

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Dalam kajian Pustaka ini berisi penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain, memberikan referensi dan memperkaya teori yang digunakan penulis untuk memperdalam penelitian ini. Dalam hal ini dapat menjelaskan beberapa teori atau jurnal yang telah ditemukan oleh peneliti lain atau membahas masalah penelitian yang hampir serupa dengan apa yang sedang diteliti. Kajian pustaka yang dibuat dalam penelitian ini merujuk dari hasil-hasil penelitian yang relevan sebagai rujukan atau pelengkap pustaka dalam menguatkan materi atau teori dalam penelitian, yaitu sebagai berikut.

Pertama yaitu dari penelitian tesis yang diteliti oleh Jemima Jannah Darla Putri, yang berjudul “Strategi Ketidaksantunan Positif Dalam Film The Raid dan The Raid 2: Berandal” penelitian ini menjelaskan tentang substrategi segala hal tentang positif dan negatif yang ada dalam film The Raid dan The Raid 2. Penelitian ini dilakukan di Universitas Sebelas Maret pada tahun 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah metode yang digunakan yaitu simak dengan teknik unduh dan teknik catat. Dalam penelitian ini analisis data yang dilakukan yaitu dengan mengetahui strategi ketidaksantunan yang diambil dalam tema penelitian tersebut. Jadi hasil penelitian menjelaskan bahwa sikap-sikap yang paling banyak di perhatikan adalah mengabaikan orang lain, menggunakan bahasa yang kasar, sumpah serapah, menarik diri, menunjukkan ketidaktertarikan,

lalu penggunaan julukan yang mengarah ke arah yang menghina. Setelah itu hal yang paling besar mendominasi yang mempengaruhi ketidaksantunan sikap yang ada dalam film tersebut yaitu kekuatan dan kekuasaan. Dalam penelitian ini juga hal dibahas hanya seputar ketidaksantunan sikap-sikap yang terlihat dalam film yang dijelaskan tersebut.

Kedua adalah jurnal tugas akhir penelitian yang berjudul “Pesan Moral Dalam Film The Raid Dan The Raid 2”. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2018. Penelitian yang diteliti oleh Renno Andre Agung Pradana ini menjelaskan tentang penelitian yang berupaya untuk mengetahui penanda dan petanda pesan moral serta makna dari penanda dan petanda pesan moral pada film The Raid dan The Raid 2. Mulai dari konotasi dan denotasinya. Dalam hal konotasi yaitu dijelaskan pada salah satu adegan sikap meremehkan atasan terhadap anak buahnya, lalu adegan beribadah pada tokoh utama yang memperlihatkan bahwa tokoh utama beragama islam dan sikap tanggung jawab yang diperlihatkan oleh tokoh-tokoh yang berperan dalam film The Raid dan The Raid 2. Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dengan pendekatan semiotik model Roland Bhartes. Dalam penelitian ini hanya menjelaskan makna konotasi dan denotasi dari penanda dan petanda pesan moral yang terlihat dalam film.

Selanjutnya jurnal skripsi penelitian yang diteliti oleh Sonna Tricia Maharani dengan judul “Representasi Nilai-Nilai Altruisme Pada Film Nasional Karya Gareth Evans”. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Indonesia pada tahun 2017. Metode penelitian dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan penggunaan

paradigma kritis. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang penemuan dan pembuktian dari bentuk nilai-nilai altruisme yang direpresentasikan dalam film kekerasan yaitu *The Raid* dan *The Raid 2*. Hal-hal tersebut adalah rasa kasih sayang yang besar, kerja sama dalam hal tolong menolong, tidak egois dalam meluangkan waktunya, rasa ego yang rendah agar permasalahan cepat diselesaikan, rela berkorban demi orang lain, memiliki rasa tanggung jawab dan dermawan. Penelitian ini juga memberitahukan bahwa film kekerasan disini tidak bisa dikatakan sebagai film yang tidak mendidik. Sutradara film ini tidak memperlihatkan nilai-nilai positif dan kebaikan dalam adegannya. Padahal tokoh utama dalam film tersebut mengajarkan kepada penonton bahwa setiap pekerjaan yang dikerjakan harus dilakukan dengan ikhlas. Dalam hal ini juga film yang memperlihatkan adegan kekerasan disini juga menjadi contoh dari film lainnya yang tidak semata-mata hanya Hasrat dan ide dari sutradara saja tetapi nilai kebaikan yang tercermin juga tetap diberikan kepada penonton yang menikmatinya. Fokus dari penelitian tersebut hanya sebatas hal yang sudah dijelaskan tersebut saja.

Selanjutnya merupakan jurnal penelitian yang berjudul “Analisis Genre Film Action Indonesia Dalam Film *The Raid Redemption* (2011) Dan *The Raid 2 Berandal* (2014)” oleh Rizki Febriana Hardi. Penelitian ini dilakukan di Universitas Airlangga Surabaya pada tahun 2015. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah skema dasar genre untuk mengidentifikasi karakteristik genre film. Penjelasan dari penelitian ini tentang karakteristik genre action berdasarkan repertoire of elements pada film *The Raid*. Konflik tersebut adalah konflik secara fisik antara tokoh protagonis dan antagonis. Penelitian ini juga menjelaskan tentang

setting tempat, ikonografi berupa darah, senjata api, senjata tajam, dan penggunaan setting waktu. Dijelaskan juga tentang teknik pencahayaan, teknik pengambilan gambar, Teknik kamera, pencahayaan, sisi narasi dan plot Narasi utama mengenai tindakan kriminal, penyamaran, dan penangkapan penjahat yang masih dalam ranah film action. Jadi penelitian ini memiliki kesimpulan mengenai karakteristiknya yang dilihat berdasarkan skema dasar genre yang meliputi narasi dan plot, karakter, setting, ikonografi, dan formatnya seperti apa. Dan hanya meneliti tentang genre action dari semua aspek yang sudah dijelaskan tersebut.

