

BAB II. TINJAUAN NARASI, UNSUR NOVEL, UNSUR SINEMATIK FILM, DAN ALIH WAHANA

II.1 Narasi

Narasi merupakan budaya yang hadir sejak zaman kuno di berbagai belahan dunia. Kemunculannya disebabkan oleh kegemaran manusia akan sebuah cerita, pada awalnya cerita-cerita kuno yang tersebar di masyarakat disebut sebagai mitos. Menurut Danesi (2010) narasi adalah teks yang dibentuk dengan cara tertentu untuk menggambarkan rangkaian peristiwa atau tindakan yang memiliki hubungan satu sama lain secara logis, rangkaian tersebut dapat berupa fakta seperti berita surat kabar, maupun fiksi seperti pada novel dan dongeng (h.220).

Narasi merujuk pada pernyataan narasi, wacana tertulis lisan yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa. Narasi merujuk pada rangkaian peristiwa, nyata atau fiktif, yang merupakan subyek dari wacana ini, dan beberapa hubungan mereka yang menghubungkan, oposisi, pengulangan, dll (Genette, 1980, h.25).

Untuk mendapatkan makna teks narasi menggunakan proses menginterpretasikan makna sebuah tanda yaitu teks narasi aktual yang diambil dengan cara membaca subteks dan melihat petunjuk-petunjuk di dalam teks utama dalam bentuk interteks berupa kiasan. Teks narasi biasanya berbentuk verbal, nonverbal, ataupun campuran keduanya, salah satu contoh narasi verbal adalah cerpen dan novel, contoh dari narasi nonverbal adalah film bisu yang bercerita melalui rangkaian gambar, sedangkan contoh campuran antara narasi verbal dan nonverbal adalah komik (Danesi, 2010, h.202-203).

Hal pokok pada sebuah narasi adalah plot, karakter, dan setting. Plot adalah apa yang diceritakan narasi tersebut, menarik perhatian sebagai sebuah teks. Karakter merupakan orang atau makhluk lain yang diceritakan pada kisah. Setiap karakter memiliki tanda yang mewakili suatu kepribadian seperti pahlawan, pengecut, pecinta, dan lain-lain. Setting adalah lokasi dan waktu terjadinya sebuah plot.

Terdapat seorang narator pada sebuah narasi yang berperan sebagai pencerita dalam suatu kisah, narator bisa karakter yang ada dalam narasi, penulis teks, orang, atau bentuk lainnya. Setiap tipe narator menghasilkan perspektif yang berbeda untuk menceritakan kisah pada pembaca, pembaca dapat merasa jadi bagian narasi seakan berada di dalamnya atau menjauh dari cerita seakan berada diluarnya (Danesi, 2010, h.203).

Narasi fiksi dijadikan standar untuk meneliti tindakan-tindakan manusia dan karakter manusia, karena struktur narasi fiksi yang mampu merefleksikan peristiwa kehidupan nyata (Danesi, 2010, h.204). Struktur narasi menurut Greimas dalam Danesi (2010) terdiri dari subjek (pahlawan dari plot), menginginkan objek (orang yang dicari, pedang ajaib, dan lain-lain), bertemu lawan (penjahat, pahlawan palsu, godaan, dan lain-lain), menemukan penolong (dermawan), mendapatkan objek dari pengantar, memberikannya pada penerima, tindakan menjadi terbuka, resolusi yang membawa kepada akhir kisah yang beragam (h.206).

Penulis yang menulis sebuah karya fiksi serius mampu menonjolkan beberapa aspek realitas manusia, karakter-karakter yang diciptakan ditempatkan dalam situasi khusus dan membangun suatu sudut pandang, dan menyatakan nilai-nilai mengenai masalah-masalah moral, filsafat, psikologi, atau sosial (Danesi, 2010, 206).

II.2 Unsur Novel

Novel menjadi salah satu dari karya fiksi atau sastra, novel memiliki beberapa unsur-unsur pembangunnya agar membentuk novel menjadi suatu karya yang utuh. Danesi (2010) mengatakan bahwa novel merupakan narasi yang memiliki pengaruh luas terhadap kehidupan manusia sebelum munculnya sinema (h.209).

Menurut Nurgiyantoro (2010) pengertian novel adalah karya fiksi yang ceritanya merupakan karang berbentuk prosa, prosa naratif, atau teks naratif (h.8-9). Novel menawarkan sebuah dunia imajinatif dengan kehidupan ideal, dan dibangun oleh

unsur-unsur yang bersifat imajinatif hasil kreasi dari pengarangnya (Nurgiyantoro, 2010, h.4).

Menurut Nurgiyantoro (2010) unsur pembentuk novel dibagi dua yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Keduanya secara umum banyak digunakan untuk membicarakan, mengkaji, dan mengkritik sebuah karya sastra novel (h.23).

Unsur intrinsik merupakan pembentuk cerita novel tersebut hingga berwujud dan hadir secara langsung saat orang membacanya (Nurgiyantoro, 2010, h.67). Beberapa unsur intrinsik yang terdapat pada novel tersebut adalah:

- Tema
Tema pada sebuah karya sastra novel berisi mengenai ungkapan yang ingin disampaikan. Menurut Hartoko & Rahmanto (1986) gagasan dasar umum pada karya sastra adalah tema (h.142). Sedangkan Stanton & Kenny menjelaskan dalam Nurgiyantoro (2010) makna sebuah cerita adalah tema (*theme*). Terdapat berbagai makna yang ada pada sebuah karya sastra novel, mulai dari makna khusus yang menjadi bagian-bagian tema, sub-sub tema atau tema tambahan (h.67).

Dalam menentukan tema diperlukan untuk menyimpulkan keseluruhan cerita novel. Tema pada novel tidak dilukiskan secara tidak langsung dan kehadiran tema terimplisit pada keseluruhan ceritanya, perlu untuk memahami keseluruhan cerita tersebut untuk menafsirkan tema yang ada di dalam cerita tersebut. Tetapi pada beberapa kalimat tertentu terkandung tema pokok yang dapat ditafsirkan (Nurgiyantoro, 2010, h.68-69).

- Cerita
Cerita merupakan sesuatu yang sangat diperhatikan ketika seseorang membaca karya fiksi novel, bahkan mampu mempengaruhi pembaca untuk menilai novel tersebut menarik, mengesankan, membosankan, berbelit-belit, dan sebagainya.

Foster (1970) menjelaskan, urutan sederhana kejadian dalam suatu urutan waktu adalah cerita (h.61). Sedangkan menurut Kenny (1966) cerita adalah peristiwa-peristiwa yang terjadi berdasarkan urutan waktu yang terdapat pada sebuah karya fiksi (h.12).

Menurut Nurgiyantoro (2010) ketika membaca buku bercerita pembaca dimasukkan menjadi dua kategori yaitu pembaca golongan pertama dan pembaca golongan kedua. Pembaca golongan pertama hanya berhenti pada tahap mengagumi kehebatan cerita tanpa memikirkan kualitas pemahaman mengenai apa yang disampaikan pengarang melalui ceritanya. Pembaca golongan kedua tidak berhenti pada mengagumi kehebatan cerita dan pengungkapannya yang indah, tetapi juga memberikan tanggapan-tanggapan juga mencari tahu dan memahami lebih jauh bagaimana cerita tersebut dapat menjadi hebat, sehingga timbul apresiasi dan penafsiran lebih lanjut terhadap karya yang bersangkutan.

Cerita memiliki peranan penting dalam membentuk sebuah karya fiksi novel, tanpa cerita novel tidak akan memiliki wujud. Menurut Nurgiyantoro (2010) dalam bercerita pengarang berusaha mengemukakan sebuah gagasan pada pembaca dengan peristiwa-peristiwa yang ditampilkan (h.91).

- Plot dan Pemplotan

Plot berisi mengenai bagaimana urutan dan hubungan peristiwa yang terdapat pada cerita sebuah karya fiksi novel. Stanton (1965) menjelaskan bahwa plot adalah urutan kejadian pada cerita yang ditentukan oleh suatu sebab pada peristiwa yang satu hingga timbul akibat pada peristiwa yang lain (h.14).

