ke mana-mana, termasuk ke industri film India dan Indonesia.

Roekiah dan RD Mochtar ialah pasangan “sistem bintang” yang terkenal di tahun 1930-an. Film-film yang mencuatkan nama mereka ialah *Terang Boelan*, 1937 dan *Gagak Hitam*, 1939. Sejak munculnya pasangan inilah maka “sistem bintang” dimulai. Saat ini dunia film nasional mulai memperhatikan pentingnya kedudukan pemeran.

Di tahun 1970-an muncul lima pemeran yang khas “sistem bintang”, yaitu selalu dipakai dalam berbagai produksi untuk melariskan film. Kepopuleran lima pemeran itu, seperti Roy Marten, Yatie Octavia, Yenny Rachman, Doris Callebaut, dan Robby Sugara, mendorong mereka untuk pasang tarif mahal untuk ukuran waktu itu. Akibatnya, mereka sempat dijuluki *Lima Bintang Top*.

Akan tetapi, sesungguhnya kemampuan menjadi seorang bintang dan bakat menjadi aktor/aktris sejati bisa menyatu dalam diri seseorang. Tenar, sekaligus sangat berbakat menjadi pemeran.

Aktor/aktris dari khasanah perfilman nasional, antara lain Soekarno M. Noor, Tuti Indra Malaon, Niniek L. Karim, Christine Hakim, Deddy Mizwar, Meriam Bellina, El Manik, Rano Karno, dan Lydia Kandou. Dari luar negeri, seperti Meryl Streep, Robert De Niro, Marlon Brando, Toshiro Mifune, Laurence Oliver, Gong Li, dan Isabelle Adjani.

Christine Hakim ialah contoh aktris film nasional yang berdedikasi tinggi. Ia tercatat bekerjasama dengan sutradara-sutradara ternama Indonesia dan pernah memainkan peran-peran

yang menantang. Ia selalu mengatakan, ia tak melakukan studi khusus tentang akting film. Semua yang dilakukan merupakan hasil rekonstruksi pengalaman demi pengalaman yang dilalui. Pencapaian pemerannya dalam *Tjoet Nja Dhien* boleh dibilang sebuah puncak tersendiri dalam dunia akting film Indonesia.

Ketika Christine Hakim berperan dalam produksi filmnya itu, ia berujar “*Tjoet Nja Dhien* adalah peran saya yang terberat selama ini.”

Di sela-sela pembuatan filmnya ini, selanjutnya ia menegaskan, “Tidak hanya tantangan fisik karena kebanyakan lokasi berada di hutan-hutan lebat, tapi juga tantangan mainnya. Saya harus memerankan Tjoet Nja Dhien mulai dari muda kemudian tua, sakit-sakitan dan diserang kebutaan. Untuk menunjukkan efek buta itu saya harus mengenakan lensa kontak khusus dan ternyata sangat pedih di mata saya. Kepala ikut pening.”

Sementara itu, Deddy Mizwar menunjukkan kerja kerasnya dalam berbagai peran. Antara lain, sebagai pencopet yang menjadi jenderal dalam *Naga Bonar*, sebagai ayah yang menyebabkan tewasnya sang anak dalam *Arie Hanggara*, sebagai suami dalam film komedi *Kejarlah Daku Kau Kutangkap*, dan sebagai tokoh jenderal dalam *Opera Jakarta*.

Kekuatan Deddy sebagai aktor jelas bukan hanya karena fisik, termasuk kemampuan vokal, melainkan juga karena kelenturan berperan dalam berbagai film. Satu hal yang tak mungkin tercapai jika tanpa ada latihan-latihan. Bagaimanakah kiat kerjanya sebagai aktor? “Pada akhirnya tergantung sikap para pemeran itu sendiri,” kata Deddy dalam sebuah wawancara. “Apakah para pemeran menyadari fungsinya, atau hanya sekedar menjadi wayang yang dikeluarkan dari kotaknya.

Selain pemeran utama pria/wanita, peran pembantu pria/wanita, sebuah film biasanya memerlukan pemeran-pemeran pelengkap (figuran) dan terkadang *stand in* serta *stunt man*.

Stand in bertugas menggantikan pemeran asli waktu dilakukan persiapan syuting. Umpamanya ketika pengukuran jarak fokus, pengaturan tata cahaya, dan sebagainya. Ia juga bisa menggantikan

pemeran asli untuk pengambilan jarak jauh atau dalam kerumunan yang tak membutuhkan akting. Sebaliknya, *stunt man* ialah pemeran pengganti untuk melakukan adegan-adegan berbahaya (seperti meloncat dari kendaraan yang berlari kencang dan meloncat dari ketinggian), atau yang membutuhkan kemampuan fisik secara khusus.

Lima pertanyaan

1. Apakah para pemeran dapat menjiwai peran mereka? Siapakah yang berhasil dan siapakah yang kurang berhasil? Bagaimana kekompakan permainan terhadap film secara keseluruhan?
2. Kalau ada pemeran yang tampil kurang menyenangkan, di manakah kira-kira kesalahannya? Kesalahan pemilihan pemeran atau apa?
3. Jika ada pemeran yang bermain hebat, apa yang membuatnya tampil seperti itu?
4. Apakah pemeran dalam film tampil sebagai seorang bintang atautkah memang sungguh-sungguh bisa berakting? Jadi, apakah ia bersandar pada ketenaran atau bakat?
5. Apakah ada pemeran yang membawakan peran yang itu-itu saja, atautkah dia telah menunjukkan kemampuan yang bervariasi dalam film-film lain?

BAB III PRAKTEK APRESIASI FILM

Film telah merupakan bagian dari kehidupan modern. Oleh karena itu, film tidak mungkin dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Film merupakan seni mutakhir di abad ke-20. Ia dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran, dan memberikan dorongan. Film dan pendekatan yang serius terhadapnya—sebagaimana studi sastra, musik, teater—dapat menyumbang kepada pemahaman seseorang terhadap pengalaman dan nilai-nilai kemanusiaan.

Film sebagai seni yang sangat kuat pengaruhnya dapat memperkaya pengalaman hidup seseorang, dan bisa menutupi segi-segi kehidupan yang lebih dalam. Film bisa dianggap sebagai pendidik yang baik. Selain itu, film selalu diwaspadai karena kemungkinan pengaruh-pengaruhnya yang buruk.

Di tahun 1993, dunia diwarnai kecemasan tentang kekerasan yang banyak dipamerkan dalam film-film yang diputar di televisi. Kekerasan itu mulai dari yang terbanyak dengan senjata api, kemudian senjata tajam, merusak dengan sengaja, serta berbagai ancaman lain yang serius. Sumber kecemasan terletak pada ekseseks kekerasan yang dapat berpengaruh kepada penonton, terutama dalam pembentukan kepribadian dan watak anak-anak.

Menurut Michael Medved, pengarang buku *Hollywood vs America*, film-film Hollywood yang dikonsumsi untuk bioskop telah lama pamer kekerasan secara berlebihan. Dalam buku terbitan tahun 1992 itu ia menyakatan, film-film seperti *Robocop*, *Basic Instinct*, dan *Total Recall*, semata-mata menciptakan kembali kengerian dari kehidupan sehari-hari. “Hollywood mencat Amerika dengan palet hitam dan warna cat favoritnya adalah merah darah,” tulisnya.

Muncul pertanyaan-pertanyaan, setiap kali memperbincangkan film. Apakah benar, segi-segi positif dan negative sebuah film hanya berasal dari film itu sendiri? Bagaimana dengan kesadaran para penikmatnya? Terhadap film yang dinilai negatif, apakah cukup hanya dibendung dengan pengetatan sensor film maupun pembatasan umur penonton di bioskop?

Masalahnya, bagaimana kalau film itu dipancarkan oleh stasiun televisi luar negeri yang siarannya “meluber” tanpa bisa disensor? Bagaimana kalau film itu disaksikan lewat piringan laser yang juga tanpa sensor?

Lantas, peran pribadi yang berniat melakukan usaha apresiasi menjadi penting. Peran perseorangan menjadi sentral. Sama pentingnya dengan peran orangtua atau guru yang ingin memberikan bimbingan apresiasi film kepada anak-anak atau anak didik mereka. Jadi, daya apresiatif perseorangan bisa dipertajam lewat latihan-latihan menonton film dan melakukan evaluasi pribadi maupun diskusi bersama.

1. Evaluasi Pribadi dan Diskusi

Evaluasi pribadi merupakan catatan seseorang setiap kali habis menonton film. Setiap orang dapat menegakkan kriteria pribadi atas film-film yang disaksikan. Kriteria tentang bagaimana yang menarik dan kurang menarik, tentang yang bagus dan kurang bagus, dan seterusnya. Suatu kriteria yang tentunya akan semakin mantap sejalan dengan perjalanan waktu dan bertambahnya pengalaman dalam menonton film.

Sementara itu, diskusi bersama, entah itu dilakukan suatu kelompok entah dilakukan murid-murid di kelas merupakan praktek apresiasi yang terbaik. Mengapa? Sebab setiap orang melihat dengan cara perseorangan yang unik. Dua orang tak mungkin melihat film secara persis sama. Dalam diskusi akan muncul berbagai tanggapan, sudut pandang, dan pemikiran. Dengan demikian, apresiasi seseorang terhadap sebuah film akan dapat dibandingkan dengan apresiasi orang lain.

2. Berlatih apresiasi Sambil Membuat Film

Seseorang yang berlatih apresiasi sastra atau musik dapat dilakukan sambil mencoba membuat suatu karangan atau memegang alat musik. Namun, apakah mungkin berlatih apresiasi film sambil membuat film sendiri? Jawabnya, hal itu juga mungkin.