Dalam penjelasan dari beberapa jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam meneliti film *The Raid 2* ini hanya sebatas menjelaskan makna dan apa yang terkandung di dalam film tersebut. Beda halnya dengan apa yang menjadi fokus pada penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana visual dari gerakan pencak silat terlihat menggunakan pendekatan desain yang dilihat dari sinematografi dan teknik kamera. Penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian lain dan memiliki kebaruan yang dilihat dari pendekatan desain.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Film Sebagai Komunikasi Massa

Dalam konteks ini, film merupakan salah satu rangkaian tindakan dalam komunikasi yang juga dapat dikelompokkan ke dalam komunikasi massa. Menurut Effendy (1993: 91), komunikasi ini adalah korespondensi melalui komunikasi luas masa kini yang termasuk surat kabar yang memiliki aliran yang luas, radio dan transmisi yang ditampilkan kepada masyarakat umum. Selanjutnya film-film

ditampilkan untuk bioskop termasuk juga sebagai komunikasi massa. Film tidak bisa dibedakan dari komunikasi ini. Film merupakan salah satu alat atau media komunikasi massa, khususnya untuk menyampaikan berbagai macam pesan dari perkembangan jaman yang maju ini. Secara sederhana, komunikasi massa ini dapat diartikan sebagai korespondensi yang terjadi melalui komunikasi yang luas. Media ini bisa di sebut juga bentuk jamak dari "medium". Seperti yang ditunjukkan oleh Morissan et al., mengklarifikasi bahwa istilah komunikasi secara luas adalah perangkat khusus yang memisahkan skala yang berbeda, dari skala terbatas hingga memiliki opsi untuk menjangkau dan mencakup area lokal, pada cakupan yang sangat luas. Istilah komunikasi luas ini mengacu pada kuantitas media.

Film sebagai korespondensi massal yang dapat mempengaruhi orang banyak melalui komunikasi yang luas memiliki kapasitas yang berbeda-beda. Sebagaimana film *The Raid 2* yang memiliki kualitas komunikasi massa yaitu dengan menunjukkan secara berulang-ulang adanya adegan perkelahian menggunakan beladiri pencak silat.

2.2.2 Film Sebagai Budaya

Pergeseran budaya sekitar dari keadaannya saat ini disebabkan oleh munculnya budaya lain yang dianggap lebih menarik, mudah beradaptasi dan lebih terbuka untuk masyarakat umum, bahkan individu dengan kesejahteraan ekonomi rendah dengan mudah diterapkan dalam latihan kehidupan. Sebuah istilah budaya populer dimana budaya ini dalam penyelesaiannya mendapat dukungan dari pemanfaatan gadget-gadget atau teknologi yang canggih, sehingga dalam

penyebarannya sangat cepat dan tepat serta mendapat reaksi dari sebagian besar masyarakat setempat. Budaya ini berkembang dengan cepat mengalami kemajuan kritis dalam budaya masyarakat metropolitan dan kehadirannya menjadi kekuatan bagi eksistensi kaum pemuda metropolitan di perkotaan.

Dalam hal ini perangkat teknologinya yaitu dengan media film. Film bila dilihat dalam pemanfaatan fungsinya, selain sebagai hiburan dan penyebar informasi, juga merupakan pembentuk dan pengatur pasar barang di masyarakat umum. Dalam kegiatannya, media film ini pada umumnya menanamkan filosofinya dalam setiap pertunjukannya dengan tujuan agar artikel yang objektif didorong oleh publisitas yang diselubungi di balik layar. Selanjutnya, jenis barang dan dalam keadaan apa pun yang dibuat dan disebar oleh suatu media akan dikonsumsi oleh masyarakat umum sebagai barang sosial dan ini menjadi salah satu saran untuk jalannya komunikasi antara media dan masyarakat. Kejadian ini berlangsung terus hingga melahirkan masyarakat tertentu. Masyarakat dengan budaya populer akan terus mengandung keturunan dan menunjukkan jenis budaya lain yang baru, selama peradaban manusia yang terus berubah dengan keadaan saat ini sangat mengikuti perkembangan zaman. Pengaruh tayangan film yang diusung secara serius dengan model budaya populer melalui ragam tayangannya, akan membentuk budaya alternatif bergantung pada bagaimana masyarakat yang ada di daerah setempat menilainya.

Dalam pandangan industri, “bahwa masyarakat dalam budaya ini adalah membawa budaya ke dunia atas keinginan media” (Strinati, 2003). Dianggap juga bahwa media, mirip dengan film yaitu telah menciptakan berbagai acara

masyarakat yang dipengaruhi oleh budaya dari luar dan hasilnya disebarkan melalui organisasi media di seluruh dunia sehingga individu secara tidak sadar menyimpan dan menyerapnya. Akibat dari hal tersebut telah memunculkan perilaku yang secara umum akan mengundang banyak pertanyaan, mengingat keberadaan masyarakat tersebut di arena publik tidak dapat dipisahkan dari induknya, khususnya media yang melahirkan dan mengangkatnya.