Plot di dalamnya memiliki tiga unsur pokok, yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks. Ketiganya mempunyai hubungan yang mengerucut, dan menyebabkan kehadiran dari plot itu sendiri. Berikut adalah penjelasan dari tiga unsur tersebut:

- Peristiwa

Peristiwa merupakan hal yang dialami oleh tokoh yang ada pada cerita sebuah karya fiksi. Menurut Nurgiyantoro (2010) segala sesuatu yang menimpa tokoh. Peristiwa dapat berwujud tingkah laku, gerak, atau aktivitas lain. (h.92).

Dalam sebuah karya fiksi banyak peristiwa yang hadir, tetapi tidak semuanya menjadi pendukung dari plot. Menurut Luxemburg dkk (1992) peristiwa dikategorikan menjadi tiga jenis dilihat dari pengaruhnya terhadap berkembangnya plot dan peran dalam menyajikan cerita, yaitu peristiwa fungsional, kaitan, dan acuan (h.152). Peristiwa fungsional berpengaruh pada perkembangan plot, inti cerita sebuah karya fiksi terdapat pada urutan peristiwa fungsional. Peristiwa kaitan berfungsi untuk menghubungkan peristiwa-peristiwa fungsional dalam menyajikan urutan cerita (plot). Peristiwa acuan tidak memiliki hubungan langsung dengan plot, tetapi berpengaruh pada penokohan dari suatu tokoh (Nurgiyantoro, 2010, h.118-119).

- Konflik

Konflik merupakan unsur pokok yang mempengaruhi plot, konflik yang dibangun melalui berbagai peristiwa yang tepat mempengaruhi tingkat kemenarikan dan suspensi dari cerita yang dihasilkan (Nurgiyantoro, 2010, h.122).

Konflik biasanya berhubungan dengan peristiwa yang tidak terduga dan tidak diinginkan terjadi oleh tokoh pada cerita. Meredith & Fitzgerald (1972) berpendapat bahwa konflik adalah hal yang paling tidak diinginkan terjadi oleh tokoh (h.27). Pada sisi lain Wellek & Warren (1956) mengatakan bahwa konflik adalah suatu peraduan dari kekuatan yang sama besar dan memberikan efek saling berbalas (h.285). Stanton (1965) membagi bentuk konflik menjadi dua

kategori yaitu konflik fisik dan konflik batin, konflik eksternal dan konflik internal (h.16).

- Klimaks

Klimaks dan konflik sangat berkaitan erat, karena klimaks merupakan titik teratas dari suatu konflik. Stanton (1965) berpendapat bahwa klimaks merupakan konflik yang tidak bisa dihindari karena merupakan intensitas tertinggi dari konflik (h.16). Klimaks menjadi penentu bagaimana pengembangan plot dan menjadi pertemuan antara beberapa konflik dan bagaimana penyelesaiannya, klimaks juga bisa dibilang sebagai nasib yang terjadi pada tokoh utama baik protagonis ataupun antagonis.

Dalam membangun plot terdapat beberapa aturan yaitu plausibilitas (*plausibility*), rasa ingin tahu (*suspense*), adanya unsur kejutan (*surprise*), dan kesatupaduan (*unity*) (Kenny, 1966, h.19-22). Plausibilitas merupakan suatu kemungkinan akan cerita itu terjadi yang harus logis dan dipercayai oleh pembaca, Stanton (1965) menjelaskan cerita bersifat plausibel jika tokoh-tokoh dan cerita di dalamnya dapat terbayang dan peristiwa-peristiwa yang disampaikan mungkin terjadi (h.13). Rasa ingin tahu (*suspense*) diperlukan di dalam sebuah cerita, cerita akan menjadi membosankan jika tidak menyebabkan rasa penasaran dari pembaca, Abrams (1981) menjelaskan bahwa *suspense* tertuju pada perasaan tidak pasti yang akan terjadi pada tokoh yang diberi rasa simpati oleh pembaca (h.21), atau pendapat dari Kenny (1966) *suspense* merupakan harapan pembaca yang tidak pasti untuk akhir cerita (h.21). *Surprise* atau kejutan bertujuan untuk menciptakan plot yang menarik perhatian pembaca dengan rasa ketegangan saat membaca cerita sebuah karya fiksi novel, Abrams (1981) menulis bahwa sebuah plot dikatakan kejutan jika kisah yang disampaikan berlawanan dan tidak sesuai harapan pembaca (h.138). Kesatupaduan (*unity*) diperlukan pada setiap unsur-unsur yang dimiliki sebuah karya fiksi novel sehingga pembaca mengetahui hubungan sebab akibat antar unsur-unsur tersebut,

Nurgiyantoro (2010) menyampaikan bahwa kesatupaduan merujuk pada hubungan antar berbagai unsur yang harus memiliki komunikasi yang sama (h.138).

Plot memiliki urutan tahapan pada kejadiannya ada yang ceritanya diawali oleh konflik hebat maupun cerita yang menempatkan konflik menuju bagian akhir. Tahapan sebuah plot harus memiliki kesatupaduan antara satu sama lain untuk membentuk plot yang utuh, menurut Abrams (1981) menjelaskan bahwa untuk mendapatkan keutuhan plot, harus terdapat tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*) (h.138)

- Penokohan

Tokoh atau penokohan atau karakter dan karakterisasi adalah bagian inti dari cerita, tokoh atau karakter merupakan siapa yang menjalankan cerita tersebut. Pendapat Abrams (1981) pada karya naratif tokoh adalah orang yang memiliki kualitas moral dan berekspresi melalui tindakan atau ucapan (h.20). Sedangkan penokohan pada cerita merupakan penggambaran tokoh secara jelas yang ditampilkan di dalamnya (Jones, 1968, h.33).

Menurut Kasmana (2018) tokoh menjadi sebuah penentu jalannya cerita, setiap tokoh memiliki karakter atau karakterisasi, yaitu dirinya dan segala atributnya, yang dibangun pada narasi baik secara tersurat ataupun tersirat, kehadiran, kehadiran tokoh mempengaruhi imajinasi pembaca agar dapat mendalami sebuah karya sastra (h.22).

Penokohan pada sebuah karya fiksi memerlukan sebuah kewajaran dan kesepertihidupan ketika pengarang menciptakan tokoh-tokoh ceritanya. Menurut Nurgiyantoro (2010) kewajaran dalam menciptakan tokoh diperlukan oleh pengarang, tokoh harus memiliki watak dan tingkah laku sesuai cerita, jika tokoh mengalami perubahan harus berdasarkan suatu sebab yang dijelaskan pada plot sebelumnya (h.167). Kesepertihidupan pada tokoh merupakan bagaimana tokoh yang hidup pada sebuah karya fiksi

hadir dan ditunjukkan layaknya seperti kehidupan manusia yang nyata, walaupun tidak benar-benar detil tapi hanya sebuah pencerminan dari kehidupan yang nyata (Nurgiyantoro, 2010, h.168).

Terdapat tokoh rekaan dan tokoh nyata pada cerita sebuah karya fiksi, tokoh rekaan tidak benar-benar ada di dunia nyata dan merupakan rekaan pengarang. Sedangkan tokoh nyata benar-benar manusia nyata dan bukan karangan, walaupun nyata tokoh tersebut tetaplah fiksi dan tidak meniru keseluruhan aspek dari manusia nyata, tetapi dapat teridentifikasi secara personifikasi karena beberapa ciri kepribadiannya yang dimiliki tokoh tertentu dari kehidupan nyata (Nurgiyantoro, 2010, h.169).