Sesungguhnya, membuat film berbeda dengan menulis karangan atau melukis atau memainkan musik yang bersifat

individual dan penuh kebebasan. Alasannya, film merupakan barang yang sangat mahal dan melibatkan banyak tenaga pendukung. Namun, di pasaran kini tersedia kamera-kamera untuk membuat film secara individual dan dengan harga yang relatif terjangkau.

Dahulu di pasaran tersedia kamera film 8 mm. kini tersedia kamera video 8 mm yang jauh lebih praktis dan mudah pengoprasiannya. Banyak kamera-kamera semacam itu yang dipakai untuk kegiatan amatiran seperti membuat film keluarga (*home movie*). Namun, tidak tertutup kemungkinan untuk membuat rekaman-rekaman yang professional. Di Jepang misalnya, banyak pecinta film yang bergabung dalam sanggar-sanggar kesenian dan membuat film untuk dinikmati di kalangan mereka sendiri. Sementara itu, para ilmuwan dan peneliti memanfaatkan kamera portable itu untuk merekam kegiatan-kegiatan ilmiah. Membuat film terbukti bukan menjadi monopoli orang film.

3. Perbandingan dengan Praktek Kritik Film

Apresiasi film dibedakan dengan kritik film. Secara harfiah apresiasi berarti suatu penghargaan. Setiap orang yang berkeinginan untuk mendapatkan kenikmatan yang lebih besar dari film, disebut punya niat mengembangkan rasa apresiasinya. Sebaliknya, kritikus film adalah orang yang mempunyai spesialisasi di bidang kritik film.

Bagi sementara orang profesi kritikus itu berarti mencari-cari kesalahan. Tentu saja hal ini tidak adil karena apresiasi sebenarnya cenderung bersandar secara berlebihan pada sikap tak membedakan (dalam hal ini, tidak kritis), dan efek buruknya terlihat pada penurunan standar bahwa setiap film cukup mempunyai harga untuk satu alasan atau alasan yang lain.

Atas dasar itu, pengertian apresiasi film tetap ingin dibedakan dari pengertian kritik film. Kritik film dipandang sebagai proses lanjut dari upaya melakukan apresiasi film, yang dalam prakteknya memberikan persyaratan kemampuan-kemampuan kritis yang tinggi.

Kemampuan kritis adalah kemampuan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan mendasar tentang seni. Maksud dari pertanyaan-pertanyaan ini untuk memecahkan struktur yang

kompleks dan yang terorganisasi ke suatu unsur-unsur dasar sehingga penilaian yang dibuat bisa dilacak kembali.

Agak berlebihan jika ada yang mengatakan, film yang berstruktur tidak bisa diapresiasi atau dimengerti samasekali tanpa analisis. Jika film itu cukup efektif, kita cukup punya pencerapan intuitif untuk menangkap semua maknanya. Masalahnya, pencerapan intuitif ini umumnya lemah dan samar. Akibatnya, akan membatasi tanggapan kritis kita hanya pada pendapat umum yang tak tegas atau pendapat yang setengah-setengah. Pendekatan analisis memungkinkan kita meningkatkan pencerapan intuitif demikian ke suatu tingkat kesadaran dan menjadikannya suatu fokus yang jelas. Dengan demikian, tentu dapat mencapai kesimpulan-kesimpulan yang lebih kokoh dan pasti tentang nilai dan makna film.

Analisis tidak menuntut, atau bahkan berusaha, untuk menjelaskan segalanya tentang suatu bentuk karya seni (film). Gambar-gambar yang mengalir dan lincah, akan selalu menghindar dari analisis yang sempurna. Kenyataannya, tak ada jawaban final yang tersedia buat setiap karya seni. Film, sebagaimana nilai estetika sejati yang lain, tidak bisa sepenuhnya-penuhnya ditangkap oleh sebuah analisis.

Jadi, selain sumbangan berharga yang diberikan oleh para kritikus, kritik film tetap merupakan nomor dua dan merupakan “seni subyektif”. Tidak ada sebuah karya kritik yang telah ditulis menjadi kata penentu sebuah film, dan tiap orang sebaiknya jangan menerimanya demikian.

Akan tetapi, sejauh ini pendekatan analisis dipandang sebagai pendekatan yang memadai kepada studi film. Bagaimana pun, jika kita benar-benar mencintai film, kita akan menemukan, analisis film sebanding dengan kesukarannya. Upaya itu akan memberikan pengertian yang akan memperdalam apresiasi kita. Sebab, jika kita semakin bisa menyerap dan melihat lebih mendalam kepada sebuah film, tingkat-tingkat baru pengalaman emosional akan muncul.

Kritik terhadap setiap cabang seni berakhir pada problem-problem penilaian. Masalah seperti itu tidak bisa dihindarkan. Untuk melakukan penilaian film yang menyeluruh diperlukan suatu

pendekatan mendasar, yaitu melihat, menganalisis dan mengevaluasi. Berikut ini satu model prosedur pendekatan film demi penilaian.

1. Mempertanyakan tema dan maksud-maksud sutradara dengan karya filmnya. *Apa yang mau dia katakan kepada kita?*
2. Mempertanyakan unsur-unsur terpisah sebagai suatu keseluruhan. *Bagaimana peran masing-masing unsur sehubungan dengan kontribusinya terhadap tema, maksud utama, atau efek totalnya?*
3. Sehubungan dengan maksud sutradara, ada satu faktor yang penting sebelum melakukan evaluasi obyektif, yakni tingkat ambisi film. Persoalannya tidaklah adil untuk menilai sebuah film yang hanya mempunyai tujuan menghibur dengan ukuran-ukuran film yang serius.
4. Setelah itu, perlu dilakukan evaluasi obyektif. *Apakah film itu gagal atau berhasil. Kalau gagal atau berhasil, apa sebabnya?*
5. Sebagai manusia, kita juga mempunyai perasaan-perasaan kuat tertentu, prasangka dan kecenderungan. Akibatnya, penilaian sukar terhindarkan dari warna evaluasi subyektif karena pengalaman hidup kita, kondisi moral dan social, usia, tingkat intelektual, waktu dan tempat kita tinggal, serta berbagai aspek unik dari kepribadian. Jadi, pertanyaannya, *apa reaksi personal kita terhadap film itu? Apa alasan personal kita untuk menyukai atau tidak menyukai?*

Berikut contoh kritik film yang mengulas *Bukan Istri Pilihannya*, 1982 arahan Edward Pesta Sirait.

Ada kecenderungan pada beberapa sutradara kita yang selalu menggunakan pemeran yang sama dalam karya-karya. Di satu pihak ada baiknya, yakni jika sutradara mengenal kepribadian dan terutama kemampuan pemeran bersangkutan. Di pihak lain, sutradara dapat “terpola” oleh pemeran yang sama itu.

Gejala yang terakhir itu tersirat dari film terbaru Edward Pesta Sirait, *Bukan Istri Pilihannya*. Edward memakai Ita Mustafa dan Adi Kurdi sebagaimana dalam filmnya terdahulu, *Gadis Penakluk*. Kalau *Gadis Penakluk* saya puji karena Edward mampu membuat film yang “hidup”, terutama berkat penampilan Merlyna Husein. Kali ini Ita

Mustafa yang ditonjolkan, tapi tidak sepenuhnya dimanfaatkan sebagai alat untuk mengekspresikan ide film.

Moral cerita yang ingin disampaikan sebenarnya menarik, yaitu soal pencarian identitas, lewat penokohan seorang wanita Jawa bernama Ratih (Ita Mustafa), yang tinggal di desa yang dilingkupi kebun-kebun tebu. Ratih kawin dengan Hartomo (Adi Kurdi), tapi Hartomo menganggap Ratih bukan istri pilihannya. Sebab dulu Hartomo menikahi Ratih atas desakan ibu Hartomo.

Sebetulnya alangkah bagus kalau Edward menggarap tokoh Ratih lebih mendasar: posisi seorang wanita Jawa dengan segala kerepotannya dalam struktur kehidupan sebuah pedesaan. Namun, sutradara menggunakan seting desa hanya sebagai latar belakang cerita, sehingga akan terlihat nanti perkembangan karakter Ratih dan Hartomo yang bersifat meloncat, yaitu melupakan rasa hidup orang yang berasal dari desa.

Hartomo ke Jakarta, mencari suasana hidup baru sambil menjauhi Ratih. Ratihpun menyusul bersama ibu mertuanya (diperankan dengan mantap oleh Dahlia). Ada proses pencarian dalam diri masing-masing.

Hartomo mengalami petualangan ego dengan beberapa wanita, dan pada puncaknya siap mengawini seorang istri pilihan. Sementara Ratih melakukan pencarian diri “ke dalam”, dan pada puncaknya menjadi dewi yang bijak. Proses pencarian diri mereka mempertemukan mereka di rumah sempit, di daerah perkampungan Jakarta.

Ratih harus memutuskan antara menerima kembali Hartomo atau menerima lelaki lain, Mulyono, yang begitu tulus mencintainya (diperankan Mangara Siahaan). Pada bagian terakhir, drama yang sesungguhnya berlangsung dan menjadi potongan film yang mengesankan.

Tapi bagian penutup itu bukanlah klimaks yang terbangun sejak awal. Ada perbedaan yang mencolok ke babak akhir tersebut. Pada babak-babak sebelumnya film dipenuhi sorot balik (*flashback*) tentang masa lalu Ratih maupun Hartomo. Penyunting Noorman Benny banyak memasukkan kenangan masa lalu mereka, yang tampak dimaksudkan sebagai suatu penegasan, tapi malah terasa mengganggu. Seandainya gambar-gambar masa lalu itu diganti

dengan gambar yang menggarisbawahi lahirnya Ratih yang baru, kesannya akan lain.