Menurut Yully Ambarsih Ekawardhani (2020) pengertian budaya dalam konteks ini tidak terbatas pada budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat tertentu, tetapi dalam sebuah film budaya yang dimiliki oleh tokoh yang memerankan adegan tertentu dapat mewakili apa yang diperankan oleh tokoh dalam film tersebut hingga dapat mewakilkan budaya tertentu yang dibawa olehnya. Dalam konteks film ini budaya tersebut ditampilkan melalui beladiri pencak silat, mengingat beladiri pencak silat itu berasal dari Indonesia. Beladiri pencak silat ini sudah ada di Indonesia sejak jaman dahulu. Para ahli sejarah juga mengungkapkan bahwa pencak silat pertama kali dijumpai di Provinsi Riau pada abad ke 7 zaman kejarajaan sriwijaya. Dikutip dari buku yang berjudul Pembelajaran Jarak Jauh: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan oleh Muhajir (2020: 55) bahwa pencak silat tersebut merupakan seni beladiri asli yang berasal dari Indonesia, yang telah berabad-abad lamanya sudah ada. Pencak silat juga sudah menyebar luas tidak hanya di Asia Tenggara tetapi seluruh dunia.

2.2.3 Fungsi dan Peran Film

Sebagaimana ditunjukkan oleh Ron Mottam (Ibrahim, 2007:171) ada tiga unsur film, khususnya kapasitas kreatif, modern, dan informatif: Sebagai karya atau

seni, bisa berfungsi sebagai narasi, karena film menyajikan serangkaian peristiwa yang saling terkait secara acuh tak acuh yang berkembang menjadi sebuah cerita. Sebagai dunia hiburan, itu adalah sesuatu yang penting untuk penciptaan ekonomi masyarakat umum dan harus ditemukan sesuai dengan produk yang berbeda. Sebagai komunikasi, film adalah bagian penting dari kerangka kerja yang digunakan oleh orang-orang dan pertemuan untuk mengirim dan menerima pesan seperti apa yang ingin disampaikan. Digambarkan oleh MCQuil dalam bukunya yang berjudul Hipotesis Korespondensi Massal (1987: 91), film merupakan media komunikasi massa yang memiliki beberapa fungsi dan peran dalam masyarakat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Film sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang memberikan data tentang peristiwa dan keadaan masyarakat dari berbagai wilayah di seluruh dunia.
- 2) Film untuk menjadi sarana bersosialisasi dan mewarisi budaya maupun nilai, standar dan budaya, yang sebenarnya dimaksudkan bahwa sebagai pengalihan secara tidak langsung, film dapat mengirimkan atau menyampaikan kualitas tertentu kepada penontonnya.
- 3) Film secara teratur mengambil bagian sebagai tempat untuk mengembangkan suatu budaya, tidak hanya itu, film juga dapat menciptakan karya seni dan gambar.
- 4) Namun disamping itu juga pemahaman dalam film ini mengacu pada strategi, desain, cara hidup dan norma-norma. Film juga dilihat sebagai ranah untuk bersosialisasi, mewariskan budaya, nilai norma, yang secara

tidak langsung dapat menularkan segalanya pada penonton yang menyaksikannya.

2.2.4 Karakteristik Film

Film memiliki berbagai kualitas karakteristik yang berbeda jika dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (2004:34), ditegaskan bahwa ada 4 karakteristik dalam film, yaitu sebagai berikut:

- 1) Layar yang luas menjelaskan bahwa film memberikan kesempatan kepada penonton untuk mengambil bagian dalam adegan yang diperkenalkan melalui layar.
- 2) Pembuatan gambar atau upaya menyampaikan tujuan adalah persepsi adegan dalam film yang dibuat sedekat mungkin dengan kebenaran dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.
- 3) penyampaian maksud disini hanyalah membuat orang lain agar dapat menonton untuk benar-benar fokus pada suatu film.
- 4) Identifikasi psikologis merupakan istilah yang diambil dari ilmu sosial yang menyiratkan suatu kondisi di mana orang-orang tanpa disadari memperhatikan atau mengingat dalam hal yang sebenarnya dengan pekerjaan dan peristiwa yang dialami oleh para karakter dalam film tersebut. Ini menyiratkan bahwa orang-orang dapat memproses cerita yang direkam dan memiliki pengalaman emosi yang diberitahukan dalam film tersebut. Pengambilan gambar atau shot Maksud adalah visualisasi

adegan pada film yang dibuat sedekat mungkin dengan realitas kehidupan sehari-hari.

2.2.5 Kekuatan Film

Dalam perkembangannya, film memiliki banyak kualitas, sebagaimana dirujuk oleh Javandalasta dalam bukunya yang berjudul Lima Hari Mahir Membuat Film (2014: 17), antara lain, sebagai berikut:

- 1) Film dapat memiliki efek dan pengaruh emosional yang menarik, serta membangun asosiasi penonton dengan cerita individu.
- 2) Film dapat menguraikan perbedaan visual secara lugas.
- 3) Film dapat berbicara dengan khalayaknya tanpa harus memasuki sudut pandang pemikiran.
- 4) Gambar bergerak dapat mendorong orang banyak untuk melakukan perubahan. Film dapat menjadi alat yang dapat mengasosiasikan keramaian dengan perjumpaan yang ditampilkan melalui bahasa gambar atau visual yang ditampilkan oleh film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.