Tokoh memiliki pembedaan berdasarkan beberapa kategori yaitu dari segi peranan, fungsi penampilan, perwatakan, berkembang atau tidaknya perwatakan, dan pencerminan. Berdasarkan segi peranan tokoh dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh utama merupakan tokoh yang diutamakan penceritaannya, sehingga paling banyak diceritakan baik sebagai pelaku kejadian atau yang dikenai suatu kejadian, tokoh utama mempengaruhi perkembangan plot secara keseluruhan, sedangkan tokoh tambahan tidak dipentingkan, dan tidak muncul terlalu banyak dalam cerita, kehadirannya hanya jika berkaitan dengan tokoh utama secara langsung ataupun tidak langsung. Kemudian berdasarkan fungsi penampilan tokoh dibagi menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis, tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi, memberikan simpati dan empati, dan menyebabkan terlibatnya perasaan emosional pembaca, tokoh ini juga menjadi penyampai nilai-nilai dan moral yang ideal untuk pembaca, sedangkan tokoh antagonis merupakan kebalikan dari tokoh protagonis, tokoh ini merupakan penyebab dari konflik yang dialami oleh tokoh protagonis. Tokoh berdasarkan segi perwatakannya dibagi menjadi tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh kompleks atau bulat (*complex* atau *round character*), tokoh sederhana memiliki bentuk yang asli yaitu hanya memiliki satu kualitas pribadi dan sifat-watak tertentu, tokoh

bulat atau kompleks berbeda dengan tokoh sederhana, tokoh ini memiliki berbagai kemungkinan sisi kehidupan, kepribadian, dan jati dirinya, watak dan tingkah laku yang dimilikinya bisa dimunculkan secara beragam. Tokoh dengan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan yang dimilikinya dibedakan menjadi tokoh statis (*static character*) dan tokoh berkembang (*developing character*), tokoh statis adalah tokoh yang tidak berubah dan berkembang akibat peristiwa-peristiwa yang terjadi, sebaliknya tokoh berkembang mengalami perubahan dan perkembangan watak karena peristiwa dan plot yang berkembang dan berubah. Melalui kemungkinan pencerminan tokoh pada kehidupan nyata, tokoh dibagi menjadi tokoh tipikal (*typical character*) dan tokoh netral (*neutral character*), tokoh tipikal merupakan tokoh yang ditonjolkan kualitas atau kebangsaannya dibandingkan kualitas individunya, dan menjadi cerminan untuk seseorang atau sekelompok orang yang berada dalam sebuah lembaga, tokoh netral di sisi lain hanya tokoh yang hadir demi cerita itu sendiri, sebagai pemilik, pelaku, dan yang diceritakan, tidak mencerminkan sesuatu yang ada di luar dirinya (Nurgiyantoro, 2010, h.176-191).

Teknik pelukisan tokoh dilakukan dengan teknik ekspositori dan dramatik. Ekspositori melukiskan tokoh dengan deskripsi, uraian, atau langsung dijelaskan, tokoh secara langsung dihadirkan dengan deskripsi penokohnya, mulai dari sifat, watak, tingkah laku, atau secara fisik. Sebaliknya teknik dramatik menampilkan tokohnya seperti pada drama, pengarang mendeskripsikan penokohan secara tidak langsung atau eksplisit melalui aktivitas berupa verbal atau nonverbal. Teknik dramatik memiliki beberapa wujud penggambaran, yaitu teknik cakapan menggunakan percakapan secara verbal dalam menggambarkan tokohnya. Teknik tingkah laku menggunakan cara memperlihatkan tingkah dengan sifat fisi. Teknik pikiran dan perasaan menggunakan cara mengubah pikiran dan perasaan menjadi tingkah laku yang bersifat verbal dan non verbal. Teknik arus kesadaran menggunakan batin tokoh untuk menggambarkan penokohnya. Teknik reaksi tokoh menggambarkan penokohnya dengan melihat reaksi

tokoh terhadap kejadian, masalah, dan keadaan-keadaan yang dihadapinya. Teknik reaksi tokoh lain melihat reaksi tokoh lain untuk menggambarkan penokohnya. Teknik pelukisan latar menampilkan penokohan dengan memperlihatkan latar cerita. Teknik pelukisan fisik menampilkan fisik seorang tokoh menunjukan penokohnya (Nurgiyantoro, 2010, h.194-210).

- Pelataran

Latar adalah bagaimana seorang pengarang menunjukan adanya dunia dari cerita yang diciptakannya, latar biasanya meliputi latar waktu, tempat, dan keadaan sosial. Pendapat Abrams (1981) latar atau *setting* adalah landasan tumpu, merujuk pada tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat peristiwa-peristiwa yang terjadi diceritakan (h.175).

Terdapat latar fisik dan spiritual di dalam karya fiksi, latar fisik berisi latar tempat yang menunjukan suatu lokasi tertentu dan latar waktu yang menunjukan saat tertentu. Latar spiritual berupa sesuatu yang tidak bersifat fisik melainkan berupa tata cara, adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang ada pada suatu wilayah yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2010, h.218-219).

Latar juga dibagi menjadi latar netral dan latar tipikal, latar netral tidak menunjukan suatu kekhasan, dan menunjukan sesuatu yang bersifat umum mengenai latar waktu, tempat, dan sosial di dalamnya. Latar tipikal menonjolkan suatu yang khas mengenai latar waktu, tempat, dan sosial yang dapat dikenali secara rinci oleh pembaca (Nurgiyantoro, 2010, h.220-221)

Unsur latar dibagi kedalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat menunjukan lokasi terjadinya sebuah peristiwa pada cerita sebuah karya fiksi, unsur tempat digunakan berupa nama-nama tempat tertentu, inisial, maupun tempat tanpa nama jelas. Latar waktu digunakan untuk menunjukan kapan peristiwa yang diceritakan dalam

sebuah karya fiksi terjadi, kapan terjadinya peristiwa tersebut dikaitkan dengan waktu faktual dan waktu yang berkaitan dengan peristiwa sejarah. Latar sosial menunjukkan perilaku kehidupan sosial masyarakat yang diceritakan pada suatu tempat dalam karya fiksi, hal tersebut berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap (Nurgiyantoro, 2010, h.227-233).

- Sudut Pandang

Sudut pandang digunakan untuk mengatur penyajian cerita. Menurut Abrams (1981) pengarang menggunakan sudut pandang untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan peristiwa yang membentuk karya fiksi (h.142).

Sudut pandang cerita dibagi dua macam yaitu orang pertama (*first-person*) menggunakan sudut pandang “aku”, orang ketiga (*third-person*) menggunakan sudut pandang “dia”, dan campuran (Nurgiyantoro, 2010, h.249).

Sudut pandang orang pertama “aku”, digunakan sebagai “aku” tokoh utama, dan “aku” tokoh tambahan. Sudut pandang orang ketiga “dia” digunakan menjadi “dia” paling tahu dan “dia” terbatas, “dia” pengamat (Nurgiyantoro, 2010, h.257-264).

- Bahasa

Bahasa pada sebuah karya fiksi mampu memberikan nilai lebih jika pemilihannya tepat. Fowler (1977) mengatakan bahwa bahasa dari pengarang mengontrol struktur novel dan segala sesuatu yang dikomunikasikan (h.3). Ciri dari sifat bahasa sastra emotif dan konotatif (Nurgiyantoro, 2010, h.273).

Di dalam novel terdapat unsur *style* yaitu cara pengungkapan bahasa pada sebuah prosa. Menurut Abrams (1981) *style (stylistics features)* yang terdiri dari unsur fonologi, sintaksis, dan retorika (h.193). Sedangkan menurut

Leech & Short (1981) unsur style terdiri dari unsur leksikal, gramatikal, *figures of speech*, dan konteks dan koehsi (h.75-80).

Pada unsur bahasa novel terdapat suatu percakapan, penuturan yang dilakukan sebuah novel terdiri dari narasi dan dialog. Narasi merupakan penuturan yang dilakukan pengarang secara singkat dan langsung yang bersifat menceritakan. Sedangkan penuturan dialog berupa sebuah percakapan yang dapat menciptakan kesan realistis dan memberikan tekanan pada cerita, dialog memerlukan sebuah narasi dalam kehadirannya begitu pula sebaliknya (Nurgiyantoro, 2010, h.310-311).

