

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **II.1. Film**

#### **II.1.1. Pengertian Film**

Secara harfiah film dapat diartikan sebagai rangkaian gambar bergerak dan membentuk sebuah sinema. Menurut Robert, sebuah film lebih dari gambar yang bergerak. Film dapat bercerita, memberikan informasi, dan mendidik. Film juga bisa mengagetkan, memprovokasi, dan membangun imajinasi.

Saat ini film merupakan salah satu media yang berpengaruh bila dibandingkan dengan media lainnya. Film merupakan media kombinasi antara audio dan visual untuk membuat penontonnya tertarik melihatnya karena formatnya memiliki emosi dan makna untuk dirasakan.

Seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang, film dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk (unsur naratif dan unsur sinematik). Dengan kata lain unsur sinematik dapat mendukung unsur naratif dalam sebuah film karena keduanya adalah unsur utama dalam pembentuk film. Bisa dikatakan unsur naratif adalah bahan yang sudah dibuat sebelumnya dan bahan tersebut yang akan diolah nantinya, sedangkan unsur sinematik adalah cara untuk bagaimana bahan tersebut diolah menjadi sebuah film (Pratista, 2017).

Sinematik memiliki empat elemen penting yang salah satunya adalah *mise-en-scene*. Unsur naratif akan terus melekat pada setiap film karena dalam cerita pasti memiliki unsur masalah atau konflik yang terdapat kaitannya dengan emosi. Dalam peristiwa, ada yang disebut dengan aspek kausalitas yang memiliki unsur hukum sebab-akibat, unsur tersebut berhubungan dengan ruang dan waktu yang menjadi elemen pokok dalam membentuk naratif.

Film juga dapat dikenal dengan sinema yang mengandung arti gambar yang bergerak atau hidup. Karena film merupakan salah satu media komunikasi yang memiliki fungsi media hiburan dan pendidikan.

## **II.1.2. Jenis Film**

Secara luas, film memiliki beberapa jenis atau yang disebut dengan genre untuk mengelompokkan dan membedakan jenisnya. Dapat dibagi menjadi tiga jenis atau genre yaitu, film dokumenter, film fiksi, dan juga film yang berjenis eksperimental. Genre-genre tersebut dibagi atas dasar cara bagaimana film tersebut menyampaikan cerita.

### **II.1.2.1. Film Dokumenter**

Film dokumenter termasuk dalam jenis film yang mendokumentasikan tentang suatu kejadian atau suatu peristiwa dalam kehidupan nyata. Film dokumenter menyajikan fakta karena hal tersebut adalah kunci utama dalam jenis film tersebut untuk bagaimana film dokumenter dapat dipercaya oleh para penontonnya. Aspek yang digunakan dalam jenis film tersebut adalah tokoh, objek, momen, peristiwa, dan lokasi ada seperti pada kejadian aslinya. Berbeda dengan genre film yang lain, film dengan jenis ini menampilkan rekaman peristiwa yang benar-benar terjadi dalam kehidupan nyata.

Terdapat maksud dan tujuan dari film dokumenter yaitu untuk menyampaikan fakta berupa informasi tentang peristiwa yang pernah terjadi ke dalam bentuk audio visual. Dalam bertutur, film dokumenter bertujuan agar penonton lebih mudah dalam menangkap informasi berupa fakta yang disajikan dalam film, untuk itu pembuatan film dokumenter tidak semudah yang diperkirakan karena membutuhkan kecakapan untuk menemukan informasi yang valid berupa rekaman saat peristiwa berlangsung atau untuk merekonstruksi ulang dari peristiwa yang sudah pernah terjadi.

Bila ditelaah kembali, terdapat hal teknik yang menjadi ciri khas dari film dokumenter yakni kemudahan untuk menangkap informasi dan rekaman otentik dari peristiwa yang pernah terjadi. Pada umumnya film yang bergenre dokumenter menampilkan rekaman-rekaman yang sederhana dan minim penggunaan efek visual. Untuk memberikan informasi kepada penonton, film dokumenter sering

menggunakan narrator untuk membawakan narasi dan beberapa adegan menampilkan hasil wawancara serta *footage* yang berhasil di rekam.