2.2.6 Narasi Dalam Film

Narasi disini berasal dari kata Latin narre, yang memiliki arti agar mengetahui. Oleh karena itu, narasi ini terhubung agar suatu peristiwa dapat diceritakan. Sesuatu atau peristiwa yang dimaksud di sini adalah peristiwa yang memiliki urutan atau rangkaian peristiwa. Dengan cara ini, jika ingin menceritakan

sesuatu atau peristiwa yang tidak memiliki urutan atau pengelompokan, misalnya, tanda jalan, rencana transmisi untuk makalah, atau peluang tugas melalui hiburan virtual, tidak dapat dikenal sebagai narasi. Ada juga yang dinamakan teori naratif yaitu hipotesis yang meneliti perangkat dan pertunjukan sebuah cerita. Cerita yang dirujuk dapat diurutkan sebagai fiksi atau kenyataan yang telah disusun secara berurutan. Hal ini memungkinkan orang banyak untuk dapat terlibat dengan sebuah cerita (Eriyanto, 2013:1).

Narasi berbeda dengan deskripsi. Karena deskripsi adalah jenis pembicaraan yang menggambarkan suatu hal dengan sedetail mungkin sehingga mungkin objek atau apapun itu seakan-akan jelas berada tepat di hadapan, sedangkan narasi adalah jenis pembicaraan yang mencoba menceritakan suatu peristiwa yang seakan-akan dapat melihat dan merasakannya. Dengan demikian, komponen penting dalam sebuah narasi adalah komponen aktivitas, perbuatan maupun tindakan. Selain itu ada beberapa unsur selain yang disebutkan tersebut adalah plot, karakter, dan latar. Pengertian dari Plot merupakan premis dari banyak komponen yang terkandung dalam cerita karena menggambarkan jalannya cerita. Lalu pengertian dari karakter adalah tokoh atau pemeran dalam sebuah cerita. Pengertian dari narasi juga mencakup dua komponen penting, yaitu penciptaan atau aktivitas yang terjadi dalam suatu rangkaian periode, menggambarkan suatu hal dan objek yang statis. Oleh karena itu, narasi tersebut menceritakan kehidupan yang kuat dalam suatu rangkaian periode dilihat dari penggambaran dan cerita yang dapat dibatasi sebagai jenis wacana dan menjadi suatu peristiwa yang terjadi dalam suatu kondisi waktu tertentu.

Seorang ahli bernama Tzvetan Todorof mengatakan bahwa semua cerita akan dimulai dengan keseimbangan dengan beberapa hal yang mencoba untuk disesuaikan pada suatu waktu. Pendapat yang dikemukakan oleh Tzvetan Todorof ini mungkin terdengar sudah tidak aneh lagi bahwa narasi memiliki awal, tengah dan akhir. Bagaimanapun juga keseimbangan disini menunjukkan keadaan sebagaimana adanya. Narasi juga berisi klarifikasi tentang bagaimana cerita itu diceritakan, bagaimana bahan dari sebuah cerita dipilih dan diatur untuk mencapai dampak tertentu pada orang banyak yang menikmatinya. Narasi juga merupakan siklus dan dampak waktu pengalamatan dalam teks. Setiap cerita memiliki plot atau alur berdasarkan perkembangan peristiwa dalam kisah dalam hubungan sebab akibat.

Ada bagian yang memulai cerita, ada bagian yang merupakan peningkatan lebih lanjut dari keadaan yang mendasarinya, dan ada bagian yang merupakan kemajuan lebih lanjut dari hal yang mendasarinya tersebut dan ada bagian yang menutup cerita itu. Plot menandai kapan sebuah cerita dimulai dan kapan ditutup atau berakhir. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Tzvetan Todorof, yang pertama muncul dalam cerita ada komunikasi tentang keadaan-keadaan penting dan kemudian di tengah itu menyebabkan perjuangan dan pada akhirnya biasanya ditutup dengan kebahagiaan. Jelas itu melalui perantara produk yang akan dijual seperti film atau hal sejenis lainnya. Tidak hanya itu, akhir cerita justru memunculkan isu baru. Plot dipisahkan oleh klimaks atau puncak peristiwa sensasional dan dramatis dalam rentang kecepatan cerita.

Dalam hal ini, komponen naratif tersebut menjadi penguat dalam munculnya gerakan pencak silat di film *The Raid 2*. Karena dalam film ini memperlihatkan Indonesia di waktu dan dunia dengan keadaan suasana yang antah berantah, akan tetapi dengan konsep Indonesia. Maka Indonesia disini menjadi narasi yang penting karena sangat jelas dipaparkan bahwa dalam film ini narasinya membahas tentang keberadaan suasana yang berada di Indonesia. Disinilah adanya konsep narasi yang kuat untuk menunjukkan eksistensi pencak silat dan Indonesia meskipun secara alur cerita hanya menggambarkan dunia alternatif yang dibuat oleh sutradara namun keberadaannya di Indonesia.