Bagi Edward, terlihat ia punya rasa empati terhadap tokoh-tokoh filmnya. Sehingga peristiwa-peristiwa yang dialami Ratih tidak tuntas menjelaskan bagaimana seorang wanita Jawa, dulunya jualan sayur pula, bisa tumbuh menjadi wanita yang mandiri di kota besar, yang kemudian sanggup melecut-lecut hati lelaki sekeras Hartomo. Hal semacam juga terjadi pada tokoh Mulyono.

Edward pun tak efisien dengan gerak kamera. Dalam drama yang menuntut penajaman karakter, ekspresi para pelakunya adalah lading yang patut digali. Seni peran menjadi gerak kehidupan. Patut juga disayangkan, musiknya kurang berhasil, yaitu minimal mengiringi gambar.

Gangguan-gangguan tersebut sempat melelahkan. Namun pada babak terakhir segalanya hidup, terutama Ratih. Terlalu hidup malah kalau mengingat rentetan peristiwa sebelumnya. Bahkan dialog yang lancar itu terasa demi kelancaran dialog itu sendiri. Apakah ini semua juga andel skenario yang kurang kokoh? Mungkin sekali.

Dibandingkan *Gadis Penakluk*, film ini saya nilai kurang utuh. Yang jelas, dalam *Gadis Penakluk* Edward berhasil membuat film lencer sekaligus memikat. Dalam *Bukan Istri Pilihannya*, ia membicarakan persoalan yang jauh lebih kompleks. Edward belum mengalami kedalamannya, tapi telah mengarah ke sana.

Mars,

Kompas, 1982

Jadi, metode analisis yang dilakukan kritikus, lewat prosedur melihat, menganalisis dan mengevaluasi, berakhir dengan suatu penilaian. Selanjutnya akan kita bicarakan mengenai langkah-langkah apresiasi. Namun, sebelum langsung menuju ke tahap-tahap apresiasi, ada baiknya melihat hambatan-hambatan apresiasi. Hambatan-hambatan ini tentunya sudah begitu dimaklumi oleh para kritikus film.

4. Hambatan Apresiasi Film

Perangkat yang menjadikan film sebagai medium artistik yang paling kuat dan realistik, ternyata juga telah membuatnya paling sukar untuk diamati. Terutama karena film dalam keadaan normalnya adalah dalam keadaan “bergerak secara kontinyu”, membuatnya tak bisa dihentikan secara sembarangan. Sebab sekali dihentikan, ia tidak lagi menjadi film, karena sifat unik dari medium telah lenyap. Berbeda dengan kalau kita membaca sebuah novel yang bisa kita hentikan kapan kita suka, bahkan kalau perlu membalik-balik halaman yang telah dibaca. Atau, mengamati sebuah karya patung selama kita suka.

Atas dasar itu, kita harus sepenuhnya menumpahkan perhatian kepada perpaduan gambar, suara, dan gerak di layar. Kenyataan ini menciptakan tugas yang sukar: Kita harus secara total terserap ke dalam pengalaman menonton film, dan pada saat yang bersamaan mempertahankan suatu tingkat obyektifitas dan penilaian kritis.

Sejumlah hambatan serius yang lain yang muncul selama melakukan latihan apresiasi film sebagai berikut.

1. Penolakan pada jenis film tertentu, atau berprasangka pada jenis film tertentu dengan terlebih dahulu memperlihatkan sikap tidak suka. Umpamanya, menyukai jenis film laga yaitu film yang dipenuhi adegan bertempo tinggi, tetapi cenderung membenci film drama. Padahal, banyak film drama yang bagus.
2. Terlalu merespons bagian film daripada keseluruhannya. Misalnya sangat menyukai permainan seorang aktor/aktris favorit daripada memperhatikan keutuhan film.
3. Faktor subyektif yang melahirkan harapan terlalu besar terhadap sebuah film yang belum dilihat. Umpamanya, terlalu percaya pada penghargaan yang telah diterima film itu; tergoda mendengar kclarisan sebuah film; atau terlalu bersandar pada reputasi sutradara.
4. Gangguan internal seperti suasana hati, kondisi fisik, mempengaruhi respons kita terhadap film.

5. Gangguan-gangguan eksternal bisa muncul di gedung bioskop, seperti penyajian teknis suara, gambar yang kurang prima, dan lingkungan sesama penonton yang menimbulkan gangguan.
6. Jika film (bioskop) di putar di televisi, pengurangan drastis dari format penayangan akan mengurangi efek-efek visual gambar. Misalnya, sebuah *long shot* dari seorang tokoh akan tetap jelas di layar bioskop. Namun, jika dipindahkan ke ukuran pesawat televisi yang relative kecil, tokoh itu akan kurang jelas dikenali. Belum lagi kalau film dengan ukuran layar lebar kemudian diputar dengan format pesawat televisi, maka ada bagian kiri-kanan gambar yang terpotong. Namun, jika dipaksakan tidak ada bagian yang terpotong, gambarnya lantas menjadi “pipih” (distorsi). Hal ini tentu sangat merugikan film itu. Seandainya soal pengurangan drastis dari format proyeksi dan selipan iklan bisa ditoleransi, biasanya gangguan dari suasana sehari-hari di rumah akan menjauhkan dari konsentrasi menonton yang sepuh-penuhnya.

5. Tahap Apresiasi Film

Kata apresiasi mengandung sejumlah pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam hubungan dengan film dan pengalaman menikmati film, kata apresiasi mengandung pengertian *memahami*, *menikmati* dan *menghargai*. Dalam hubungan dengan kegiatan menikmati film, jelas seseorang tidak akan dapat menikmati karya film sebelum ia memahami dan juga merasakan apa yang terkandung dalam karya film itu.

Apresiasi, dengan demikian, membutuhkan waktu untuk menyelaminya. Tegasnya, butuh latihan-latihan menonton. Latihan akan membuat sempurna, begitu kata pepatah. Jika perlu, kita menonton film lebih dari sekali supaya apresiasi kita lebih dipermudah. Bahkan para kritikus yang berpengalaman sekalipun, tidak aneh jika menyaksikan sebuah film berulang kali. Kompleksitas medium film seringkali memang sukar dipahami dengan sekali lihat. Dengan melihat secara berulang-ulang maka hal-hal baru dari sebuah film ditemukan.

Film macam apa yang harus dijadikan latihan apresiasi? Tak ada keharusan untuk itu. Namun, ada baiknya apresiasi film diawali dengan melihat film-film yang populer, yang hangat dibicarakan orang. Film-film ini dengan mudah disaksikan di bioskop-bioskop umum atau dalam berbagai penayangan di televisi.

Selanjutnya dapat ditingkatkan kepada film-film yang mendapat pujian para kritikus film atau yang mendapatkan penghargaan-penghargaan. Informasi tentang pujian maupun penghargaan itu dengan mudah bisa didapatkan di koran dan majalah yang memiliki rubrik ulasan film. Misalnya, harian *Kompas* memiliki rubrik penilaian film dengan kriteria : cukup (*), menarik (**), bagus (***), dan bagus sekali (****). Rubrik penilaian serupa juga dimiliki oleh Majalah Nama dan Peristiwa, *Jakarta Jakarta*.

Kini ada juga cara lain dengan melihat film-film yang tergolong klasik, atau film-film yang punya arti penting dalam sejarah perfilman pada umumnya.

a. Nilai hiburan, pendidikan, artistik

Film memiliki nilai hiburan, nilai pendidikan, dan nilai artistik. Hampir semua film, dalam beberapa hal, bermaksud menghibur, mendidik dan menawarkan rasa keindahan. Ketika melakukan latihan apresiasi, perhatikanlah nilai-nilai itu dalam kaitan dengan sebuah film secara keseluruhan.

Nilai hiburan sebuah film sangat penting. Jika sebuah film tidak mengikat perhatian kita dari awal hingga akhir, film ini terancam gagal. Kita cepat menjadi bosan. Akibatnya, kita tak bisa mengapresiasi unsur-unsurnya. Memang, nilai hiburan adakalanya dianggap rendah. Itu terutama sering ditujukan kepada film-film yang menawarkan mimpi-mimpi atau pelarian dari kenyataan hidup sehari-hari.

Kebanyakan film India yang penuh adegan tari dan nyanyi, menawarkan impian-impian demikian. Didukung oleh bintang-bintang kenamaan, seperti Rishi Kapoor, Dimple Kapadia, Dharmendra, Sri Devi, Mithun Chakraborty, Pooja Bhatt, dan Amitabh Bachchan, film-film tersebut sangat populer di hati rakyat

India. Raja pembuat film populer itu seorang sutradara, sekaligus produser, Raj Kapoor.

Film-film Hollywood pun kebanyakan berisi *Hiburan* (perhatikan penulisannya dengan huruf “H” besar). Kaum terpelajar dapat menikmatinya, lalu orang awam juga dapat mencernanya. Dengan resep pengolahan seperti itu, film-film Hollywood memnuhi selera publik film di seluruh dunia.

Akan tetapi, jangan dilupakan, banyak hiburan yang sekadar membuat orang senang, seperti tertawa, tegang, dan bergairah dalam menikmati sensasi gambar, selama satu-dua jam di gedung bioskop. Ada pula hiburan yang lebih dalam yang tertuju kepada pikiran maupun emosi. Film dengan hiburan seperti itu biasanya memberikan semacam renungan kepada penonton untuk dibawa pulang ke rumah.