#### **II.1.2.2. Film Fiksi**

Seperti dengan temanya, fiksi berarti rekaan dan untuk membangun film fiksi tidak akan pernah lepas dengan plot cerita. Terbangunnya sebuah film fiksi tidak akan jauh dari cerita yang sudah pernah dibuat sebelumnya, ambil saja contoh seperti film Harry Potter yang dibangun melalui cerita novelnya. Struktur yang dibangun dalam film maupun cerita yang bertemakan fiksi terikat dengan hukum kausalitas atau dapat disebut dengan sebab-akibat, dan tidak lazim bila film fiksi tidak memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik di dalamnya. Film fiksi relatif lebih kompleks bila dilihat dari masa produksi, pra-produksi, maupun pasca produksi karena manajemen produksinya menggunakan persiapan teknis yang cukup besar. Persiapan dan pembuatan film fiksi relatif lebih lama bila dibandingkan dengan film genre lainnya karena banyak hal yang harus dipersiapkan dan dikerjakan seperti lokasi, pengambilan gambar, maupun *editing*.

Pada awalnya teknik yang digunakan pada film fiksi menggunakan gaya ala dokumenter karena mereka biasa mengangkat tema kehidupan sehari-hari menggunakan *shot on location*, pemain nonbintang, *handled camera*, pencahayaan natural, serta jumlah kru yang sedikit. Namun dalam perkembangannya teknik tersebut dalam perkembangannya ada beberapa hal teknis yang sudah mulai berubah dan berkembang seperti memanfaatkan teknik *editing* untuk memunculkan karakter non-manusia atau lingkungan yang asing.

#### **II.1.2.3. Film Eksperimental**

Film eksperimental adalah hasil evaluasi sinematik dan mengeksplor bentuk naratif menjadi non-naratif yang biasa digunakan. Film jenis ini berbeda dari yang sudah dibahas sebelumnya, karena tidak mempunyai plot cerita namun tetap memiliki gagasan, emosi, serta ide. Film jenis ini pula pada umumnya tidak bercerita tentang apapun dan terkesan abstrak sehingga sulit untuk dipahami. Karena hal tersebut film eksperimental dikategorikan dengan film *art*.

Sineas yang membuat film jenis ini seringkali bereksperimen untuk mengeksplor berbagai macam ide dalam pembuatan filmnya. Salah satu karya yang dapat dijadikan contoh film eksperimental adalah karya *Ballet Mecanique* yang di buat oleh Ferdinand Leger, beliau mencoba memadukan beberapa unsur mekanik dengan sinema. Dan satu lagi yang berjudul *Fist Fight* yang di buat oleh Robert Bree dengan menggabungkan satu frame menjadi beberapa gambar dengan durasi yang kurang dari satu detik. Perkembangan untuk mengeksplorasi film dengan jenis ini akan terus mengalami perkembangan seiring dengan ide-ide unik dari kreatornya.

### **II.1.3. *Mise-en-Scene***

*Mise-en-scene* adalah hal-hal yang ditampilkan dan dimainkan di depan kamera untuk direkam dalam sebuah produksi film. Sedangkan jarak dan pergerakan kamera untuk merekam *mise-en-scene* masuk dalam kategori sinematik atau bidang sinematografi. Kedua aspek tersebut berbeda namun tetap berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. Salah satu aspek penting dalam dunia sinema adalah *mise-en-scene*, aspek tersebut dapat dikatakan berupa apa yang kita lihat dalam penampilan atau gambar yang kita lihat dalam film. Dalam teater, *mise-en-scene* merupakan panggung dalam pementasannya yang berupa penggambaran tempat, suasana, maupaun para pemainnya. *Mise-en-scene* sendiri memiliki beberapa unsur pokok yang terdiri dari *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya. Dari unsur tersebut dapat mendukung unsur naratif agar membangun suasana dalam sebuah film.

#### **II.1.3.1. *Setting***

Bila dilihat apa yang ditampilkan dalam *frame*, *setting* merupakan panggung atau tempat untuk pentas. *Setting* merupakan sebuah ruangan atau latar belakang untuk menunjukkan suasana dalam sebuah film, dan terdapat beberapa benda-benda pendukung seperti contohnya parobot, meja, vas bunga, pintu, dan lain sebagainya. *Setting* dalam pembuatan film pada umumnya dibuat sesuai dengan temanya dan

mampu meyakinkan penonton sehingga ketika penonton melihatnya tampak seperti sungguhan.

Dalam sebuah produksi film, yang bekerja sebagai merencanakan dan merancang *setting* adalah tugas seorang penata artistik. Orang yang bekerja dibidang perancangan *setting* dapat disebut sebagai Sineas. Salah satu tugas seorang sineas adalah membuat *setting* yang tampak meyakinkan sesuai dengan tema cerita dalam film, tergantung pada penggunaan lokasi dalam membangun *setting*. Seperti latar cerita yang bertemakan masa depan dan alam dunia fantasi, maka sineas dituntut untuk berkreatifitas membuat sebuah properti yang tampak sungguh-sungguh terjadi dalam latar tersebut.