2.2.7 Komponen dalam Pembentukan Film

Secara garis besar, film dapat dipisahkan menjadi dua komponen penyusun, khususnya komponen naratif dan komponen sinematik, kedua komponen tersebut bekerja sama dan saling berhubungan satu sama lain yang dijelaskan, sebagai berikut:

- 1) Komponen naratif disini adalah Komponen naratif yang berhubungan dengan bagian cerita atau topik dalam sebuah film. Untuk situasi ini, komponen yang dijelaskan, misalnya seperti karakter atau tokoh, konflik atau masalah, perjuangan, lokasi atau wilayah, dan waktu. Mereka bekerja sama satu sama lain dan saling berhubungan untuk membuat rantai peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan, yang dibatasi oleh suatu standar aturan, khususnya dalam hukum kausalitas (alasan sebab-akibat).

- 2) **Komponen Sinematik.** Komponen sinematik disini adalah sudut pandang yang di khususkan dalam penciptaan sebuah film. Yang terdiri dari: *Mise en scene* yang memiliki empat prinsip yaitu setting atau fondasi, *lighting*, *ensemble*, dan make-up. Selanjutnya Sinematografi, editing yang khususnya membuat transisi suatu gambar (shot) ke gambar lain dan Suara yaitu segala sesuatu dalam film yang dapat kita tangkap melalui indera pendengaran.

2.2.8 Struktur dalam Film

Struktur dalam film ini dapat dijelaskan, yaitu sebagai berikut:

- 1) **Shot.** Shot atau Bidikan adalah rangkaian gambar yang berurutan yang membentuk rangkaian adegan dalam sebuah film, bagian dari rangkaian gambar yang sangat panjang yang hanya direkam dalam satu kali pengambilan. Sebenarnya, shot adalah titik di mana juru kamera mulai menekan tombol rekam sampai dia menekan tombol rekam sekali lagi.
- 2) **Adegan.** Adegan atau scene adalah bagian pendek dari keseluruhan cerita yang menunjukkan aktivitas terus-menerus yang dibatasi oleh ruang, waktu, isi (cerita), subjek, karakter, atau alasan. Satu adegan untuk sebagian besar terdiri dari beberapa shot yang saling berhubungan.
- 3) **Sequence.** Sequence adalah bagian besar yang menunjukkan keseluruhan dari adegan dan cerita dalam sebuah film. Satu pengelompokan pada umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam

suatu karya tulisan, Sequence ini dapat dicirikan sebagai bagian atau kumpulan bagian-bagian sebuah Bab.

2.2.9 Tujuan dan Pengaruh Film

Film dapat menyampaikan pesan dari apa yang terlihat yang menjadikan hal tersebut menjadi tujuannya yang mengandung unsur hiburan, informasi, dan pendidikan. Film juga menjadi modikasi dalam menyebarkan pesan atau nilai tertentu yang disebut sosialisasi. Sosialisasi tersebut menjelaskan tentang cara orang mengambil perilaku dan manfaat dari pertemuan tersebut.

Gambar bergerak dapat mempengaruhi pikiran manusia. Dalam kegiatan pada saat menonton film, dapat mengidentifikasikan pembeda mental dan psikologi dari penikmatnya (Kusnawan, dkk, 2004: 93). Alasan luar biasa di balik mengapa seseorang cenderung lebih menyukai menonton film daripada membaca buku adalah karena dalam film ada bagian didalam otak manusia untuk mencari hiburan dan menghabiskan energi karena film itu energik yang memperlihatkan visual yang bergerak dan memikat dibandingkan dengan dalam membaca buku dalam meningkatkan penghargaan dalam pemikiran seseorang juga menjadi alasan seseorang untuk menonton sebuah film. Setelah seseorang menonton film, seseorang tersebut akan menggunakan dan memupuk realitas imajiner sebagai korelasi dengan realitas sejati yang dihadapinya. Jadi film dapat melibatkan orang banyak untuk melihat hal-hal di dunia ini dengan kesepakatan lainnya (Sumarno, 1996: 22).

Salah satu hal yang dapat menyampaikan pesan dalam jangka waktu yang panjang pada suatu media komunikasi massa adalah film dan memiliki sudut pandang yang berbeda dari agama, identitas, status, usia, dan tempat tinggal yang dapat menjadi daya Tarik tertentu dalam masyarakat. Dengan apa yang disaksikan dalam film juga dapat melihat gambaran atau factor tertentu dengan pemahaman yang baru (Asep S. Muhtadi dan Sri Handayani, 2000: 95).

Film juga secara tidak langsung dapat mengubah pandangan atau cara hidup seseorang. Ada juga kasus meniru atau mencerminkan keadaan yang ada dalam film ke dalam kehidupan sehari-hari. Di mana-mana ada juga yang menyamakan karakter tokoh yang ada di film dengan karakter di dunia nyata. Dampak dan pengaruh dari sebuah film antara lain:

- 1) Makna atau pesan yang disampaikan dalam adegan film akan meninggalkan atau membekas pada semangat penonton, kekhasan ini seperti yang ditunjukkan oleh ilmu sosial dan disinggung sebagai bukti sebagai identifikasi psikologi.
- 2) Pesan untuk film-film dengan adegan kekejaman, kezaliman, dan pornografi. Jika dilihat dalam jumlah besar hal ini akan menyebabkan kekhawatiran kepada para penontonya. pertunjukkan ini memiliki konsekuensi dan kegelisahan yang merugikan bagi gaya hidup orang-orang saat ini. Kegugupan itu muncul dari keyakinan bahwa substansi film semacam itu akan sangat menghambat dampak dari mulai moral, mental dan sosial, terutama pada usia yang lebih muda dan akan memicu para penontonya menjadi anti sosial.