Nilai pendidikan sebuah film jangan diartikan sebagaimana kata pendidikan di bangku sekolah. Nilai pendidikan sebuah film bermakna semacam pesan-pesan, atau katakanlah moral film, yang semakin halus penggarapannya akan semakin baik. Dengan demikian, penonton tidak akan merasa digurui. Hampir semua film mengajari, atau memberitahu kita tentang sesuatu. Umpamanya, seseorang dapat belajar bagaimana bergaul dengan orang lain, bertingkah laku, lewat film-film yang disaksikan.

Film-film laga yang digarap dengan tujuan komersial sekalipun, biasanya memberikan pesan : si jahat akhirnya dapat dikalahkan. Sebaliknya, film dengan tujuan idil biasanya film yang lebih mengutamakan sajian yang mencoba menafsirkan dan menerangi nasib manusia. Sebagaimana ajaran-ajaran yang mulia, film yang baik dapat meneguhkan orang dalam menjalani kehidupan.

Nilai artistik sebuah film terwujud jika keartistikannya ditemukan pada seluruh unturnya. Sebuah film memang sebaiknya dinilai secara artistik, bukan secara rasional. Sebab jika dilihat secara rasional, sebuah film artistik boleh jadi tak berharga karena tak punya maksud atau makna yang tegas. Padahal, keindahan itu sendiri mempunyai maksud atau makna!

Berkaitan dengan nilai-nilai hiburan, dalam pendidikan dan hiburan maka pertanyaannya, apakah film yang laris berarti bagus? Soal ini paling sering menimbulkan perdebatan. Dalam perfilman Hollywood, sukses komersial sinonim dengan kebagusan. Kadangkadang hal itu ada benarnya. Film *Platoon* (Oliver Stone) dan *Dances with Wolves* (Kevin Costner) misalnya disebut film bagus, sekaligus sangat laris. Namun, yang jelas, film laris tidak berarti bagus. Kelarisan film (di luar soal mutu), dapat pula dipengaruhi oleh berbagai variabel, seperti promosi yang terus-menerus, dan dukungan bintang-bintang terkenal, waktu pemasaran yang tepat, masalah eksploitasi nilai-nilai film yang komersial.

Contoh, film-film komedi yang dibintangi trio pelawak Dono-Kasino-Indro rata-rata diterima di pasaran. Namun, jangan dihubungkan dengan soal kebagusan. Aspek bagus atau jelek sebuah film merupakan hal yang lain lagi. Demikian pula, jika film-film yang mengeksplorasi kekerasan dan seks, agaknya unsur ini banyak yang mendatangkan penonton ke bioskop. Namun, hal itu jelas bukan ukuran kebagusan film itu.

Lantas, bagaimana film yang sudah telanjur dinilai bagus, tetapi kurang laku di pasaran? Film-film dengan kecenderungan karya seni, baik nasional maupun internasional, meskipun mendapat penghargaan dan dipuji para kritikus, kenyataannya film ini yang kurang mendapat sambutan penonton di Indonesia, misalnya film *Si Mamad* (Sjumandjaja) dan *Gandhi* (Richard Attenborough).

Persoalan harus dikembalikan kepada masalah mendasar, film merupakan suatu bentuk komunikasi. Artinya, pembuat film ditantang untuk berkomunikasi dengan publik tertentu atau yang seluas-luasnya. Sebagus-bagusnya sebuah film, tetap dapat dipertanyakan apakah film itu akan dapat berkomunikasi dengan publik tertentu ataukah publik yang seluas-luasnya? Sementara itu, publik film Indonesia sangat beragam sehingga keragaman publik itu sendiri perlu dikenali oleh para pembuat film.

Jadi, berapa jumlah publik film semacam *Si Mamad* atau *Gandhi*? Jelas tak sebanyak publik film-film semacam *Catatan Si Boy*, *Saur Sepuh*, *Basic Instinct* atau *Terminator*. Namun, dengan

adanya kegiatan apresiasi film, publik film-film yang bagus diharapkan bertambah jumlahnya. Bagi para pembuat film, tantangannya terletak pada bagaimana mengawinkan antara seni film dan masalah dagang.

b. Pemahaman, penikmatan, penghargaan

Sungguhpun dalam prakteknya dapat tumpang tindih dengan praktek kritik film, sebaiknya apresiasi film berawal dari pertanyaan-pertanyaan elementer yang menuju kepada *pemahaman, penikmatan, dan penghargaan* terhadap karya film.

Pengalaman mengapresiasi film melibatkan tiga kegiatan itu yang satu dan yang lain dapat dan perlu dipilah-pilahkan. Marilah kita masuki ketiga kegiatan itu secara berurutan dengan mengacu kepada dua film sebagai bahan latihan apresiasi, yakni *Di Balik Kelambu* dan *Out of Africa*.

Di Balik Kelambu disutradarai oleh Teguh Karya tahun 1983. Film ini mengisahkan kekisruhan atau pasang-surut kehidupan rumahtangga pasangan Hasan dan Nurlela (yang diperankan Slamet Rahardjo dan Christine Hakim). Penyebab utama kekisruhan rumahtangga mereka, ternyata setelah kawin mereka masih tinggal di rumah mertua (ayah Nurlela). Sang mertua bersikap keras dan otoriter. Kehidupan Hasan sayangnya masih sangat bergantung pada mertua.

Out of Africa disutradarai oleh Sydney Pollack tahun 1985. Tokoh sentralnya, Karen Blixen (diperankan oleh Meryl Streep), seorang bangsawan Denmark yang merantau ke Kenya, Afrika, untuk mengusahakan perkebunan dan peternakan. Karen telah kawin. Namun, ia bercerai karena suaminya tidak setia. Setelah bercerai, Karen intim dengan Denys (diperankan oleh Robert Redford). Cinta sejati tumbuh. Akan tetapi, Denys ternyata tak mudah untuk diajak kawin.

Pemahaman

Tahap pertama apresiasi berkaitan dengan keterlibatan emosional dan pikiran. Penonton memahami masalah, ide, ataupun gagasan, serta merasakan perasaan-perasaan dan dapat membayangkan dunia

rekaan yang ingin diciptakan sutradara bersama tenaga-tenaga kreatif yang lain. Melalui kemampuannya berempati-yaitu kemampuan menempatkan diri- pada kedudukan tokoh-tokoh cerita dan menghadapi masalah-masalah bersama mereka. Lewat kemampuan ini sutradara menerapkan nilai-nilai estetik kepada pengalaman dan kemampuan mengolah gambar-gambar hingga mencapai daya ungkap yang optimal. Oleh karena itu, penonton akan dapat memahami masalah-masalah dan gagasan secara lebih jelas adripada yang pernah dipahami langsung dari kehidupan.

Apa yang ingin dikatakan film itu? Adakah gagasan yang tersirat? Emosi macam apa yang ditawarkan? Kebudayaan macam apa yang melahirkan film ini? Pertanyaan-pertanyaan dasar ini muncul dalam tahap pertama.

Film E.T. (*The Extra Terrestrial*) karya Steven Spielberg sepertinya ingin mendongeng tentang indahnya persahabatan antara seorang bocah lelaki dan makhluk angkasa luar. *The Last Emperor* karya Bernardo Bertolucci tampaknya ingin mempertanyakan apakah manusia yang punya keyakinan tertentu dapat dengan mudah untuk diubah? *Titian Serambut Dibelah Tujuh* karya Chaerul Umam ingin mengatakan betapa berat menegakkan kebenaran di tengah kehidupan masyarakat yang dilumuri banyak dosa.

Dalam hal ini, *Di Balik Kelambu* tampaknya ingin mempersoalkan usaha seorang suami (Hasan) dalam memperjuangkan harga diri, harkat serta kemerdekaan atas rumah tangganya. Hasan meradang karena harga dirinya sebagai suami, sebagai kepala keluarga dari anak-anak dan istrinya, terinjak hina oleh sang mertua yang terlalu mencampuri urusan pribadi keluarganya. Apakah usaha Hasan akan berhasil?

Out of Africa ingin menonjolkan usaha mati-matian Karen dalam mencari cinta sejati. Pengalaman pahitnya menikah dengan suami yang tak setia, membuatnya seperti tergila-gila kepada Denys, seorang pemburu berdarah Amerika. Apalagi Denys tampan dan masih tampak muda itu, tertarik pula pada Karen yang secara sungguh-sungguh mencintai tanah Afrika. Apakah Karen akan menemukan kebahagiaan?

Penikmatan

Tahap kedua apresiasi film terletak pada tingkat ketika penonton memahami dan menghargai penguasaan pembuat film terhadap cara-cara penyajian pengalaman hingga dicapai tingkat penghayatan yang intens. Penonton tertarik kepada *bagaimana cara* sutradara dan tenaga kreatif yang lain menerapkan masalah dramatisasi, pengembangan konflik, klimaks, dan keutuhan film secara keseluruhan. Jadi, mengagumi penguasaan pembuat film dalam berkarya. Hal ini menimbulkan kenikamatan yang lebih dibanding pada tingkat pertama.

Tidak seorangpun bisa menikmati karya film, atau bahkan memahaminya, sampai seseorang mengerti bahasanya. Oleh karena itu, unsur-unsur film (penyutradaraan, penataan fotografi, penulisan skenario, penyuntingan, dan para pemeran) harus diselami. Kita harus terbiasa dengan teknik dasar produksi film, sehingga kita bisa menyadari teknik-teknik yang digunakan pembuat film dalam mempengaruhi cara kita melihat film.

Sejumlah pertanyaan yang tersedia di setiap pembahasan unsur film (lihat Bab II *Unsur-Unsur Film*) merupakan contoh pertanyaan untuk menguji kekuatan atau kelemahan masing-masing unsur itu.

Selanjutnya, dalam mempertimbangkan unsur-unsur film, kita harus menggabungkan semua dan merasakan. Apakah itu utuh? Apakah semua unsur menyatu? Atau sebagian unsur kuat dan sebagian unsur lemah?