#### **II.1.3.1.1. Fungsi *Setting***

##### **A. Penunjuk Ruang dan Waktu**

Fungsi *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga dapat membangun *mood* sesuai dengan konteks cerita. *Setting* yang dibuat harus mampu meyakinkan penonton bahwa peristiwa dalam film benar-benar terjadi dalam lokasi dan latar waktu yang sesungguhnya.

##### **B. Identifikasi Status Sosial**

*Setting* dengan kostum dapat menggambarkan status sosial para pemain dalam film. Seperti contoh untuk *setting* para orang kaya akan kontras dengan *setting* dengan para orang miskin. Orang kaya lazim dengan penggambaran yang megah dan mewah serta memiliki barang-barang yang mahal, sementara *setting* untuk orang miskin bernuansa kecil, sempit, serta properti yang minim dan juga sederhana.

##### **C. Membangun *Mood* Adegan**

Membangun *mood* dalam sebuah film, *setting* berhubungan dengan penataan cahaya yang akan digunakan. Seperti contoh *setting* dengan pencahayaan terang akan bersifat menggambarkan formal, akrab, dan juga hangat. Sedangkan *setting*

dengan cahaya gelap akan menggambarkan sifat dingin, bernuansa misteri, dan juga mencekam.

#### D. Membuat Motif dan Simbol

Setting dapat memiliki elemen motif dan simbol tertentu didalamnya sesuai dengan konteks cerita. Elemen natural dapat dimanfaatkan oleh seorang sineas untuk menggambarkan kondisi fisik atau mental para pemain film. Api yang berkobar dapat digunakan sebagai simbol amarah, sedangkan api yang dinyalakan dengan lilin dapat menggambarkan simbol keintiman. Elemen-elemen tersebut dapat dikreasikan sesuai dengan konteks cerita yang ingin dibangun dalam film.

#### E. Pendukung Aktif Aksi/Adegan

*Setting* dan properti dapat berfungsi aktif sebagai pendukung adegan dalam aksi di film. Seperti komedian Charlie Chaplin yang selalu menggunakan benda-benda disekitarnya untuk membuat aksi komedinya, sementara aktor laga Jackie Chan menggunakan properti disekitarnya untuk bergerak kemana saja dalam aksi perkelahiannya. Tidak hanya sebagai penunjuk informasi, tetapi *setting* dan properti juga dapat berguna sebagai media yang membangun sebuah aksi dalam film.

### **II.1.3.1.2. Lokasi Pengambilan Gambar**

#### A. *Set Studio*

*Set studio* telah digunakan dalam beberapa produksi film, dan memerlukan biaya produksi yang besar. Salah satu cara ideal adalah menggunakan *set studio* karena diluar pembuatannya, *set studio* dapat mengontrol penuh segala aspek produksi tanpa terganggu oleh faktor lalu lintas, cuaca, dan perijinan. Kini *set studio* umumnya digunakan pada produksi dengan genre film yang memiliki biaya produksi besar seperti, fantasi, perang, *superhero*, sejarah, yang berlatar tentang tema masa lalu atau masa depan. Film dengan genre berikut bisa menggunakan biaya produksi yang lebih besar karena aspek produksinya yang sangat banyak.

## B. *Shot on Location*

Salah satu cara untuk merekam penggunaan lokasi yaitu dengan menggunakan lokasi yang sesungguhnya. Tetapi yang jadi kekurangannya adalah lokasi yang dijadikan footage belum tentu sama persis dengan lokasi yang ada pada cerita. Dalam beberapa kasus film, kota fiktif atau rekaan dapat menggunakan lokasi pengambilan gambar di sebuah kota sungguhan jika dianggap mendekati konsep kota dalam ceritanya. Seperti film *The Dark Knight* yang menggunakan *shot on location* di lokasi kota *Chicago* yang dalam kisah ceritanya adalah kota *Gotham*.

*Shot on location* memiliki beberapa keuntungan, yang pertama biaya produksi lebih murah bila dibandingkan dengan set studio karena tidak perlu membangun set dari awal, yang kedua adalah efek realisme yang dicapai jauh lebih meyakinkan penonton karena diambil dari lokasi yang sesungguhnya. Namun *shot on location* juga mempunyai beberapa kelemahan karena sineas tidak mampu mengontrol lalu lintas, cuaca, pejalan kaki, mengatur perijinan, dan kebisingan.