- **Moral**

Moral adalah pesan yang disampaikan dari isi suatu karya sastra, menurut Kenny (1966) moral merupakan sebuah wujud tema yang lebih sederhana, tapi tema tidak selalu berupa moral (h.89). Pengarang mencerminkan pandangan hidupnya terhadap nilai-nilai kebenaran, dan menyampaikan hal tersebut melalui karyanya melalui moral (Nurgiyantoro, 2010, h.321).

Unsur ekstrinsik (*extrinsic*) adalah unsur yang berada diluar novel, tetapi mempengaruhi bangun ceritanya walaupun tidak ikut jadi bagian di dalamnya (Nurgiyantoro, 2010, h.23). Wellek & Warren (1956) mengatakan bahwa unsur ekstrinsik terbentuk dari sikap, keyakinan, dan pandangan setiap individu pengarang sehingga berpengaruh pada karya tulisannya (h.75-135). Unsur ekstrinsik juga dipengaruhi keadaan psikologi pengarang dan pembaca, lingkungan dari pengarang seperti ekonomi, politik, dan sosial (Nurgiyantoro, 2010, h.24).

II.3 Unsur Sinematik Film

Film merupakan sebuah karya yang disusun dari serangkaian gambar bergerak yang memiliki pesan di dalamnya. Menurut Susanto (1982) film adalah gambar bergerak, gerak pada gambar tersebut menjadi pemberi hidup untuk gambar (h.58). Film adalah kata dalam bahasa Indonesia yang merupakan serapan dari *film* dalam bahasa Inggris yang artinya sama dengan kata *movie*, serangkaian gambar bergerak

yang biasa di tayangkan di bioskop atau televisi dan menceritakan sebuah kisah (KBBI daring, 2015).

Struktur dalam sebuah film terdiri dari *shot*, adegan (*scene*), dan sekuen (*sequence*). *Shot* dalam film merupakan proses perekaman gambar atau rangkaian gambar setelah pengambilan, *shot* adalah bagian terkecil dari sebuah film. Terdapat jenis-jenis *shot* berdasarkan sudut pengambilan pada sebuah film yaitu sebagai berikut:

Sekumpulan *shot* membentuk sebuah adegan (*scene*). Adegan (*scene*) adalah bagian yang paling mudah dikenali dari sebuah film yang menampilkan sebuah aksi yang berkesinambungan dan di dalamnya terdapat ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, dan motif, adegan terdiri dari rangkaian *shot* yang saling berkesinambungan. Sekuen (*sequence*) merupakan suatu bagian yang besar berupa suatu peristiwa yang utuh, sebuah sekuen merupakan bab dari suatu film, sekuen dikelompokkan berdasarkan periode (waktu), atau rangkaian aksi panjang, dalam beberapa film sekuen dibagi berdasarkan tahapan usia tokoh (Pratista, 2008, h.29-30).

Sebuah film memiliki unsur sinematik, yaitu unsur membentuk film secara teknis. Menurut Pratista (2009) film memiliki unsur sinematik yang terdiri dari *mis en scene* dan sinematografi (h.1-2).

Unsur sinematik *mis-en-scene* merupakan segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya. *Mis-en-scene* berasal dari kata dalam bahasa Perancis yang berarti “*putting in the scene*” dalam bahasa Inggris dan berarti “menempatkan di dalam *scene*” dalam bahasa Indonesia. Hampir seluruh gambar yang terdapat pada film merupakan bagian dari unsur *mis-en-scene* sehingga unsur sinematik ini mudah dikenali (Pratista, 2008, h.61).

Menurut Pratista (2008) terdapat aspek utama didalam *mis-en-scene* yaitu aspek *setting* (latar), kostum dan tata rias wajah (*make-up*), pencahayaan (*lighting*), dan

para pemain dan pergerakannya (akting) (h.61). Berikut adalah penjelasan dari unsur-unsur *mis-en-scene* tersebut:

- *Setting* (Latar)

Setting (latar) merupakan sekumpulan properti yang membentuk latar bersama seluruh latarnya, properti berupa objek yang diam seperti perabotan, pintu, jendela, pohon, dan lain-lain, *setting* pada sebuah film harus otentik dengan cerita yang disampaikan, jika tempat aslinya masih ada dan memungkinkan untuk digunakan maka film bisa diambil ditempat tersebut, sebaliknya saat tempat aslinya sudah tidak ada atau tidak mungkin untuk digunakan perlu dirancang *setting* yang menyerupai tempat asli, orang yang memiliki peran dalam merencanakan dan merancang *setting* pada produksi sebuah film disebut sebagai penata artistik (Pratista, 2008, h.62).

Setting dibagi menjadi beberapa jenis yaitu set studio, *shot on location*, set virtual, penunjuk status sosial, pembangun *mood*, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan (Pratista, 2008, h.63-70).

Berikut merupakan penjelasan dari jenis-jenis *setting* yang ada pada unsur *mis-en-scene*:

- Set Studio

Set studio merupakan set yang dibuat di studio indoor maupun outdoor dengan membangun setting buatan berupa miniatur, *setting* yang sesuai skala aslinya, ataupun kombinasi keduanya, dalam pembuatannya set studio membutuhkan biaya yang besar (Pratista, 2008, h.63-64).



Gambar II.1 Set Studio Film Titanic

Sumber:

https://www.viveusa.mx/sites/default/files/styles/large/public/l_titanic_official.png?itok=Z0WNLA10
(Diakses pada 12/04/2019)

- *Shot on Location*

Shot on location adalah set dalam produksi film yang diambil menggunakan lokasi asli atau lokasi yang sesuai dengan cerita, produksi film ini mengurangi biaya produksi dan dapat terlihat lebih asli dan dipercaya penonton (Pratista, 2008, h.64).



Gambar II.2 *Shot on Location* Film *Before Sunset*

Sumber:

<https://cdn.newsapi.com.au/image/v1/950a4313d8395b82a0d43b7809da77b5>
(Diakses pada 12/04/2019)

- Set Virtual

Set virtual muncul bersamaan berkembangnya teknologi era modern, dengan teknologi sineas dipermudah dalam memproduksi film sesuai dengan tuntutan ceritanya, teknologi *CGI* (*Computer-*

Generated Imagery) di era modern menggantikan teknik manipulasi pada produksi film lama (Pratista, 2008, h.65).



Gambar II.3 Bagian Atas Sebelum Menggunakan Set Virtual, Bawah Setelah Menggunakan Set Virtual pada Film *Rise of an Empire*
Sumber: <https://whatsontheredcarpet.files.wordpress.com/2015/04/300-rise-of-an-empire.jpg>
(Diakses pada 12/04/2019)

- Penunjuk Status Sosial

Set dekor dan kostum mampu menunjukkan status sosial seseorang, *setting* kaum atas dan bangsawan akan berlawanan dengan kaum bawah. *Setting* untuk kalangan awal cenderung luas, megah, terang, memiliki properti yang lengkap, dan terdapat ornamen-ornamen yang detil, sedangkan *setting* untuk kalangan bawah cenderung sempit, gelap, kecil, dan memiliki properti sedikit dan sederhana (Pratista, 2008, h.68).



Gambar II.4 Set Film *The Favourite* yang Menunjukkan Status Sosial Bangsawan

Sumber: https://cdn-images-1.medium.com/max/2600/1*2kdGjobFx2iTU5mE5lsAVw.jpeg
(Diakses pada 12/04/2019)

- Pembangun *Mood*

Setting dapat digunakan untuk membangun *mood* atau suasana dan sangat dipengaruhi oleh tata cahaya. *Setting* yang terang menunjukkan suasana bersifat formal, akrab, dan hangat, sedangkan *setting* yang gelap menunjukkan suasana bersifat dingin, intim, misterius, dan mencekam. Selain itu elemen natural seperti angin, api, petir, salju, kabut dan cuaca juga dapat menjadi pendukung untuk mempengaruhi suasana (Pratista, 2008, h.68-69).