Unsur-unsur film dalam *Di Balik Kelambu* tampaknya kuat. Dari segi penyutradaraan, Teguh Karya berhasil menyeret emosi penonton ke dalam pusaran konflik. Kerja penyuntingan tak sedikit perannya dalam menciptakan irama permainan yang cepat dan yang menanjak menuju klimaks. Seting terasa diperhitungkan benar, sehingga barang-barang yang hadir tidak asal mengisi ruangan. Para pendukung (teristimewa Slamet Rahadjo dan Christine Hakim) bermain baik. Semua pemeran diberi porsi yang tepat dan mampu melaksanakan. Di atas itu semua, unsur-unsur film terasa padu.

Demikian pula, dengan unsur-unsur film yang terdapat dalam *Out of Africa*. Dari segi penulisan skenario, liku-liku cinta yang

menakjubkan itu telah dibangun ibarat sebuah dongeng kenag-kenangan. Penata fotografi berhasil memotret puisi hutan tropik dengan berbagai binatangnya serta pemandangan-pemandangan yang menawan. Penataan musiknya, yang mengangkat karya-karya komponis Mozart, menyumbang rasa romantisme dan keagungan pada gambar. Meryl Streep dan Robert Redford bermain sama eloknya. Sutradara Sydney Pollack, berkat dukungan tenaga-tenaga kreatif tersebut, berhasil mempertahankan tema cerita: cinta yang mengikat Karen kepada Denys, sebagaimana cinta yang mempersatukan Karen pada tanah Afrika.

Penghargaan

Tahap ketiga apresiasi berlangsung ketika penonton memasalahkan dan menemukan hubungan pengalaman yang ia dapat dari karya film dengan pengalaman kehidupan nyata yang dihadapi. Pertemuan dengan jiwa atau roh film. Pada tingkat ini, penonton memahami, walaupun karya yang diciptakan bukan kenyataan, tetapi justru itu diciptakan untuk membantu melihat hal-hal di dunia ini dengan pemahaman baru. Tentu kesadaran semacam ini akan terasa melegakan.

Seperti tahap-tahap terdahulu, tahap terakhir juga memunculkan pertanyaan-pertanyaan. Namun, sifat pertanyaannya bukan lagi mengenai hal-hal teknis pembuatan film, melainkan sudah ke tingkat renungan, yaitu bersangkut-paut dengan nilai-nilai maupun pandangan hidup. Membandingkan apa-apa yang kita yakini, kita lihat dalam kehidupan selama ini, dan seterusnya, dengan apa yang kita lihat dari sebuah film. Seberapa jauh kita mendapat suatu pengalaman batin? Seberapa jauh pandangan kita terhadap suatu aspek kehidupan lebih diperdalam?

Di samping itu, tentu kekaguman dan pengharganya kepada pembuat film lebih meningkat lagi. Pemahaman tentang keterkaitan pengalaman film dengan pengalaman hidup nyata itu merupakan langkah ketiga yang harus dialami oleh seseorang yang ingin berapresiasi terhadap karya film secara tuntas.

Bagaimanakah dengan film *Di Balik Kelambu* dan *Out of Africa*? Pengalaman batin macam apakah yang kita dapatkan setelah menyaksikan dua film tersebut? Penghargaan apa yang selayaknya kita berikan?

Di Balik Kelambu terasa tampil dengan sosok utuh dalam kebersahaan. Film ini membeberkan masalah keseharian yang dialami oleh sebagian besar manusia Indonesia, tentu dengan kadar dan variasi yang berlainan. Apa yang tersaji di layar merupakan rentetan gambar yang jujur tentang orang-orang yang berada di sekitar kita. Para pelaku terdiri atas manusia-manusia yang berwatak dalam lingkungan hidup mereka. Masalah harga diri tidak disampaikan dengan skala konflik yang besar, tetapi dalam suasana keseharian, dalam urusan keluarga yang tidak pelik, yang dapat menimpa siapa pun.

Sementara itu, *Out of Africa* terasa begitu romantik dan menggelorakan perasaan. Tokoh-tokoh utama film terlibat dalam kegagalan-kegagalan perkawinan. Namun, film ini tak menjadi cengeng. Bahkan mereka tetap anggun dalam menghadapi kemelut hidup. Terutama Karen yang kemudian kehilangan segala-galanya: kehilangan suami, kehilangan tanah perkebunan, dan kehilangan Denys. Kisah *Out of Africa*, sungguhpun terjadi di tempat jauh dan di masa silam, telah memunculkan sesuatu yang bagus dan yang telah disampaikan secara indah untuk masa kini, yaitu soal ketabahan hati.

c. *Tip Mengapresiasi Film*

Tip penting bagi para peminat kegiatan apresiasi film seperti berikut ini.

Kita harus bersikap terbuka terhadap segala jenis film. Dengan demikian, kita bisa terus-menerus merespons film-film secara emosional, intuitif maupun subyektif.

Menikmati film merupakan suatu seni, bukan sesuatu yang ilmiah. Pendekatan apresiatif mestinya dapat membantu atau melatih tanggapan emosional dan intuitif kita, dan bukan malah merusak atau menghancurkan.

Jika dilatih dengan baik, pendekatan apresiatif akan memperkaya, menguak kesadaran baru, serta menolong kita menjadi makin mahir dalam seni menikmati film.

BAB IV

KIAT MENGAPRESIASI FILM

Para teoritikus film menyatakan, film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi. Perbedaan hakiki antara film dan fotografi terutama dalam pengertian, foto tidak memperlihatkan ilusi gerak, sedangkan film memberikan ilusi gerak sebagaimana waktu perekaman.

Seperti buku untuk dibaca, maka film dibuat untuk dilihat. Dalam perkembangannya, ada pelbagai jenis film. Namun, pada dasarnya film bisa dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yakni film cerita dan film noncerita.

Film cerita atau film fiksi adalah pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar-gambar, gerak dan suara. Film noncerita adalah kategori film yang menggunakan kenyataan sebagai subyeknya. Selain itu, ada cabang pembuatan film yang disebut film eksperimental dan film animasi.

Film cerita dapat dipandang sebagai alat penyebaran nilai-nilai budaya. Di satu pihak nilai-nilai budaya diciptakan melalui subyektifitas pembuat film, di lain pihak nilai-nilai ini akan membangkitkan kesadaran bagi penikmat yang mengapresiasinya.

Produksi film dikenal sebagai kerja kolaboratif, yaitu melibatkan sejumlah tenaga kerja kreatif, seperti sutradara, penulis skenario, penata kamera, penyunting, penata artistik, penata musik, dan pemeran. Unsur-unsur tenaga kreatif ini saling mendukung dan saling mengisi untuk membentuk totalitas film.

Keahlian kreatif itu menghasilkan bahasa film yang harus dikenali dalam kegiatan apresiasi film. Mengapa harus dikenali? Karena film bercerita tentang kehidupan dan segala hal di dunia, maka penting untuk memahami teknik visual dan teknik filmis itu, agar kita paham bagaimana kita dipengaruhi oleh apa yang kita lihat dan dengar lewat film.

Pengaruh dalam menikmati film menyerupai pengalaman dalam menghayati bahasa. Artinya, orang yang jauh berpengalaman dalam

menghayati film, akan lebih banyak melihat dan mendengar dibandingkan dengan orang yang jarang melihat film.

Memang, ada hambatan-hambatan untuk melakukan upaya apresiasi, terutama karena sifat medium film yang dalam keadaan normalnya berada dalam keadaan bergerak secara terus-menerus. Namun, upaya apresiatif ini bisa dilatih.

Apresiasi film dibedakan dengan kritik film. Sungguh pun kritik film bertolak dari apresiasi, tapi kritik film dengan pendekatan analisis akan berakhir dengan penilaian. Sebaliknya, apresiasi cenderung berakhir pada penghargaan. Karena yang diapresiasi bukan hanya unsur-unsur estetik, melainkan juga unsur-unsur progresif film (nilai-nilai budaya yang dikandungnya). Oleh karena itu, supaya seimbang diperlukan suatu apresiasi budaya.

Langkah-langkah apresiasi dimulai dari keterlibatan emosional dan pikiran penonton terhadap masalah, ide, dan merasakan perasaan yang dapat membayangkan dunia rekaan yang ingin diciptakan sutradara beserta tenaga kreatif yang lain. Kemudian penonton memahami dan menghayati penguasaan pembuat film atas cara-cara penyajian lewat unsur-unsur film, berikut soal keutuhannya. Jadi, penonton memasalahkan dan menemukan hubungan pengalaman yang didapat dari karya film dengan pengalaman kehidupan nyata yang dihadapi.

Pendapat dan persepsi kita terhadap film dapat tumbuh dan matang sejalan dengan kita yang belajar bagaimana mengapresiasi film.

DAFTAR ISTILAH

Berikut ini sekumpulan istilah yang sering dipakai dalam produksi film. Sebagian di antaranya diperkenalkan di dalam buku.

A

Action

Aksi. Aba-aba yang diucapkan sutradara untuk memulai syuting. Film *action* berarti film dengan adegan-adegan bertempo tinggi, seperti film kungfu dan film koboi. Film laga (*film action*).

Auteur theory

Istilah dari bahasa Prancis, *La politique des auteurs*, yang secara harfiah berarti teori pengarang. Teori ini menempatkan sutradara sebagai pencipta film. Jadi, posisi sutradara menduduki posisi tertinggi karena sutradara yang paling menentukan, dan akhirnya menorehkan cap atau gaya pribadinya terhadap keseluruhan film.

After recording

Sistem pengisian suara setelah proses syuting dan penyuntingan selesai.