- 3) Adapun dampak yang sangat berpengaruh dalam menyaksikan film adalah peniruan atau imitasi. Peniruan identitas yang disebabkan oleh kecurigaan bahwa apa yang dilihatnya adalah normal dan pantas dilakukan oleh semua orang. Dalam konteks ini film yang tidak termasuk kedalam pedoman atau film yang tidak pantas seperti film seks bebas, dsb, yang dengan mudah di konsumsi oleh kalangan remaja yang menyebabkan hal negative atau dapat sangat dirugikan dalam aspek apapun (Aep Kusnawan, 2004, 95).

2.2.10 Memahami Film Action

Menurut Pratista (2008), jenis film dapat dicirikan sebagai jenis atau penokohan dari kumpulan film yang memiliki tokoh atau contoh yang serupa misalnya seperti: latar, konten atau topik, subjek, konstruksi cerita, aktivitas atau peristiwa, periode, gaya, keadaan, simbol, keadaan pikiran, dan karakter. Hal-hal ini berhubungan dengan kemampuan dasar untuk bekerja dengan karakterisasi sebuah film. Jadi, pemikiran semacam itu adalah struktur atau jenis karakterisasi dalam film. Jenis film diisolasi menjadi dua kelompok, termasuk jenis induk esensial dan kelas induk opsional. Kelas induk adalah jenis dasar yang telah dibuat sejak awal dalam film, sedangkan jenis induk tambahan adalah kemajuan suatu film. Film action yaitu merupakan salah satu dari genre induk primer.

Genre film action memiliki ciri-ciri seperti adanya ledakan, ada pemukulan, ada tembakmenembak, dan adanya kejar-kejaran. Pemahaman dari tokoh antagonis dan tokoh protagonist disini adalah anggapan bahwa tokoh antagonis yaitu seorang

penjahat utama merupakan tokoh yang harus benar-benar dibunuh, dan tokoh protagonis adalah tokoh penyelamat yang berjasa dan benar-benar kuat dan dapat menghadapi atau mengatur puluhan bahkan banyak penjahat. Jenis film bergenre action semacam ini sarat akan adegan pertarungannya, baik yang memanfaatkan kekuatan fisik maupun mistis. Di Indonesia, tokoh atau pemeran utama pada film action ini masih dikuasai oleh laki-laki.

Film action adalah jenis film yang memberikan adegan menegangkan saat ditonton. Tipe ini melengkapi cerita ketegangan dengan adegan kejar-kejaran, menembak dan adegan balapan. Dalam suatu adegan, jenis ini menggunakan kendaraan, sepeda motor, pesawat, kapal laut dan kuda untuk transportasi dari lokasi pengejaran. Dalam klasifikasi aktivitas, terdapat pahlawan dan musuh yang sama-sama saling berhubungan dalam sebuah cerita tentang perjuangan. Dalam film kehidupan nyata kelas ini dapat dikaitkan dengan berbagai jenis. Klasifikasi dalam produksi film action ini biasanya mengeluarkan budget yang tinggi, mengingat karakter atau tokoh yang menonjol. Juga adegan dalam film kehidupan nyata sangat membutuhkan budget yang tinggi untuk adegan yang luar biasa, seperti ledakan kendaraan, pesawat, hal yang mengejutkan, dan pengaturan senjata yang digunakan dalam adegan. Film action juga dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

- 1) *Superheroes*. Para tokoh dengan kekuatan super adalah daya tarik utama dalam subgenre ini. Film dengan alur cerita atau kegiatan semacam ini, saat ini sedang marak di dunia hiburan perfilman. Terutama sejak perkembangan Marvel Universe dan selanjutnya DC Universe.

- 2) *Action Comedy* adalah film yang menggabungkan parodi atau komedi dan adegan action dalam satu kesatuan sebuah adegan. Seperti film *The Nice Guys*, dan *Rush Hour*.
- 3) *Spy Film* adalah sebuah film kegiatan spionase dengan subjek pengintaian oleh sekelompok ahli yang mencoba untuk menyelesaikan misi tertentu, yang merupakan daya tarik utama untuk film-film dalam subgenre ini, seperti *James Bond*, dan *Mission Impossible*.
- 4) *Disaster Movie* adalah film action dengan topik peristiwa bencana alam yang menyajikan aktivitas di tengah peristiwa bencana. Beberapa film yang mengangkat topik ini adalah *2012* dan *Independence day*.
- 5) *Martial Art*. Dalam subgenre ini menggabungkan gerakan dan aktivitas pertarungan beladiri. Indonesia bisa sangat bangga dengan genre film action ini karena telah menghadirkan salah satu film yang berhasil membuat Hollywood sangat tertarik, khususnya *The Raid* yang melibatkan pengembangan pencak silat dalam adegan dan aksi kegiatannya.