Gambar II.5 Set Pembangun *Mood* Menggunakan Kabut pada Film *Silent Hill*

Sumber:

<https://vignette.wikia.nocookie.net/silent/images/3/3b/Walkinsh.jpg/revision/latest?cb=20141128110555>
(Diakses pada 12/04/2019)

- Penunjuk Motif Tertentu

Setting sebagai penunjuk motif tertentu dimaksudkan untuk menunjukkan suatu motif melalui simbol yang sesuai dengan tuntutan cerita, misalnya latar angin berhembus kencang yang menunjukkan kekuatan fisik karakter yang ada pada cerita (Pratista, 2008, h.69).

- Pendukung Aktif Adegan

Properti pada *setting* tidak hanya sebagai benda mati saja tetapi juga ikut aktif berperan sebagai pendukung aksi adegan. Benda-benda disekitar dimanfaatkan oleh pemain untuk menunjang aksi pada adegannya (Pratista, 2008, h.70).

- Kostum dan Tata Rias Wajah (*Make-up*)

Kostum merupakan segala hal yang dikenakan pemain termasuk aksesorisnya seperti topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan lain-lain. Kostum tidak hanya sebagai penutup tubuh saja tetapi memiliki fungsi sesuai dengan konteks naratifnya (Pratista, 2008, h.71).

Fungsi dari kostum adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu, dan penunjuk status sosial. Kostum dan *setting* merupakan hal yang mencolok untuk menunjukkan ruang dan waktu pada sebuah cerita, setiap periode memiliki kostum yang berbeda-beda, busana di masa lama akan berbeda dengan usana di masa sekarang, kreatifitas dan imajinasi perancang mempengaruhi kostum agar akurat dengan suatu periode. Fungsi kostum juga dapat menunjukkan status sosial dari pelaku cerita, pelaku utama mengenakan busana yang lebih detil daripada karakter figuran, untuk kisah pada periode lama karakter berstatus sosial tinggi atau bangsawan biasanya mengenakan busana yang mewah, mahal, dan memiliki aksesoris yang lengkap (Pratista, 2008, h.71).



Gambar II.6 Kostum pada film *The Favourite* yang Menunjukkan Waktu dan Status Sosial

Sumber: <https://ewedit.files.wordpress.com/2018/11/the-favourite-1.jpg?w=768>
(Diakses pada 12/04/2019)

Tata rias wajah pada sebuah produksi film berfungsi untuk menunjukkan usia karakter dan menggambarkan wajah untuk karakter nonmanusia. Wajah pemain tidak semuanya sesuai harapan yang ingin dimunculkan pada cerita,

aktor atau aktris sering memainkan karakter yang tidak sesuai dengan usianya, kadang memainkan karakter lebih tua atau lebih muda dari dirinya. Sedangkan tata rias untuk menggambarkan karakter nonmanusia digunakan pada film-film berjenis fiksi ilmiah, seperti vampir, mayat hidup, dan sosok hantu pada film horor (Pratista, 2008, h.74-75).



Gambar II.7 Tata Rias Gary Oldman pada Film *Bram Stoker's Dracula* 1992

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BM2FmMmMwZjMtNDBmMS00NDgwLWFmYzMtYmUxNjg1YmI2OWRlXkEyXkFqcGdeQXVyNjUwNzk3NDc@._V1_.jpg
(Diakses pada 12/04/2019)

- Pencahayaan (*Lighting*)

Cahaya membentuk wujud dari suatu objek atau benda, film terwujud karena adanya cahaya, dengan menciptakan sisi gelap dan terang cahaya membentuk objek, permukaan yang terang dari objek terkena cahaya, sedangkan sisi yang tidak terkena cahaya menjadi sisi bayangan, permukaan objek yang halus akan memantulkan cahaya sedangkan permukaan yang kasar akan menyebarkan cahaya. Tata cahaya film dikelompokkan menjadi empat unsur yaitu, kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya (Pratista, 2008, h.75).

Kualitas pencahayaan adalah bagaimana intensitas cahaya yang masuk, cahaya terang (*hard light*) digunakan untuk membentuk bayangan yang jelas dan kontras dengan lingkungan, cahaya terang dihasilkan oleh sinar matahari dan cahaya lampu yang menyorot tajam, sedangkan cahaya lembut (*soft light*) digunakan untuk menghasilkan bayangan tipis dan dihasilkan oleh cahaya langit yang cerah (Pratista, 2008, h.76).

Arah pencahayaan pada film merupakan bagaimana posisi sumber cahaya ditmpatkan terhadap objek, objek biasanya adalah pelaku cerita terutama pada bagian wajahnya. Terdapat lima pembagian arah cahaya yaitu arah depan (*frontal lighting*) yang menghilangkan bayangan sehingga bentuk objek atau wajah karakter menjadi tegas, arah samping (*side lighting*) yang menyorot bagian samping tubuh atau wajah karakter, arah belakang (*back lighting*) menampilkan bentuk siluet objek atau karakter, arah bawah (*under lighting*) arah cahaya diletakan pada bagian depan bawah karakter terutama bagian wajah dan menambah efek horor dan mempertegas sumber cahaya alami seperti lilin, api unggun, dan lampu minyak, arah atas (*top lighting*) untuk mempertegas arah cahaya yang jatuh dari sumber buatan (Pratista, 2008, h.76-77).

Sumber cahaya menunjukkan darimana asal cahaya itu muncul, cahaya bisa muncul dari sumber pencahayaan buatan maupun alami yang ada pada *setting*. Pada produksi film sineas biasa menggunakan sumber cahaya utama (*key light*) yang paling kuat dan utama, dan sumber cahaya pengisi (*fill light*) yang menyamarkan bayangan (Pratista, 2008, h.78).

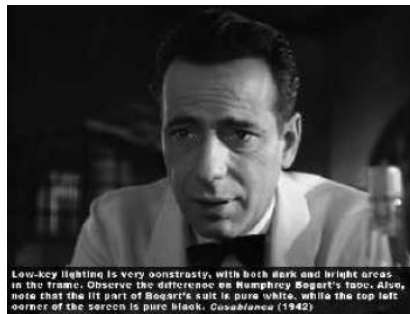
Warna cahaya tergantung dari asal dari sumber cahaya yang digunakan, warna yang dihasilkan oleh sumber cahaya matahari berwarna putih sedangkan lampu menghasilkan cahata berwarna kuning muda. Sineas dapat mengubah warna waktu sesuai dengan kebutuhan untuk menghasilkan motif-motif tertentu (Pratista, 2008, h.78).

Pada pencahayaan di dalam produksi sebuah film terdapat rancangan tata lampu, rancangan tata lampu berpengaruh terhadap suasana, nuansa, dan *mood* film. Rancangan tata cahaya dibagi menjadi dua yaitu *high key lighting* dan *low key lighting*. Teknik *high key lighting* meminimalisir efek bayangan pada objek dan mengutamakan warna, bentuk, dan garis yang tegas pada setiap elemen *mis-en-scene*, biasa digunakan untuk adegan-

adegan formal. *Low key lighting* merupakan tehnik yang menimbulkan kontras antara area terang dan gelap, *key light* yang digunakan pada teknik ini tinggi dengan *fill light* yang rendah, teknik ini biasa digunakan untuk adegan-adegan berisifat intim, mencekam, suram, dan misteri (Pratista, 2008, h.79).



Gambar II.8 Contoh Penggunaan *High Key Lighting*
Sumber: <http://www.elementsofcinema.com/directing/mise-en-scene-in-films/>
(Diakses pada 12/04/2019)



Gambar II.9 Contoh Penggunaan *Low Key Lighting*
Sumber: <http://www.elementsofcinema.com/directing/mise-en-scene-in-films/>
(Diakses pada 12/04/2019)

- Para Pemain dan Pergerakannya (Aking)
Sineas perlu untuk mengatur pemain dan pergerakannya, karena mereka adalah pelaku cerita yang memotivasi naratif dan melakukan aksi. Karakter atau pelaku dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan tuntutan dan fungsinya pada sebuah film, karakter memiliki wujud nyata (fisik) yang dibagi dua menjadi karakter manusia dan nonmanusia, dan tidak berwujud (nonfisik) serta bentuk animasi (Pratista, 2008, h.80).