### II.1.3.1.3. Kostum dan Tata Rias Karakter

#### A. Kostum

Pakaian yang dikenakan dalam suatu acara atau film beserta dengan aksesorisnya dapat disebut dengan kostum. Dan biasanya kostum pakaian yang dikenakan dalam film dapat memiliki fungsi untuk menandakan suatu hal atau mengidentifikasi sesuatu. Sama dengan pembangunan setting dalam cerita, rancangan busana atau kostum haruslah sesuai dengan tema cerita yang sedang didalamnya.

Bersamaan dengan setting, kostum berfungsi sebagai identifikasi untuk menggambarkan latar waktu serta lokasi dalam film. Setiap kostum pasti akan menyesuaikan dengan setting dan tema pada cerita. Beberapa kostum yang mudah diidentifikasi salah satunya adalah tema tentang sejarah, perang, biografi, dan juga masa depan.

Sama seperti *setting* tempat, kostum juga berfungsi menyampaikan status sosial yang sedang dialami oleh pemerannya. Tokoh utama pada film biasanya

menggunakan busana yang lebih mendetail dan lebih mencolok bila dibandingkan dengan pemain figuran atau karakter pendukung. Salah satu contoh perbedaan pada status sosial, kalangan atas biasanya menggunakan kostum mewah, mahal, dan aksesoris yang lengkap. Sedangkan kalangan bawah menggunakan kostum lusuh dan kumal, sangat kontras dengan kalangan atas.

Selain itu juga, kostum dapat menggambarkan kepribadian pelaku dan mampu memberikan gambaran umum tentang karakter pada tokoh cerita. Seperti salah satu contohnya pada film Superman yang menggambarkan dua sisi karakter yaitu sebagai seorang jurnalis dan sisi satunya sebagai seorang pahlawan super. Sisi seorang jurnalis mengenakan baju formal dan kacamata agar terlihat seperti kutu buku, sedangkan saat mengenakan kostum pahlawan terlihat tampak lebih gagah dan percaya diri.

Penggunaan warna pada kostum dapat memiliki motif atau simbol tertentu pada sebuah film. Seperti penggunaan warna hitam atau gelap dapat menjadi simbol kejahatan atau misteri. Sementara warna putih pada kostum melambangkan simbol kebajikan. Tetapi tiap wilayah memiliki penafsiran warna yang berbeda sesuai latar budayanya. Seperti tema film horror pada film barat, kostum hantu seringkali mengenakan pakaian warna hitam, sementara film horror di Indonesia sering kali hantu mengenakan pakaian warna putih.

Penggunaan kostum maupun aksesorisnya dapat berfungsi sebagai motif penggerak jalannya sebuah cerita dan bahkan bisa menjadi sebuah inti cerita dari film. Sebagai salah satu contoh dari cerita populer yaitu sepatu kaca milik putri *Cinderella* yang menjadi kunci utama dalam plot film *Cinderella*. Bahkan kostum juga menjadi sebuah image atau ciri khas dari sebuah film. Seperti pakaian para putri dari produksi *Disney* hingga pahlawan super dapat kita kenali melalui kostum yang dikenakan.



## B. Tata Rias

Kostum adalah hal yang dikenakan oleh pemain beserta dengan aksesoris-aksesorisnya. Dalam film, kostum tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, namun dapat memiliki beberapa fungsi sesuai dengan tema ceritanya. Sama dengan pembangunan *setting* dalam cerita, rancangan busana atau kostum harus sesuai dengan fungsi penggunaannya sehingga mampu meyakinkan penonton.

### **II.1.3.1.4. Pencahayaan**

#### A. Unsur Pencahayaan

Pencahayaan dalam film adalah salah satu faktor terpenting dalam pembuatan film, tanpa cahaya maka *setting* dan properti hingga penampilan lain tidak akan terlihat. Cahaya dapat menampakan bentuk objek sebuah benda serta menciptakan dimensi ruang secara visual. Pemilihan gelap-terang dalam film akan membentuk sebuah komposisi yang mampu memberikan perhatian terhadap sebuah peristiwa dan menciptakan suasana lewat penggambaran visual.

Terdapat empat unsur cahaya yang dapat dikelompokkan yaitu, kualitas cahaya, arah cahaya, sumber cahaya yang digunakan, dan juga warna cahaya. Dari keempat unsur berikut sangatlah mempengaruhi penggambaran visual terlebih pada suasana untuk membangkitkan mood dalam film (Pratista, 2017).