2.2.11 Teknik Sinematografi Dalam Film

Dalam studi sinematografi, produser film atau seseorang yang membuat film merekam setiap adegan serta dalam pengambilan adegan harus adanya pengontrolan, seperti jarak, level titik, panjang pengambilan gambar, dan sebagainya. Oleh karena itu, hal ini merupakan keseluruhan dari komponen sinematografi yang dikelompokkan menjadi 3 aspek, yaitu yang dilihat pada

kamera atau film, durasi dan framing juga dapat mencirikan adanya batasan gambar pada kamera, seperti pada frame, jarak level atau ketinggian, pergerakan kamera, atau sebagainya.

Hal dari penjelasan di atas berencana untuk menunjukkan atau memahami objek tertentu secara mendalam dan lebih mendetail, hal tersebut menyebabkan agar film yang terlihat lebih menarik dan tidak membosankan. Pemanfaatan metode sinematografi juga tidak dapat dipisahkan dalam pembuatan film. Pemanfaatan prosedur sinematografi akan mempengaruhi hasil akhir dari pembuatan film. Dengan menggunakan teknik sinematografi ini akan membuat penonton lebih dapat dengan mudah menerima pesan yang ingin disampaikan.

Sinematografi adalah kata asimilasi dari bahasa Inggris, yaitu *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin kinema yang berarti gambar. Bila dilihat dari sisi ilmu terapan, Sinematografi adalah suatu bidang ilmu yang mengkaji tentang metode menangkap gambar dan menggabungkan gambar-gambar tersebut sehingga menjadi suatu rangkaian gambar yang dapat menyampaikan pikiran atau pesan bagi pembuat film. Mengambil gambar ini adalah tahap penting dalam siklus pembuatan untuk memproduksi potongan video. Foto yang diambil harus memiliki opsi untuk menyampaikan kemungkinan jalan cerita dan dalam semua gambar harus dapat berbicara dan mewakili pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Oleh karena itu, khususnya dalam pengambilan gambar yang bagus harus yang paling diutamakan. Jadi sinematografi ini bertujuan untuk mempermudah penonton untuk menangkap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dalam film

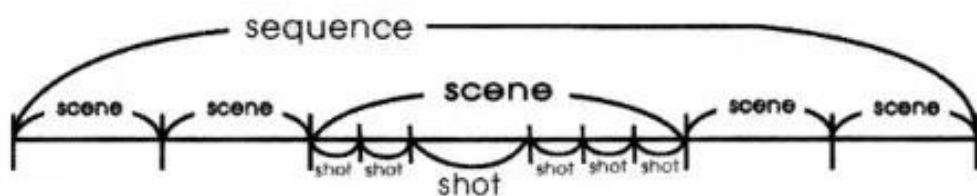
dengan memperlihatkan teknik dan cara pengambilan gambarnya. Dalam film juga menampilkan gambar yang bagus dan menarik menjadi sebuah hal yang penting dan dengan hal tersebut juga visual yang terlihat harus bisa berbicara. (Semedhi, 2011:47).

Dalam metode sinematografi, ada beberapa sudut pandang yang harus dipikirkan dan dipertimbangkan, sehingga tujuan dari setiap bidikan kamera yang dipilih dapat menyampaikan pesan yang sudah berubah menjadi gambaran yang penuh. Aspek tersebut adalah sudut pandang kamera. Penggunaan sudut pandang kamera yang baik dan benar akan menambah persepsi emosional cerita, begitu juga sebaliknya dengan asumsi pengambilan sudut pandang kamera tidak teratur dengan mengabaikan kualitas selera, itu akan merusak atau mengacaukan penggambaran adegan. Sehingga sulit memahami makna yang tersirat. Oleh karena itu sangat pentingnya sudut pandang kamera. Sudut pandang kamera ini terbagi menjadi beberapa perspektif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sudut pandang kamera Objektif adalah susunan titik kamera menurut perspektif sudut pandang pengamat penonton secara tersembunyi.
- 2) Sudut pandang kamera Subjektif adalah situasi kamera yang menyambut dan mengajak orang banyak untuk mengambil bagian dalam peristiwa atau adegan tersebut.
- 3) Sudut pandang kamera *Point of View* adalah merekam atau menempatkan suatu adegan menurut sudut pandang pemain tertentu.

2.2.12 Sequence Dalam Film

Pengertian dari *sequence* adalah sebuah segmen yang menunjukkan rangkaian kejadian secara keseluruhan, yang umumnya dihimpun berdasarkan suatu periode waktu, wilayah, atau rangkaian kegiatan yang panjang. Dalam hal ini, satu *sequence* terdiri dari beberapa adegan (Pratista, 2008: 30). Satuan visual atau verbal yang akan ditelaah disebut dengan teks merupakan teks yang memiliki makna dan dituangkan secara terbingkai dalam satu medium dan urut yang terkandung dalam suatu genre menjelaskan tentang isu, pokok pikiran atau topik. (Van Leeuwen dan Jewitt, 2001: 15).



Gambar 2.1 Pengertian *Shot*, *Scene* dan *Sequence*

Sumber: <http://csinema.com/>

Sebenarnya ada banyak implikasi dan penjelasan dari *sequence* disini, beberapa contohnya yaitu dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi dalam film. *Sequence* juga merupakan gabungan dari berbagai *shot* yang saling berurutan yang dibuat dengan memberikan subjek di dalamnya.