Karakter manusia sebagai pelaku utama sudah umum digunakan dalam sebuah film, sebagai pelaku cerita manusia selalu muncul pada setiap adegan, atau dalam kasus lain seperti saat percakapan telepon dan video monitor pelaku tidak perlu muncul secara fisik (Pratista, 2008, h.80).



Gambar II.10 Karakter Manusia pada Film *Leon the Professional*
Sumber:

<http://student.madacad.com/period1/cmbs/images/leon%20the%20professional.jpg>
(Diakses pada 12/04/2019)

Karakter nonmanusia penggunaannya sedikit terbatas dan muncul pada film-film berjenis drama keluarga, fiksi ilmiah, fantasi, dan horor. Karakter nonmanusia bisa berwujud binatang, sosok asing dan monster, dan karakter mekanik, karakter-karakter tersebut biasanya menjadi pelaku utama dalam cerita (Pratista, 2008, h.81).



Gambar II.11 Karakter Nonmanusia pada Film *Air Bud*
Sumber: <https://www.dvdizzy.com/images/a-c/airbud-03.jpg>
(Diakses pada 12/04/2019)

Karakter nonfisik merupakan karakter cerita yang tidak berwujud dan biasanya tidak terikat ruang dan waktu. Karakter ini biasanya berupa

mahluk supranatural seperti arwah, hantu, dan lainnya, ataupun hasil dari teknologi modern dan percobaan ilmiah berupa hologram dan lainnya (Pratista, 2008, h.81).



Gambar II.12 Penampakan Karakter Nonfisik pada Film *The Woman in Black*
Sumber: <https://jadorekitty.files.wordpress.com/2013/05/women-inblack.jpg/>
(Diakses pada 12/04/2019)

Karakter animasi bisa berwujud dua dimensi atau tiga dimensi, dengan animasi sineas mampu menghidupkan beragam karakter mulai dari manusia, binatang, monster, mekanik, bahkan benda mati. Karakter animasi mampu dikombinasikan dengan karakter nyata dengan sangat meyakinkan (Pratista, 2008, h.82).



Gambar II.13 Karakter Animasi 2D pada Film *Scooby Doo Spookalypics*
Sumber: *Screenshot* Film *Scooby Doo Spookalypics* (2012)
(Diakses pada 12/04/2019)



Gambar II.14 Karakter Animasi 3D pada Film *Despicable Me*
Sumber: *Screenshot* Film *Despicable Me* (2010)
(Diakses pada 12/04/2019)

Jenis pemain pada sebuah film dapat dikelompokkan menjadi pemain figuran, aktor amatir, aktor profesional, bintang, *superstar*, dan *cameo*. Pemain figuran merupakan karakter yang muncul di luar para pelaku utama, dan biasa digunakan untuk adegan bersifat masal, namun karakter figuran kini sudah mulai digantikan oleh teknologi *CGI*. Aktor amatir merupakan aktor yang dipilih karena otentik dengan peran yang dibutuhkan, bukan karena kemampuan aktingnya. Aktor profesional merupakan seorang aktor yang dapat memainkan segala jenis peran yang diberikan dengan berbagai macam gaya, aktor profesional jarang menjadi peran utama dan umumnya hanya menjadi peran pendukung. Bintang dipilih karena nama besar di mata publik, dan lahir karena sukses berperan di suatu film, dalam banyak film bintang dijadikan peran utama, kehadiran bintang menjadi kunci sukses sebuah film, seorang bintang umumnya adalah seorang aktor profesional. *Superstar* merupakan bintang yang populer, setiap film yang dibintangi akan sukses secara komersil, orang-orang tertarik untuk menonton film hanya dengan mendengar sosok *superstarnya* saja, bahkan film-film yang dimainkannya sangat dinanti, *superstar* memiliki bayaran yang tinggi dan biasanya dikontrak untuk beberapa film sekaligus. *Cameo* merupakan kemunculan sesaat dari bintang atau tokoh populer di mata publik pada suatu film, *cameo* tidak memiliki peranan kunci dalam cerita film (Pratista, 2008, h.82-84).

Akting atau penampilan pemain terdiri dari dua yaitu visual dan audio. Segi visual mencakupi aspek fisik yaitu, gerak tubuh (gestur) dan ekspresi wajah, sedangkan segi audio menyangkut suara pemain. Cerita, *genre*, gaya sinematik sineas, bentuk fisik, wilayah, periode, ras, dan sebagainya merupakan beberapa dari banyak hal yang mempengaruhi akting seorang pemain. Penilaian akting pemain dilihat dari bagaimana kesesuaiannya dengan tuntutan dan fungsi karakter dalam konteks cerita, dan pencapaian aktinya yang realistik (Pratista, 2008, h.84-85).

Sedangkan unsur sinematik pada film yaitu sinematografi berhubungan dengan teknik pengambilan gambar dalam sebuah film, gambar-gambar yang dihasilkan harus mewakili cerita film tersebut dan menjelaskannya pada penonton. Pratista (2008) menjelaskan sinematografi pada film merupakan bagaimana seorang pembuat film merekam, mengontrol, dan mengatur setiap adegan yang diambil, seperti jarak ketinggian sudut, lama pengambilan, dan lain-lain. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek, yaitu kamera atau film, *framing*, dan durasi gambar (h.89).

Aspek *framing* pada unsur sinematografi mampu menggambarkan detail pada film dan membuat visual sebuah film agar tidak monoton. Menurut Pratista (2008) aspek *framing* merupakan pembatasan gambar oleh kamera, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya (h.100). Aspek *framing* pada unsur sinematografi merupakan salah satu bagian yang penting adalah sudut pandang kamera atau *camera angle*. Berikut penjelasan mengenai bagian tersebut:

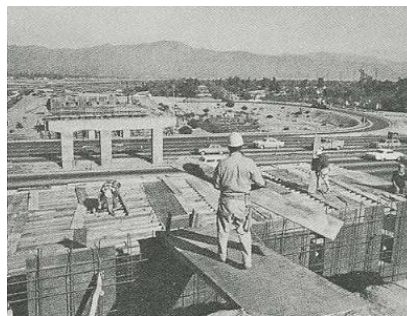
- Sudut Pandang Kamera/*Camera Angle*

Sebuah bergerak terbentuk dari banyak *shot*. Setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang terbaik untuk melihat pemain, *setting*, dan gerakan tindakan pada saat tertentu dalam narasi. Peletakan sebuah kamera dan sudut pandang kamera dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pemilihan sudut pandang kamera dilakukan dengan menganalisis secara mendalam cerita yang akan dibuat. Sudut pandang kamera menentukan baik sudut pandang penonton dan area yang tercakupi di dalam suatu *shot*. Memilih sudut pandang kamera secara asal akan menyebabkan penonton bingung dan mengalihkan penonton dalam menggambarkan sebuah *scene* sehingga aritinya sulit untuk dipahami. Karena itu, pemilihan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun sebuah gambar yang menarik secara berkelanjutan (Mascelli, 2005, h.11).

Terdapat beberapa tipe dari sudut pandang kamera yaitu objektif, subjektif, dan *point-of-view*. Berikut adalah penjelasan dari tipe-tipe sudut pandang kamera tersebut:

- Sudut Pandang Kamera Objektif

Sudut pandang kamera objektif memfilmkan dari sisi garis sudut pandang. Penonton melihat sebuah peristiwa melalui mata seorang pengamat yang tidak terlihat. Sudut pandang ini biasanya digunakan sutradara dan kameraman sebagai *point of view* dari penonton, dan tidak mewakili siapapun di dalam *scene*. Orang-orang yang diambil gambarnya tidak boleh dasar akan kamera dan melihat langsung pada lensa. Kebanyakan *scene* dari film menggunakan sudut pandang kamera objektif (Mascelli, 2005, h.13-14).