#### B. Kualitas Pencahayaan

Penting dalam film untuk melakukan pengaturan kualitas cahaya yang digunakan seperti mengatur besar-kecilnya intensitas cahaya. Cahaya biasanya digunakan untuk menampakan bayangan pada objek yang disorot dan penting untuk mengatur cahaya tersebut untuk menciptakan gelap-terang yang diinginkan seperti bayangan yang tipis atau bayangan yang sangat tajam sesuai dengan kebutuhan pembuatan film.

#### C. Arah Pencahayaan

Dalam pembuatan sebuah film, penting untuk mengatur dimana posisi pencahayaan yang digunakan untuk menyorot objek. Objek yang disorot biasanya mengarah pada

wajah hingga seluruh tubuh atau seluruh bagian objek, jika yang disorot fokus pada wajah akan menampilkan ekspresi wajah dan menimbulkan efek dramatis yang sesuai dengan skenario. Arah cahaya tersebut juga penting untuk menghasilkan komposisi gelap terang pada pemain, sehingga mendukung ekspresi dan menciptakan suasana yang sesuai dengan tema cerita.

Ada lima jenis arah cahaya yang biasa digunakan pada pembuatan film yaitu:

- *Front lighting* berfungsi sebagai penegasan suatu objek atau karakter seseorang.
- *Side lighting* dapat berfungsi menampilkan bayangan dari sisi samping atau efek gelap-terang pada sisi bagian samping.
- *Back lighting* berfungsi menampilkan arah cahaya bagian belakang objek sehingga objek tersebut tampak seperti siluet.
- *Under lighting* berfungsi menampilkan sisi dramatis atau dapat digunakan untuk efek seram dan biasanya diletakan pada bagian bawah objek.
- *Top lighting* berfungsi untuk memfokuskan pada suatu objek dan dapat menggunakan pencahayaan buatan seperti lampu yang terdapat di tempat umum.

#### D. Sumber Cahaya

Ada dua unsur sumber cahaya yang digunakan dalam pembuatan sebuah film yaitu, pencahayaan buatan dan penahayaan natural. Pencahayaan natural dalam pembuatan sebuah film hanya menggunakan cahaya apa adanya tergantung situasi pada lokasi pembuatan film. Kualitas cahaya natural yang terkadang kurang baik, namun efek natural dalam sebuah adegan dapat terlihat dengan sangat baik.

Memproduksi film dalam sebuah studio besar umumnya menggunakan pencahayaan buatan dengan mengontrol efek cahaya yang dibutuhkan. Selama produksi sebuah film dalam studio besar, sineas umumnya memakai dua sumber cahaya yaitu, cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*). *Key light* adalah sumber cahaya yang paling utama digunakan dan berfungsi menghasilkan bayangan pada objek. Sedangkan *fill light* digunakan untuk

menyamarkan bayangan pada objek yang disorot dan menggunakan lebih dari satu sumber cahaya.

#### E. Warna Cahaya

Warna cahaya pada pencahayaan yang digunakan dalam pembuatan film berguna untuk mengindikasikan suasana adegan pada film. Menggunakan cahaya natural dari matahari akan memunculkan dua warna yaitu putih dan kuning. Tetapi dengan memanfaatkan filter dapat merubah warna yang sesuai dengan tema dari film. Seperti penggunaan warna kuning yang mengindikasikan tentang suasana yang hangat maupun romantis, sedangkan warna merah dapat mengindikasikan suasana kemarahan atau kemurkaan.

#### II.1.3.1.5. Pemain Serta Pergerakannya

Mengontrol pergerakan pemain juga bagian dari tugas seorang sineas. Sineas harus merancang bagaimana dan kemana pemain harus bergerak dalam suatu ruangan saat merekam adegan. Dan pergerakan para pemain terbatas pada frame kamera dan dari rekaman tersebut akan diolah menjadi transisi gambar yang disatukan.

#### A. *Framing* dan Pergerakan Pemain

Dalam sebuah adegan, pergerakan dan posisi pemeran disebut dengan teknik *blocking* yang hanya terbatas pada *framing* kamera. *Framing* tersebut semata-mata tidak membatasi gerak seorang pemeran tetapi hanya pembatas sebuah masuknya gambar yang terekam. Diluar dari *framing* tersebut, pemeran dapat bergerak dengan bebas sesuai dengan *blocking* yang sudah dirancang oleh sineas sebelumnya.