Antagonist

Antagonis. Orang, unsur tertentu atau kekuatan yang memusuhi tokoh utama dalam mencapai cita-cita. Lazimnya berarti tokoh yang jahat.

Aspect ratio

Perbandingan antara lebar dan tinggi gambar yang ditayangkan ke layar putih. Dikenal adanya layar standar, layar lebar, dan layar sinemaskop.

B

Box office

Terlaris. Arti sebenarnya adalah tempat penjualan karcis di bioskop. Film yang *boxoffice* berarti terlaris atau diputar di bioskop manapun dengan jumlah penonton yang tinggi.

C

Cast

Para pemain.

Casting Penentuan pemeran, pendapukan.

Caster Penentu pemeran, pendapuk.

Cinema

Sinema. Berasal dari bahasa Yunani yang berarti gerak. Mencakup pengertian tentang film pada umumnya, misalnya sinema Indonesia maupun tentang film sebagai karya individu, misalnya sinema Djajakusuma. Di Inggris, sinema dipakai untuk menyebut gedung bioskop.

Cinematheque

Sinematek. Tempat pengarsipan film.

Celluloid

Seluloida. Jalur pita dari bahan selulosa yang dipakai untuk pembuatan bahan baku film.

Close up

Pengambilan terdekat. Tembakan kamera pada jarak yang sangat dekat dan memperlihatkan hanya bagian kecil subyek, misalnya wajah seseorang. Karena *close up* membesarkan ukuran subyek berlipat-lipat maka *close up* cenderung mengungkapkan pentingnya obyek dan sering **memiliki arti simbolik. Disingkat CU.**

Close shot

Istilah bebas untuk menyebut jarak dekat tembakan kamera, yaitu lebih dekat dari sebuah *medium shot*, tetapi belum sedekat *close up*.

Cut

Aba-aba yang diucapkan sutradara untuk menghentikan syuting. Dalam proses penyuntingan berarti pemenggalan *shot*.

D

Direct sound

Sistemm perekaman suara yang bersamaan dengan proses perekaman gambar (syuting).

Dissolve

Penyambungan secara tumpang-tindih dari akhir sebuah *shot* dengan awal dari *shot* berikutnya. Gambar dari akhir *shot* pertama semakin lama semakin lenyap, sedangkan awal dari *shot* kedua semakin lama semakin jelas.

Dubbing

Sulih suara. Proses pengisian dialog film dari satu bahasa ke bahasa yang lain. Misalnya film seri televisi *Mahabharata* dan *Ramayana* yang disulihsuarkan (di-*dub*) ke bahasa Indonesia. *Dubber* Penyulih suara.

E

Extreme close up

Sebuah *close up* yang sangat besar, yang memperlihatkan benda kecil dari dekat, memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian tubuh manusia. Misalnya hanya hidung, mata, telinga seseorang.

Extreme long shot

Shot diambil dari jarak yang sangat jauh mulai kira-kira 200 meter sampai ke yang lebih jauh lagi. Sudah dapat dipastikan, *shot* jenis ini selalu merupakan *shot* di luar ruangan.

F

Fade in/out

Efek optik yang antara lain digunakan untuk keperluan transisi antar-adegan, yaitu gambar di layar putih berubah secara bertahap menjadi gelap (melenyap; *fade out*), atau dari gelap perlahan-lahan muncul gambar (menampak; *fade in*).

Fast action

Lawan kata dari *slow motion*.

Filmography

Filmografi. Daftar karya yang dimiliki masing-masing karyawan film, entah sutradara, entah penulis skenario, dan seterusnya.

Flashback

Kilas balik. Cara penuturan yang menyiapkan adegan/kejadian masa lalu ke dalam alur cerita dari film itu.

Flashfoward

Kebalikan dari kata *flashback*; sorot balik.

Focal length

Panjang titik api lensa, suatu ukuran (biasanya dalam millimeter) jarak dari pusat permukaan luar lensa sampai ke bidang datar. Lensa bertitik api panjang disebut lensa tele, lensa bertitik api pendek disebut *wide angle*, sedangkan lensa yang *focal length*-nya bersifat variabel (bisa diubah-ubah) disebut lensa *zoom*.

G

Genre

Ragam. Jenis (film) yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. Pengelompokan ke dalam genre atau jenis film ini tidaklah bersifat ketat. Genre.

L

Long shot

Shot jarak jauh, yang kepentingannya untuk memperlihatkan hubungan antara subyek-subyek dan lingkungan maupun latar belakangnya. Disingkat LS

M

Medium shot

Shot yang diambil lebih dekat pada subyeknya dibandingkan *long shot*. Dalam kaitannya dengan subyek manusia, *shot* yang menampilkan bagian tubuh dari pinggang ke atas. Sangat fungsional untuk memotret adegan pengenalan, terutama sebagai transisi dari *long shot* ke *close shot*. Disingkat MS.

Mise en scene

Secara harfiah istilah bahasa Prancis ini berarti “menata dalam-adegan”: penyutradaraan pemain, pengaturan posisi-posisi kamera, penentuan lensa, dan sebagainya. Jadi, pengadeganan dalam kaitan dengan fungsi kamera.

Montage

Montase. Kata lain untuk editing/penyuntingan. Istilah ini lebih lazim dipakai di Eropa.

P

Pan

Menggerakkan kamera ke kanan dan kiri pada poros (as) horizontalnya. Istilah ini kadang-kadang juga untuk gerak kamera ke atas dan ke bawah.

Preview

Pemutaran film untuk kalangan terbatas (misalnya wartawan film) yang dilakukan sebelum pertunjukan film tersebut di bioskop-bioskop umum.

Protagonist

Protagonis atau tokoh baik-baik yang menjadi lawan antagonis. Tokoh utama cerita yang bernasib paling menarik perhatian atau simpati penonton.

S

Scenario

Skenario. Naskah yang siap untuk titik tolak produksi film. Pada umumnya, tetapi tidak selalu, memuat petunjuk-petunjuk gerakan kamera. Skenario film terbuka pada penafsiran sutradara.

Screen play

Sama dengan skenario. Istilah ini lazim digunakan dalam perfilman Amerika.

Script

Sama dengan skenario.

Scene

Adegan.

Sequence

Babak atau kumpulan adegan.

Shooting

Syuting. Proses perekaman gambar.

Shot

Sebuah unit visual terkecil berupa potongan film-berapa pun panjangnya atau pendeknya-yang merupakan hasil satu pemotretan. Dalam tahap penyuntingan, sebuah shot panjang dapat dipotong-potong pendek sesuai dengan keperluan.

Slow motion

Gerakan yang tampak di layar putih lebih lambat dari gerakan sesungguhnya. Secara teknis, hal ini dicapai jika kecepatan film di dalam kamera di atas 24 gambar (*frame*) per detik.

Subtitle

Teks. Tulisan dalam pertunjukan film yang menerjemahkan isi dialog bahasa asing.

Stand in

Orang yang bertugas menggantikan pemain asli waktu dilakukan persiapan sebelum syuting. Umpamanya ketika pengaturan cahaya. Biasanya dipilih orang yang berperawakan mirip dengan pemain yang digantikannya. Juga bisa bertugas menggantikan pemain untuk pengambilan jarak jauh atau dalam kerumunan yang tidak membutuhkan akting.

Stop motion

Teknik yang memperlihatkan hasil proyeksi gambar di layar tampak berhenti atau membeku.

Stunt man

Pemain pengganti. Pemain yang melakukan adegan-adegan berbahaya atau yang membutuhkan kemampuan fisik secara khusus.

Synopsis

Sinopsis. Tulisan ringkas mengenai garis besar cerita, meliputi adegan-adegan pokok dan garis besar pengembangan cerita. Tulisan satu-dua halaman ini dibuat sebelum penulisan skenario.

T

Teleplay

Skenario khusus untuk film televisi.

Tilt

Gerakan kamera menunduk dan mendongak pada poros vertikalnya.

Tracking shot

Shot yang diambil dengan memindahkan kamera mendekat ke subyek (*track in*) maupun menjauh dari subyek (*track out*). Kamera bisa diletakkan di atas peralatan beroda dan berjalan pada semacam rel, atau peralatan beroda karet yang disebut *dolly*.

Treatment

Tahap setelah pembuatan sinopsis untuk menuju ke penulisan skenario. Memuat perkembangan penuh dari jalan cerita, termasuk rancangan isi dialog. Panjang tulisan maksimal 20 halaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelio, Ralph J. 1971. *Film in the Classroom*. Ohio : Standart Publishing.
- Biran, H. Misbach Yusa, penyunting. *Kamus Kecil Istilah Sinematografi*. Jakarta : Yayasan Citra.
- Boggs, Joseph M. 1978. *The Art of Watching Film*. California : The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc.
- Bone, Jan, & Ron Johnson. 1991. *Undertanding the Film : An introduction to film appreciation*. Illinois : National Text Book Company, *fourth edition*.
- Dale, Edgar. 1991. *How to Appreciate Motion Pictures*. New York : Arno Press & The New York Times.
- Fulton, AR. 1970. *Motion Pictures : The development of an art from silent films to the age of television*. Oklahoma : University of Oklahoma Press, *fourth edition*.
- Katz, Ephraim. 1990. *The Film Encyclopedia*. New York: Perennial Library, Publishers.
- Lindgren, Ernest. 1974. *The Art of The Film*. New York: Collier Books.
- Madsen, Roy Paul. 1974. *The Impact of Film: How ideas are communicated through cinema and television*. New York: Macmillan Publishing Co. Inc.
- Monaco, James. 1981. *How To Read a Film*. New York: Oxford University Press, *revised edition*.
- Rabiger, Michael. 1989. *Directing, Film Techniques and Aesthetics*. London: Focal Press, London.
- Pedoman Kerja/Job Description. Jakarta: Organisasi Karyawan Film san Televisi (KFT).
- Sejumlah makalah tentang apresiasi film, antara lain dari Drs. Ashadi Siregar (dosen Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, Drs. Mursito BM (Dosen Universitas Sebelas Maret, Surakarta). Serta dari bahan-bahan kuliah yang penulis dapatkan semasa belajar di Departemen Sinematografi Institut Kesenian Jakarta-Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta.