Gambar II.15 Sebuah *Shot* Proses Konstruksi yang Diambil Menggunakan Sudut Pandang Kamera Objektif
Sumber: Buku “*The Five C’s of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

- Sudut Pandang Kamera Subjektif

Sudut pandang kamera subjektif memfilmkan dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi di dalam layar seperti sebuah pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film sebagai diri sendiri maupun peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga terlibat saat pemain menatap langsung ke arah lensa sehingga timbul hubungan dari mata ke mata (Mascelli, 2005, h.14).



Gambar II.16 Penggunaan Sudut Pandang Kamera Subjektif Seolah Pemain Menatap Langsung Penonton

Sumber: Buku “*The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

- Sudut Pandang Kamera *Point-of-view*

Point-of-view atau *p.o.v* merupakan sudut pandang kamera yang diambil dari titik pandang pemain tertentu. *Point-of-view* adalah sebuah sudut objektif, tetapi karena jatuh di antara sudut objektif, sudut ini dikategorikan secara terpisah, *shot* yang ditangkapnya sedekat sebuah *shot* objektif dapat mendekati sebuah *shot* subjektif dan tetap menjadi objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif yang titik pandangnya digunakan hingga penonton terkesan seperti berdiri pipi antar pipi dengan pemain yang berada di luar layar (Mascelli, 2005, h.22).



Gambar II.17 Penggunaan Sudut Pandang Kamera *Point-of-view*

Sumber: Buku “*The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

Sebuah sudut pandang kamera dijelaskan sebagai area dan titik penglihatan yang terekam oleh lensa. Penempatan dari kamera menentukan berapa area

yang akan dimasukkan, dan titik penglihatan untuk penonton mengamati suatu adegan (Mascelli, 2005, h.24). Terdapat tiga faktor yang menentukan sudut pandang kamera sebagai berikut:

- Ukuran Subjek

Ukuran gambar merupakan sebuah ukuran dari subjek di dalam kaitannya dengan keseluruhan *frame*, menentukan tipe dari *shot* yang diambil gambarnya. Ukuran dari sebuah gambar di dalam film dipengaruhi oleh jarak kamera dari subjek, dan *focal length* dari lensa yang digunakan untuk membuat *shot*. Semakin dekat kamera semakin besar gambar. Semakin panjang lensanya semakin besar gambar. Sebaliknya semakin jauh dan semakin pendek lensanya semakin kecil gambar (Mascelli, 2005, h.24). Terdapat beberapa tipe *shot* berdasarkan ukuran subjek yaitu sebagai berikut:

Tabel II.1 Tipe *Shot* Berdasarkan Ukuran Subjek
 Sumber: Skripsi “*Tinjauan Elemen Visual Gothic Dalam Film Sleepy Hollow (1999)*”
 hal.22, penulis Tsulits Luthfa Azkiya (2019)

No.	Jenis <i>Shot</i>	Fungsi
1.	<i>Extreme Long Shot</i>	Jarak kamera yang paling jauh dari objeknya, untuk memperlihatkan dan menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama yang luas.
2.	<i>Long Shot</i>	Penyorotan tubuh fisik manusia yang tampak jelas namun latar belakang masih dominan. Biasanya digunakan untuk <i>shot</i> pembuka sebelum menggunakan <i>shot</i> yang berjarak lebih dekat.
3.	<i>Medium Long Shot</i>	Tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas dengan perbandingan tubuh manusia dan lingkungan relatif seimbang.
4.	<i>Medium Shot</i>	Memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas, gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam gambar.
5.	<i>Medium Close-Up</i>	Memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas, sosok manusia mendominasi gambar dan latar tidak lagi dominan. Biasanya digunakan dalam adegan percakapan.
6.	<i>Close-up</i>	Untuk memperlihatkan objek tertentu seperti wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya juga untuk memperlihatkan ekspresi wajah serta gestur yang mendetail.

- Sudut Subjek

Semua subjek penting untuk memiliki tiga dimensi. Walaupun objek datar tetap memiliki dimensi. Manusia, furnitur, ruangan, bangunan, jalan, semuanya memiliki tinggi, lebar, dan kedalaman. Seorang kameraman harus bisa memfilmkan dunia tiga dimensi dalam film yang merupakan dunia dua dimensi. Beberapa cara untuk mendapatkan efek kedalaman film adalah dengan *lighting* atau pencahayaan, kamera, dan pergerakan pemain. Maka dari itu pemilihan sudut subjek yang tepat penting untuk menghasilkan efek yang menampilkan kedalaman (Mascelli, 2005, h.34).



Gambar II.18 Sudut Pandang Gambar Manusia yang Menunjukkan Dimensi

Sumber: Buku “*The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

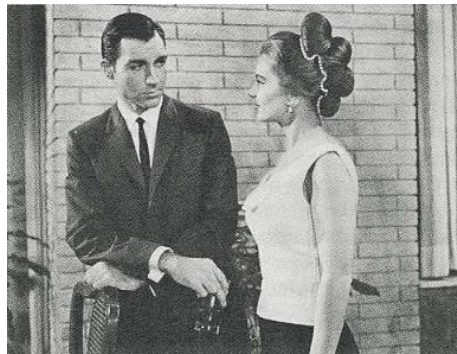
- Ketinggian Kamera

Ketinggian kamera sama pentingnya seperti jarak kamera dan sudut subjek. Unsur artistik, dramatik, dan psikologikal hadir pada cerita dengan mengatur ketinggian kamera untuk subjek. Keterlibatan penonton dan reaksi pada adegan dipengaruhi oleh bagaimana sebuah *scene* dilihat dari *eye-level* atau sejajar mata, atau di atas atau di bawah subjek (Mascelli, 2005, h.35). Ketinggian kamera dibagi menjadi beberapa macam yaitu sebagai berikut:

- *Level Angle*

Level angle merupakan ketinggian kamera pada film dari *eye-level* atau tinggi mata seorang pengamat dengan

ketinggian yang umum, atau dari seorang subjek. Sebuah *level* atau ketinggian penglihatan kamera yang melihat *setting* atau objek sehingga garis vertikalnya tidak terpusat. Gambar yang difilmkan dengan *level angle* secara umum menarik daripada film yang menggunakan *angle* ke arah atas dan bawah. Ketika pengambilan gambar menggunakan penglihatan *eye-level*, garis vertikal harus tetap vertikal dan paralel satu sama lain. *Level angle* tidak menyebabkan distorsi vertikal, sehingga semua dinding dari bangunan, atau objek, akan tetap asli (Mascelli, 2005, h.35).



Gambar II.19 *Shot* Menggunakan Ketinggian Kamera *Eye-level*
Sumber: Buku “*The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

- *High Angle*

Shot High Angle adalah *shot* apapun yang diambil ketika kamera dimiringkan ke arah bawah untuk melihat subjek. *High angle* tidak perlu menunjukkan bahwa kamera diletakan pada ketinggian yang hebat. Sebenarnya kamera mungkin diletakan di bawah *eye-level* kameraman untuk melihat ke bawah pada objek yang kecil. Sebuah *shot high angle* biasanya dipilih untuk alasan estetika, teknikal atau psikologikal. Menempatkan kamera lebih tinggi dari subjek dan melihat ke arah bawah dapat menghasilkan gambar yang lebih artistik, dan membuatnya lebih mudah menunjukkan

fokus kedalaman dan ketajaman, atau mempengaruhi reaksi penonton (Mascelli, 2005, h.37-38).