Seperti adegan kejar-kejaran mobil dalam film *action*, setting tidak dibatasi oleh lokasi yang sama karena selalu bergerak ke lokasi yang lain dengan cepat. Pada adegan tersebut teknik pergerakan kamera dan *editing* lebih dominan digunakan untuk adegan tersebut. Posisi dan pergerakan pemain memegang peran kunci dalam adegan film yang menggunakan teknik *long take*. *Blocking* harus mempunyai konsep yang matang dan direncanakan dengan sangat matang karena satu kesalahan bisa berakibat fatal dan dapat mengulang dari awal.

Pembatasan *frame* dan *blocking* mampu dieksplorasi oleh para sineas, dengan mengkombinasikan sudut kamera, teknik *deep focus*, dan *blocking* dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin sehingga menghasilkan komposisi visual yang utuh. Salah satu sineas jenius yaitu Orson Welles selalu merancang setiap *shot* dalam adegannya dengan teliti dan detail sesuai dengan tema naratifnya. Salah satu *shot* dalam filmnya yaitu *Citizen Kane*, Welles memanfaatkan *framing* secara utuh melalui posisi dan pergerakan pemain pada tampak depan dan belakang.

### B. Jenis-Jenis Karakter

Karakter biasanya menjadi simbol utama pada sebuah film. Karakter atau pemain biasanya memiliki wujud nyata, tapi secara umum karakter dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu, karakter manusia dan non-manusia. Karakter juga dapat tidak memiliki wujud fisik, dan dapat menggunakan bentuk karakter animasi.

Film cerita pada umumnya selalu menggunakan karakter manusia untuk pelaku utama. Tetapi karakter manusia tidak harus selalu hadir secara fisik dalam setiap peristiwa seperti adegan percakapan telepon. Sementara karakter non manusia biasa digunakan pada film keluarga, fiksi ilmiah, fantasi maupun horor. Karakter non-manusia dapat berwujud seperti binatang, manusia setengah binatang, makhluk luar angkasa, monster, bahkan benda.

Karakter cerita juga dapat memiliki wujud non-fisik tetapi nyata dalam film. Biasanya wujud non-fisik tersebut berupa makhluk *supernatural* seperti hantu dan arwah. Tidak hanya karakter manusia, tetapi karakter juga dapat berwujud karakter animasi. Dengan bentuk karakter animasi, seorang sineas dapat membuat karakter dengan wujud apapun sesuai dengan cerita yang sudah dibuat.

### C. Akting Pemain

Akting seorang pemain film sangatlah penting dalam pendalaman konsep sebuah film. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi akting pemeran film yaitu, mengikuti konsep dari cerita film tersebut, berdasarkan genre yang diikuti, wilayah

yang dijadikan lokasi syuting, ras yang diperankan, dan masih banyak lagi. Seperti pada contoh gaya berkelahi pada film action Amerika dengan film *Kung Fu* produksi Hongkong akan berbeda dengan film silat di Indonesia.

Secara akting pemeran dinilai dari penampilannya yang secara realistis atau natural, penampilan tersebut dinilai dari penampilan fisik, gestur, ekspresi, gaya bicara dan penghayatan. Akting yang realistis memang lebih sering mendapat pujian karena relative mudah untuk dapat diukur dari beberapa faktor yang sudah disebutkan sebelumnya. Tetapi keberhasilan seorang pemeran tidak hanya dihitung dari penampilannya yang realistis, tetapi ada beberapa film yang memperlihatkan rekaan seperti genre film fiksi ilmiah, fantasi, horor, dan juga komedi.

## **II.2. Semiotika**

Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani yang dikenal dengan *Semeion* yang dapat diartikan menjadi tanda yang berarti ilmu tentang tanda. Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda-tanda yang berhubungan dengan sistem tanda dan proses yang dibuat dan digunakan.

Terdapat dua tokoh penting dalam mengkaji semiotika yaitu, Ferdinand de Saussure dan Charles Sander Peirce. Kedua tokoh tersebut sangat berjasa dalam ilmu pengembangan semiotika sampai mengkolaborasikan ilmu tersebut dengan linguistik dan filsafat. Dari mereka juga ilmu semiotika juga dapat berkembang seiring berjalannya waktu sampai melahirkan tokoh-tokoh baru yang mengembangkan semiotika yang digunakan menjadi mengkaji tanda pada sebuah film.