BIODATA



Marselli Sumarno

Marselli Sumarno (kelahiran 1956)

adalah seorang penulis, pembuat film, dan pengajar Indonesia.

Ia dilahirkan di Solo, Jawa Tengah pada tanggal 10 Oktober 1956.

Berlatar belakang pendidikan D3-Sinematografi IKJ-LPKJ tahun 1980, dan menamatkan studi kesarjanaannya dengan skripsi tentang penulisan skenario di FFTV IKJ pada tahun 1997.

Pada tahun itu pula ia menjadi ketua jurusan Filmologi Fakultas Film dan TV IKJ, dan kemudian menjabat sebagai Dekan Fakultas Film Dan Televisi IKJ, di samping menjadi dosen di almahaternya itu.

Sejak tahun 1979, aktif sebagai pengamat film dan TV lewat tulisan-tulisannya, terutama dalam surat kabar Kompas. Sebagian karya tulisannya dikumpulkan dalam buku Sketsa : Perfilman Indonesia (1997), yang berisikan tulisan-tulisanya dari 1980 hingga 1994. Selain itu, ia juga menerbitkan buku Dasar-Dasar Apresiasi Film (1996) dan D.A Peransi & Film (1996). Ia juga dikenal sebagai seorang kontributor bagi majalah Cinemaya (India) dan Internasional Film Guide (Inggris). Ia pernah menjadi juri pada FFI 1984 dan 1985. Pada tahun 1997, ia menyutradarai dan menulis skenario film Sri. Filmnya, Tragedi Bintaro, menjadi calon pemenang untuk cerita dan skenario pada FFI 1989.

LAMPIRAN GAMBAR



*Gambar*Tata Artistik film PEDEKAR MAS



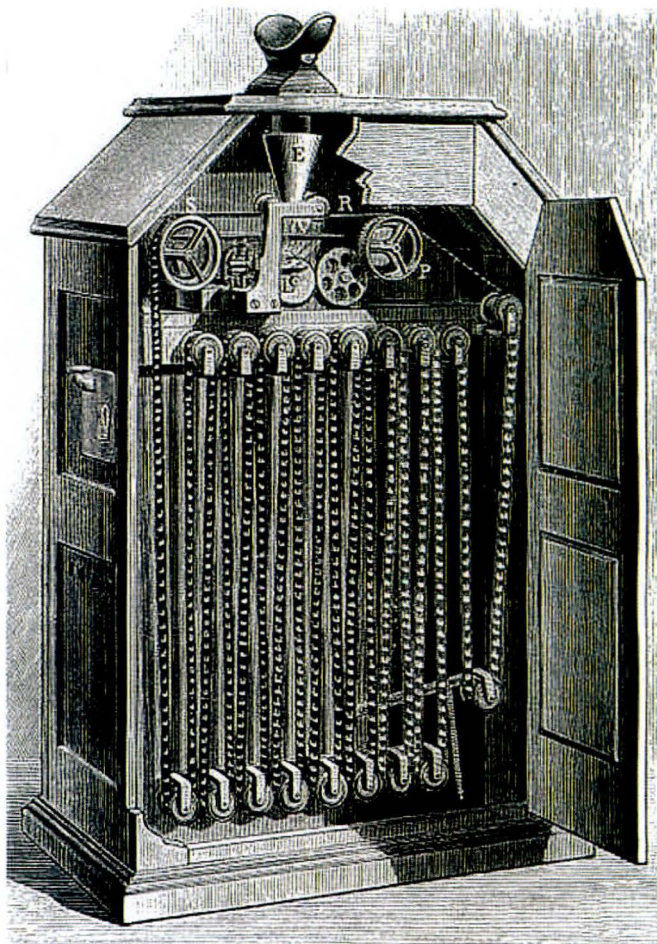
Gambar
Audio Editing



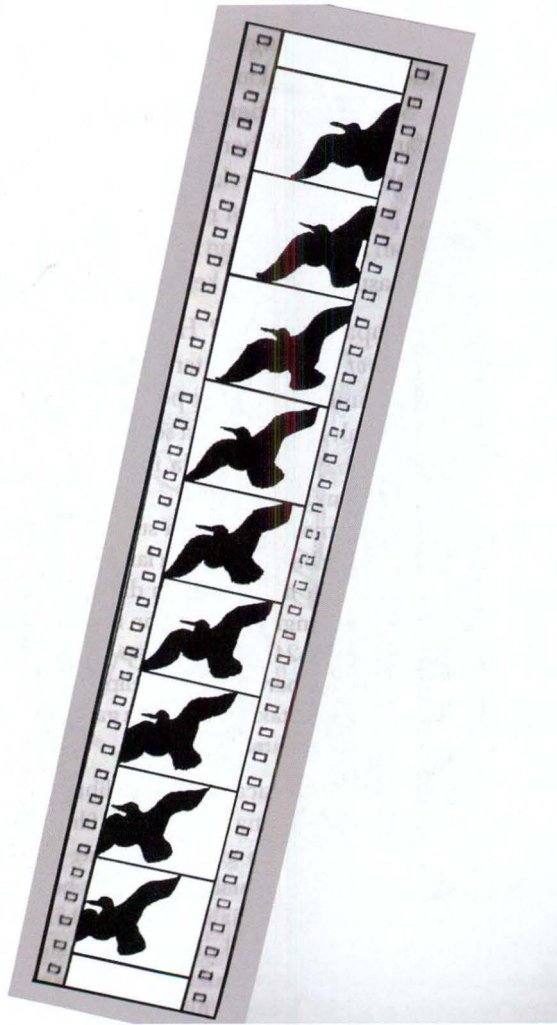
Gambar
Chelsea island 3



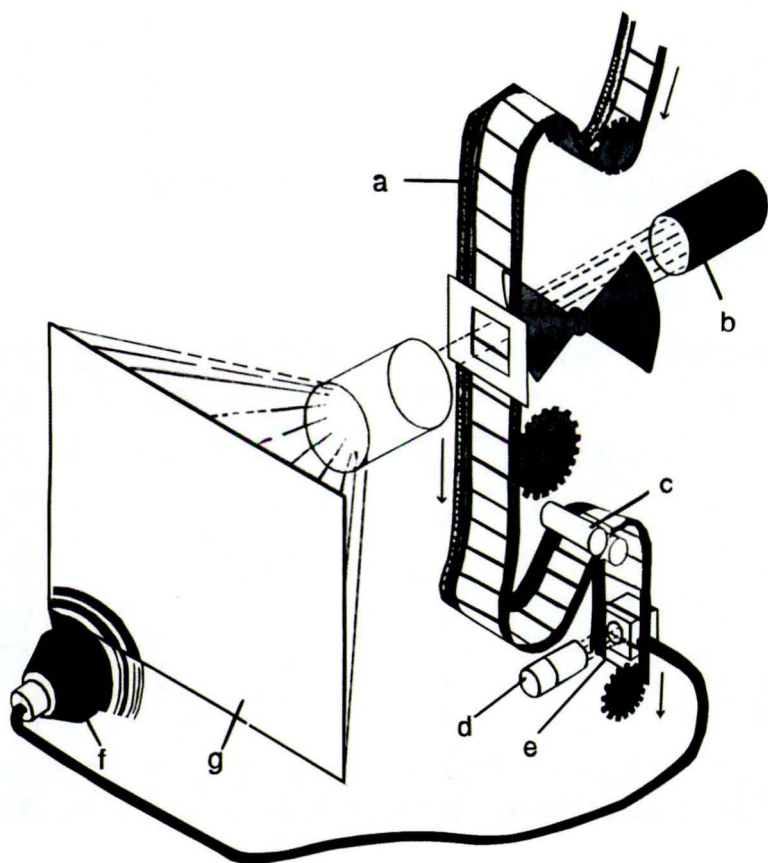
Gambar
Film Siti



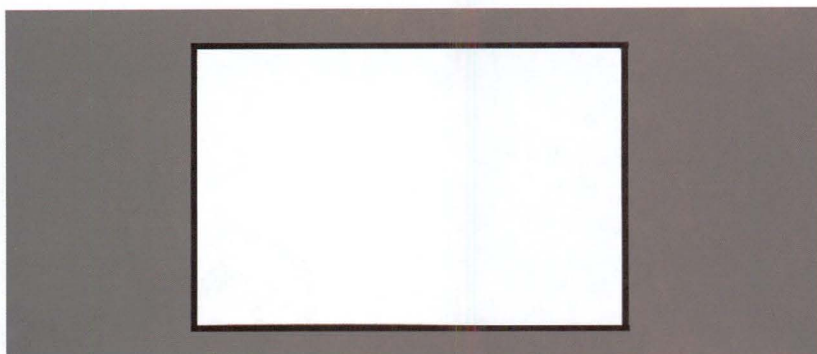
Gambar Kineyoscop



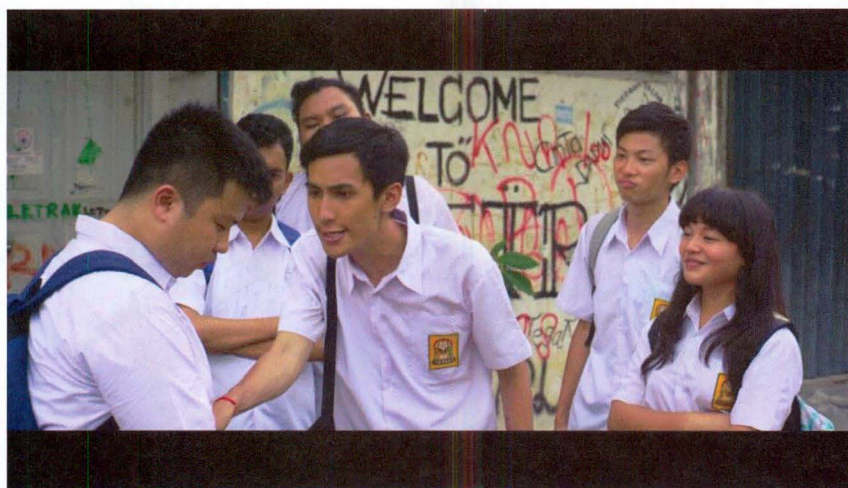
Gambar
Frame by frame



Gbr



Gbr



Gambar
Ngenest



Gambar
Gesang Sang Maestro



Gambar
Film The Jungle Book movie



RAM SORAYA MEMPERSEMBAHKAN
DARI PRODUSER SUNIL SORAYA
NOVEL KARYA DONNY DHIRGANTORO
SEBUAH FILM DARI RIZEL MANTOVANI



Di atas awan puncak tertinggi Jawa,
5 sahabat, 2 cinta, sebuah mimpi,
mengubah segalanya.