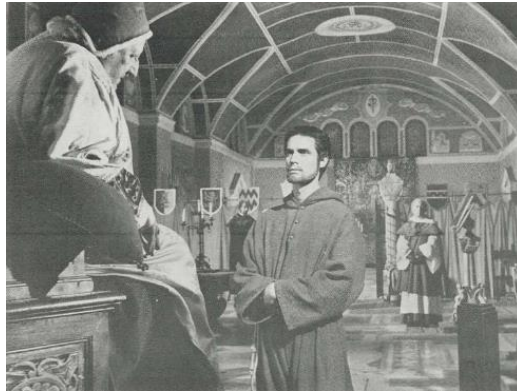
Gambar II.20 *Shot* Menggunakan Ketinggian Kamera *High Angle*

Sumber: Buku “*The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

- *Low Angle*

Shot low angle adalah *shot* yang diambil saat kamera dimiringkan ke arah atas untuk melihat subjek. *Low angle* tidak berarti harus berupa pandangan *worm's-eye* atau mata seekor cacing terhadap *setting* atau aksi. Kamera tidak tentu diletakan pada posisi di bawah *eye-level* kameraman. Sebuah *low angle* mungkin dibuat dari serangga, bangunn atau bayi. Dalam beberapa kemungkinan diperlukan penempatan pemain atau objek pada sebuah tumpuan, tujuannya untuk menampilkan subjek lebih tinggi dari kamera, ataupun dengan meletakan kamera di dalam lubang, atau di bawah lantai palsu, untuk mendapatkan ketinggian yang dibutuhkan untuk menangkap gambar subjek. *Low angle* harus digunakan untuk menimbulkan kekaguman, ketertarikan, menambah ketinggian atau kecepatan subjek, memisahkan pemain atau objek, menghilangkan *foreground* yang tidak diinginkan, menjatuhkan horison dan menghilangkan *background*, mendistorsi garis komposisional dan menciptakan perspektif yang lebih dipaksakan, posisi pada

pemain atau objek berlawanan dengan langit, dan memperkuat dampak dramatik (Mascelli, 2005, h.37-38).



Gambar II.21 *Shot* Menggunakan Ketinggian Kamera *Low Angle*
Sumber: Buku “*The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

- *Angle-plus-angle*

Shot angle-plus-angle diambil dengan sudut kamera yang dimiringkan ke arah atas dan bawah untuk menangkap objek. Sudut ganda akan merekam sudut subjek yang paling hebat, menghasilkan pemodelan yang paling baik, menyampaikan garis perspektif yang dipaksakan, dan memproduksi efek tiga dimensi. *Angle-plus-angle* menghiangkan gambar yang datar dan membosankan dengan menghasilkan kedalaman objek karena pengambilannya tidak hanya menampilkan bagian depan dan samping tapi juga bagian atas dan bawah subjek. Kemiringan yang sangat tinggi dan rendah akan menghasilkan efek yang lebih dramatis (Mascelli, 2005, h.44-45).



Gambar II.22 *Shot* Hasil *Angle-plus-angle*
Sumber: Buku “*The Five C’s of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

- *Tilt “Dutch” Angles*

Pada studio di Hollywood istilah “*Dutch angles*” adalah sebuah sudut kamera yang dimiringkan dengan sangat ekstrim, dimana sumbu vertikal dari kamera berada pada sudut sumbu vertikal dari subjek. Hal tersebut menghasilkan kemiringan gambar layar, sehingga miring secara diagonal, dan tidak seimbang. Kemiringan gambar harus digunakan dengan baik agar tidak mengganggu penceritaan, dan seharusnya digunakan pada adegan yang menunjukkan efek seperti keanehan, kejutan, ketidakstabilan, atau impresi lain yang dibutuhkan sebuah cerita. Keadaan pemain yang telah kehilangan keseimbangan, mabuk, mengingau, dan dalam keadaan emosi yang tinggi, dapat memanfaatkan penggunaan *shot* yang dimiringkan, mungkin dengan sepasang kemiringan yang berlawanan, maka akan menyebabkan penonton menyadari perilaku yang tidak rasional tersebut. *Shots* tersebut dapat dikombinasikan dengan *point-of-view* subjektif, seakan pemain yang kesal melihat pemain atau peristiwa di dalam kumpulan *shot* yang miring dan tidak seimbang (Mascelli, 2005, h.47).



Gambar II.23 Shot Hasil Tilt “Dutch” Angle
Sumber: Buku “*The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*” (2019)

II.4 Alih Wahana

Alih Wahana merupakan analisis yang digunakan untuk melihat bagaimana perpindahan dari suatu media ke bentuk media lain. Alih wahana yang digunakan pada penelitian ini ditujukan untuk melihat perubahan yang terjadi dari sebuah novel ke media film.

Menurut Damono (2018) alih wahana merupakan kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan satu jenis kesenian ke kesenian lain. Wahana memiliki arti kendaraan, berarti alih wahana adalah proses perpindahan satu jenis ‘kendaraan’ ke jenis ‘kendaraan’ lain. Karya seni sebagai ‘kendaraan’ menjadi alat yang bisa memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Wahana juga diartikan sebagai medium untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan (h.9).

Sejarah film masih sangat baru jika dibandingkan dengan sejarah tradisi cetak lima ratus tahun lalu, dan sejarah sastra seribu tahun lalu. Meskipun teknologi sinema ini relatif baru, fenomena ‘gambar bergerak’ dengan cepat menjadi ujung tombak budaya naratif. Perkembangan yang cepat itu tidak terlepas dari kontribusi bidang-bidang seni lainnya, terutama seni sastra. Dengan memahami film berarti memahami bahasa ekspresi dari sastra, dan begitu pula sebaliknya bahasa ekspresi dari karya sastra juga banyak dipengaruhi oleh film. Banyak karya-karya film yang tercipta dari hasil alih wahana sebuah karya sastra (Ardianto, 2014, h.1).

Mulai dari Amerika, Prancis, hingga Inggris muncul fenomena-fenomena yang menggunakan inspirasi dalam pembuatan film dari pengadaptasian karya-karya sastra dan meraih kesuksesan. Beberapa film adaptasi yang meraih sukses secara komersial dan meraih banyak penghargaan bergengsi antara lain: *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922) dan *Dracula* (Tod Browning, 1931), keduanya adaptasi dari novel *Dracula* (1897) karya Bram Stoker (Ardianto, 2014, h.1-2).

Usaha dalam mengalih wahanakan novel menjadi film perlu memperhatikan beberapa hal yang penting seperti khlayak dan ideologi zaman tertentu, kedekatan dengan sumber asli yaitu novel, gaya penekanan, kostum dan tata rias yang mewakili, pemeran yang memainkan karakter, pandangan terhadap novel, dan lainnya (Damono, 2018, h.129-135).

Kesetiaan pada sumber aslinya yaitu novel adalah hal yang penting dalam mengubah karya sastra menjadi film adalah. Dengan menunjukkan bahwa teks lebih penting dari film, di samping menunjukkan perbedaan dan nilai dari setiap media, sehingga alur pemikiran yang dimiliki para kritikus dan para pecinta film dapat dipecahkan. Pengubahan budaya anakronistik (tidak kronologis) dalam penulisan novel dan pengubahan budaya penceritaan naratif novel yang terstruktur dan klasik menjadi penceritaan sebuah film bergenre populer atau dikenali oleh pasar film (Cartmell & Whelehan, 1999, h.4).

Bluestone (1957) mengutip dua pandangan dari orang yang berbeda profesinya, Joseph Conrad seorang novelis Inggris pada abad ke-19 dan D. W. Griffith seorang sutradara yang menjadi ikon dunia film. Conrad mengatakan bahwa dirinya memiliki tugas untuk membuat pembaca mendengar, merasa, dan terutama melihat segala sesuatu dengan kekuatan kata-kata yang tertulis pada novelnya, pada sisi lain Griffin berkata dirinya bertugas untuk membuat penonton melihat, keduanya berusaha untuk membuat orang-orang melihat, yang satu melalui pikiran lewat kekuatan dari kata-kata dan yang satunya melalui imaji visual lewat gambar-gambar yang hadir di depan mata (h.1).