Ada beberapa pengembangan ilmu semiotika yang masih digunakan sampai saat ini yaitu seperti semiotika analitik yang menganalisis suatu sistem tanda dan menganalisisnya menjadi sebuah ide dan mempunyai makna. Lalu ada semiotika deskriptif yang mengkaji sebuah tanda yang sudah ada sejak lama hingga tanda tersebut masih digunakan sampai saat ini. Selain itu terdapat pula semiotika *faunal zoosemiotic* ilmu tentang mengkaji sebuah tanda yang dibuat oleh fauna atau yang

disebut dengan binatang. Semiotik kultural juga merupakan ilmu mengkaji sebuah tanda tetapi tanda tersebut spesifik pada tanda yang ada dalam kebudayaan masyarakat. Lalu ada semiotika naratif yang merupakan kajian sistem tanda yang memiliki narasi pada sebuah mitos atau cerita yang biasa kita sebut dengan tahayul. Lalu semiotika normatif juga merupakan suatu ilmu yang mengkaji sebuah sistem tanda yang biasa dibuat manusia tetapi tanda tersebut berwujud tentang norma. Lalu ada semiotika sosial yang merupakan ilmu untuk mengkaji sistem tanda yang dibuat oleh manusia tetapi tanda tersebut berwujud sebagai lambang berupa kata atau kalimat. Dan yang terakhir ada semiotika struktural yang mengkaji sebuah sistem tanda yang dimanifestasikan dengan struktur bahasa.

### **II.2.1. Semiotika Christian Metz**

Seorang kritikus film dan juga penulis buku yang berjudul "*Language and Cinema*" yang bernama Christian Metz mengembangkan ilmu dan juga pemahaman tentang bagaimana film bisa menyampaikan sebuah pesan hingga memiliki maksud dan tujuan tertentu di dalamnya. Segala hal yang terkait dengan film merupakan bentuk yang mempresentasikan budaya, sejarah dan lainnya. Metz juga menjelaskan teori tentang bagaimana film diproduksi atas dasar masyarakat atau penontonnya, agar yang menonton film tersebut tidak hanya sebatas tentang narasi namun visual juga dapat bernarasi secara tidak langsung. Dan beliau menjelaskan bahwa dunia audio visual tidak hanya sebatas aspek industri pembuatan film namun penonton juga merupakan bagian dari kesatuan dunia audio visual.

Steve Campsall (Syafri, 2014) menyatakan terkait analisis film yang diadopsi dari hasil pemikiran Christian Metz bahwa terdapat bahasa dan makna yang merupakan satu-kesatuan dari film itu sendiri. Kemudian ia berpendapat bahwa terdapat cara tersendiri bagi film untuk menyampaikan pesan dan makna kepada para penontonnya. Dan untuk menciptakan makna tersebut, bagian dari pembuatan film seperti sutradara, produser, editor dan semua kru yang terlibat dalam pembuatan film juga merupakan bagian dari makna itu sendiri.

Terdapat komponen-komponen yang dibuat oleh Steve Campsall yang diadopsi dari pemikiran Christian Metz, yaitu:

Tabel II.1 Komponen film Steve Campsall

<p><b><i>Sign, Codes, and Conventions</i></b></p>	<p>Untuk menjelaskan bagaimana tanda yang terdapat dalam film tersebut diciptakan, hal itu berkaitan dengan sineas atau sutradara yang menjadi dasar dari pembuatan film itu sendiri. Sutradara adalah peran penting bagaimana makna tersebut disampaikan kepada para penonton.</p> <p>Terdapat komponen-komponen tentang semiotika yang dapat dipahami dalam film yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Sign</i> adalah makna general dan unit makna terkecil yang sering ditemukan untuk menentukan makna secara keseluruhan.</li> <li>- <i>Code</i>: Dalam semiotika, kode adalah kumpulan dari beberapa tanda yang di alami atau ditemukan menjadi sebuah bentuk makna.</li> <li>- <i>Convention</i>: Istilah konvensi menjadi sangat penting karena ia merujuk pada suatu cara dan mengaitkannya dengan suatu hasil pasti dan dianggap natural.</li> </ul> <p>Terdapat beberapa tipe tanda dan kode yang perlu diketahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ikon: Ikon termasuk sebuah sistem tanda, dan tanda tersebut dapat mengidentifikasi sesuatu.</li> <li>- Indeks: Indeks juga termasuk dalam tipe tanda yang menggunakan unsur kausalitas atau yang biasa kita sebut dengan hukum sebab-akibat. Maka dari itu</li> </ul>
---	--