HERJUNOT ALI
RALINE SHAH
FEDI NURIL
PEVITA PEARCE
IGOR SAYKOJI
DENNY SUMARGO

Buku Indonesia Sangat Bagus
goodreads indonesia



5cm



Donny Dhirgantoro

Gambar
Poster Film 5cm



Gambar
Bioskop Metropole



Gambar
Syuting Film Gending Sriwijaya



Gambar
Riei Reza syuting AADC 2



Gambar
Extreme long shoot



Gambar
Longshoot



Gambar
Medium Shoot



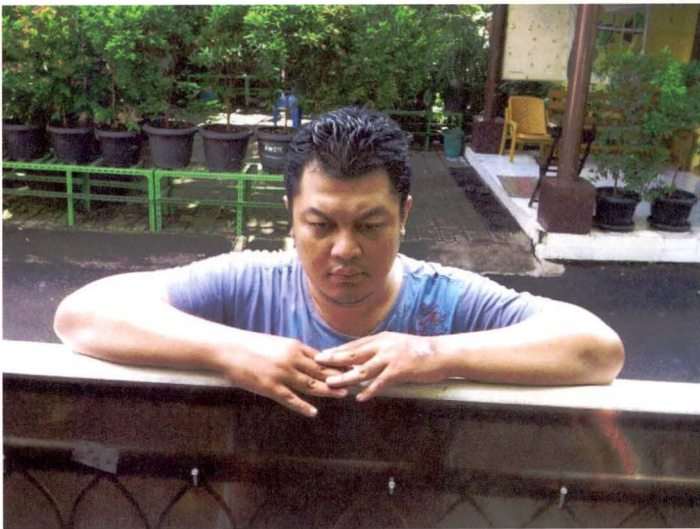
Gambar
Closeup



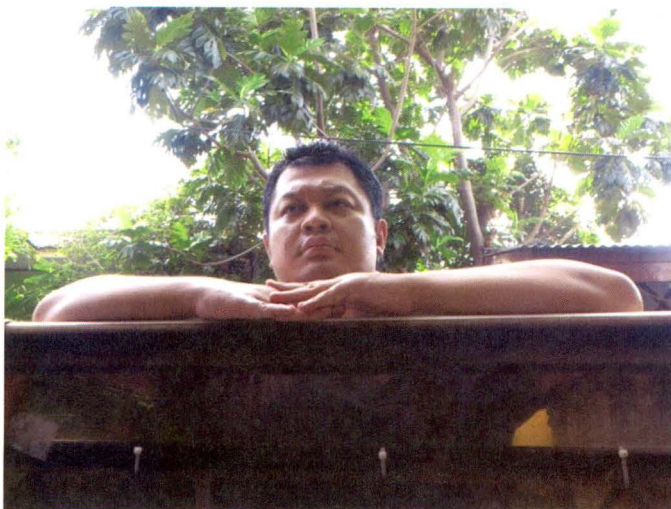
Gambar
Kedalaman



Gambar
Level



Gambar
High Angle



Gambar
Low Anggle



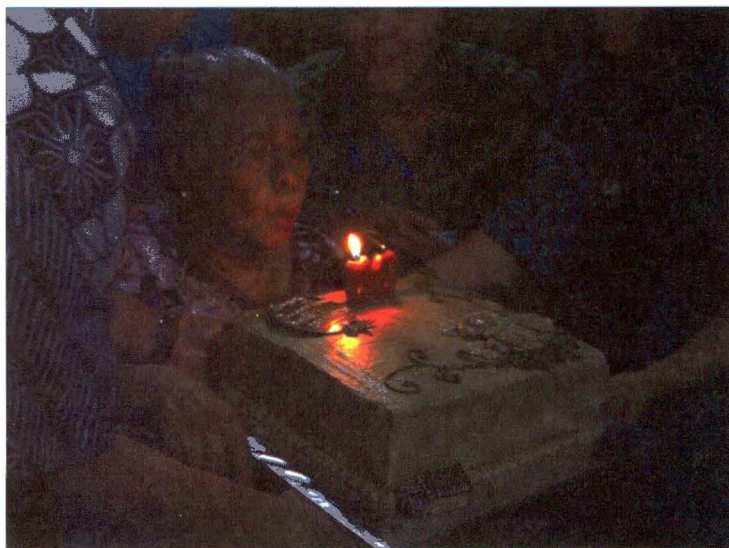
Gambar
Jujur Pranoto



Gambar
Normal



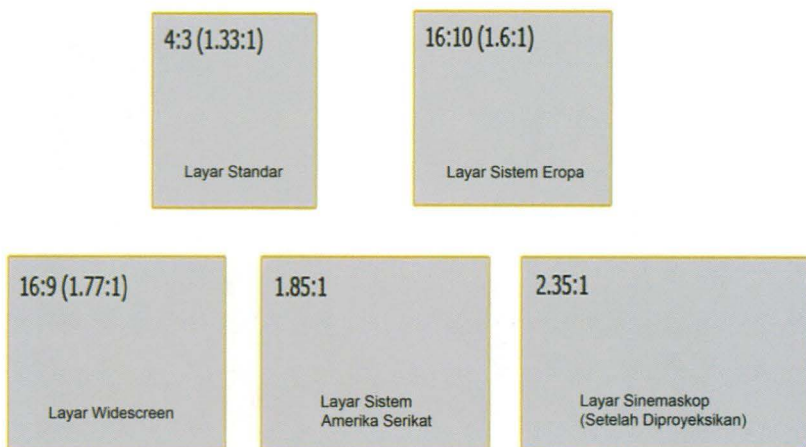
Gambar
Over



Gambar
Under



Gambar
Yudi Datau



Gambar
Aspek Ratio



Gambar
Perpaduan Arah pandang



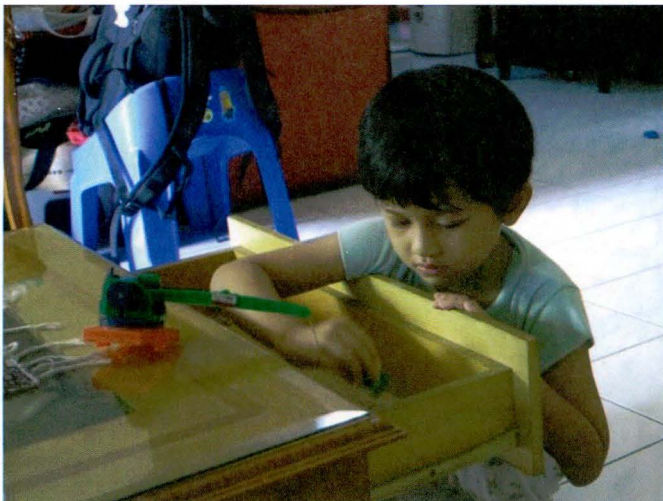
Gambar
Perpaduan arah pandang



Gambar
Perpaduan gerak



Gambar
Perpaduan gerak



Gambar
Perpaduan Posisi



Gambar
Perpaduan posisi



Gambar
Komputer Editing Film



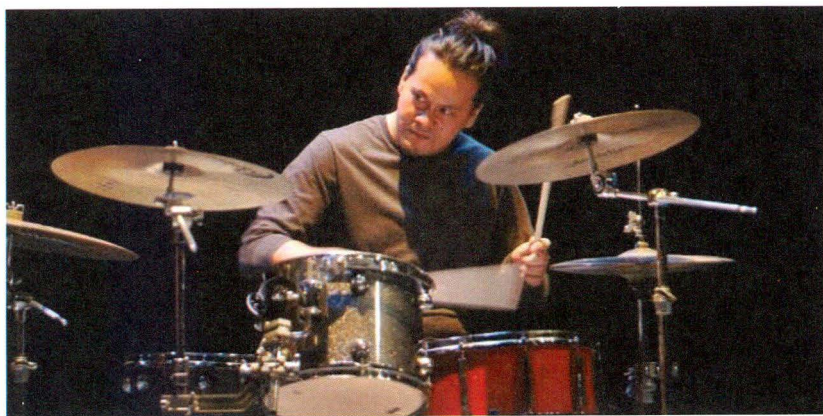
Gambar
Film The Raid



Gambar
Lukman Sardi



Gambar
Reza Rahardian



Gambar
Wong Aksan