	<p>indeks dapat memiliki asal dari tipe tanda yang sudah ditemukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Simbol: Simbol juga termasuk dalam tipe tanda, tidak berbeda jauh dengan ikon namun simbol memiliki pemaknaan denotasi secara total.</li> </ul>
<b><i>Mise-en-Scene</i></b>	<i>Mise-en-scene</i> termasuk dalam aspek penting dalam dunia perfilman karena melalui <i>mise-en-scene</i> tanda dapat diciptakan dan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan sesuatu dalam film.
<b><i>Editing</i></b>	<i>Editing</i> merupakan aspek penting dalam film, karena <i>editing</i> juga harus memperhatikan adegan yang akan ditampilkan pada film dan tidak boleh tertinggal ataupun terlewat dalam proses maupun hasilnya.
<b><i>Shot Types</i></b>	<i>Shot</i> merupakan proses pengambilan gambar dari adegan yang sudah dibuat, setelah itu <i>shot</i> akan menjadi sebuah <i>footage</i> dimana <i>shot</i> akan dirapihkan melalui tahap <i>editing</i> . <i>Shot</i> juga perlu diperhatikan karena pengambilan gambar harus sesuai dengan naskah dan <i>storyboard</i> yang sudah dibuat sebelumnya, oleh karena itu <i>shot</i> juga harus menampilkan apa yang sudah dirancang termasuk juga tanda didalamnya.
<b><i>Camera Angle</i></b>	<i>Angle</i> kamera tidak hanya menampilkan gambar dari sisi yang berbeda-beda, karena sudut-sudut yang diambil juga merupakan penyampaian makna secara visual. Sudut biasanya menggambarkan suatu objek ingin dilihat seperti apa dan makna apa yang ingin ditampilkan sesuai dengan komposisinya.
<b><i>Camera Movement</i></b>	Pergerakan kamera juga termasuk suatu sarana dalam film untuk menyampaikan makna secara dinamis. Karena dari perpindahan atau gerakan kamera itulah yang akan menciptakan bagaimana penggambaran suasana yang sedang dirasakan dalam film.



<b><i>Lighting</i></b>	Pencahayaan juga termasuk dalam komponen dalam film yang mempunyai makna. Seperti halnya penggunaan sudut kamera, arah dan kualitas cahaya yang digunakan dalam film juga mempunyai makna tersendiri untuk menggambarkan objek.
<b><i>Sound</i></b>	Suara dapat memiliki maksud dan tujuan dalam film. Sangat tidak masuk akal bila film yang bertema horror bila diiringi musik <i>dubstep</i> .
<b><i>Visual Effect</i></b>	Pada dasarnya efek visual bertujuan untuk memperdalam suatu gambar yang akan ditampilkan. Tetapi efek visual juga mempunyai makna untuk menghidupkan suasana dalam visual film.
<b><i>Narrative</i></b>	Naratif termasuk dalam unsur jalannya cerita dan menjadi aspek penting dalam skenario.
<b><i>Genre</i></b>	Genre dalam film berfungsi untuk mengelompokan jenis-jenis film yang dibuat. Dengan begitu aspek-aspek yang digunakan dalam film dapat disesuaikan dengan baik sesuai dengan genre film yang akan dibuat.
<b><i>Iconography</i></b>	<i>Iconography</i> juga termasuk aspek penting dalam genre film. Karena hal tersebut yang akan menjadi ciri khas atau unsur penanda sebuah film dibuat dan dilakukan.
<b><i>The Star System</i></b>	Karakter dapat menjadi sebuah penanda dalam film dan dapat menjadi aspek penting dalam sebuah film. Karena karakter pula bisa menjadi makna dalam film tersebut dan juga karakter dapat memiliki makna tersendiri dalam film.
<b><i>Realism</i></b>	Tingkat realitas juga dapat menjadi tolak ukur dalam film dapat terkesan nyata. Dengan kualitas gambar, sound, dan akting yang dilakukan, film akan menjadi benar-benar bermakna untuk ditonton.

Dari segala pengklasifikasian komponen dan unsur yang ada pada karya audiovisual, maka dapat memudahkan peneliti bahwa objek audiovisual yang dikaji yaitu serial film Sherlock yang diproduksi oleh BBC Wales pada tahun 2010 dapat dianalisis menggunakan teori Christian Metz yang menjelaskan komponen dan elemen dalam sebuah karya audiovisual. Hanya saja peneliti hanya akan mengkaji unsur-unsur tertentu yang membuat adegan investigasi tindak kriminal dalam serial film Sherlock BBC Wales menampilkan visual berupa tempat kejadian perkara serta bukti-bukti tindak kriminal secara detail seperti penggunaan *mise-en-scene* saat menampilkan visual investigasi tindak kriminal. Fungsi teori Christian Metz untuk membedah aspek dan unsur yang digunakan pada serial film Sherlock BBC Wales dan juga dapat digunakan sebagai contoh untuk proses visualisasi pengambilan gambar pada sebuah film.