2.2.13 Perspektif Pada Teknik Kamera

Film memiliki pengertian dasar yaitu perkembangan gambar yang diatur dengan cara yang jelas, dan cara pengambilan gambar yang paling umum

menggunakan cara dan perspektif yang berbeda yang dapat menceritakan sebuah cerita yang memiliki makna kepada orang banyak. Sehingga rangkaian gambar yang terlihat tersebut memberikan pesan yang dapat tersampaikan oleh penonton. Dibutuhkan juga perspektif pengambilan gambar dari kamera untuk mendapatkan alur yang sesuai dengan jalan cerita yang ingin disampaikan. Dari pengambilan gambar ini posisi kamera juga harus diatur secara pintar. Dengan pengambilan titik kamera yang sesuai agar mempermudah gambar lebih dipahami oleh penonton. Perspektif biasa digunakan yaitu sebagai berikut:

1) *Extreme Long Shot*

Extreme long shot menggambarkan wilayah jangkauan kamera yang luas dari rentang wilayah yang sangat besar. Pengambilan gambar ini dapat digunakan ketika orang banyak harus terpesona oleh pemandangan yang menarik dari tempat peristiwa itu terjadi. Tujuan dari kesempatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang luas sebelum memasuki tempat kejadian untuk dapat dilihat langsung secara menyeluruh oleh penonton. Dalam film juga teknik ini banyak digunakan dalam pengambilan gambar kamera sebagai awal pembuka dalam sebuah film. Teknik extreme long shot yang sesuai digunakan di tempat yang relatif lebih tinggi seperti pada daerah dengan ketinggian tertentu yang dibuat untuk posisi kamera, ataupun dari titik ketinggian posisi dataran tinggi. Jadi dari penjelasan tersebut pengambilan gambar dalam teknik extreme long shot ini harus dan tepat digunakan sebagai awal kemunculan gambar dari sebuah film menarik

perhatian penonton yang menyaksikan dan lebih bisa menjelaskan secara luas adegan yang terjadi dalam film tersebut.



Gambar 2.2 *Extreme Long Shot*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/>

2) *Long shot*

Long shot ini merupakan teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan dan menangkap seluruh wilayah gambar adegan di tempat kejadian pada sebuah film. Dalam hal ini siapa saja yang terlibat dalam adegan ditampilkan semua dalam kesempatan tersebut menggunakan pengambilan gambar *long shot* ini untuk memperkenalkan secara keseluruhan bagaimana isi dari film tersebut kepada penonton. Hal ini digunakan untuk memaknai semua komponen adegan, dengan tujuan agar penonton mengetahui siapa saja yang terlibat, di mana mereka berada, dan kapan mereka terlihat dalam jarak dekat dalam pengaturan gerakan. Gambar yang dibuat dalam upaya yang panjang biasanya terbentuk secara kasar, sehingga

para pemain memiliki ruang yang cukup untuk bergerak, dan pengaturan tempat dapat ditampilkan untuk memahami semuanya.



Gambar 2.3 *Long Shot*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/>

3) *Medium Long Shot*

Setelah gambar *Long Shot* ditentukan batas nya dan kemudian di-zoom sehingga lebih padat, kemudian memasuki shot pengambilan gambar menengah. *Medium Long Shot* ini sering digunakan untuk keindahan gambar.



Gambar 2.4 *Medium Long Shot*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/>

4) *Medium Shot*

Medium shot disini dapat dilihat sebagai sudut pandang kamera menengah karena terletak diantara *long shot* dan *close up*. Dalam hal ini posisinya meliputi memperlihatkan posisi dari bagian lutut ke arah atas, atau posisi bagian sekitar di bawah perut. *Medium shot* merupakan perspetik yang bagus dan cocok, untuk menyajikan semua adegan di dalam batas area yang dapat dikenali oleh pemain di frame dengan tampilan yang besar dan jelas. *Medium shot* sebagian besar memotret segmen besar dari potongan film atau video karena perspektif ini akan memposisikan penonton pada rentang menengah yang sangat bagus untuk memperkenalkan kesempatan setelah adegan tersebut dibuat masuk akal dalam kesempatan yang dijelaskan pada *long shot*.



Gambar 2.5 *Medium Shot*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/>

5) *Medium Close Up*

Dalam hal ini bagiannya meliputi dari bagian dada ke titik tertinggi kepala. *Medium Close Up* dapat diurutkan untuk menciptakan gambaran "setengah tubuh" dengan suasana yang masih dapat dinikmati oleh penonton. Prosedur ini mengembangkan gambar dengan menunjukkan profil dari adegan yang direkam. Perspektif sangat persuasif pada sudut pandang penonton yang menyaksikannya.



Gambar 2.6 *Medium Close Up*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/>

Kualitas gambar disini sangat berkaitan sekali dengan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah film. Gambar yang menarik pada film juga ditentukan dengan pengambilan sudut pandang yang tepat agar tidak monoton. Terutama dalam film, karena nuansa sebuah gambar dalam klip video akan sangat terlihat oleh orang banyak, gambar dalam film harus ditampilkan terus-menerus untuk mengalirkan pesan yang sesuai dengan makna pesan yang ingin disampaikan.

2.2.14 Level Angle Camera

Ada beberapa pembagian dalam Level Angle Camera, yaitu sebagai berikut: (Fachrudin, 2012:151).

1) *Eye Level Angle*

Berikutnya adalah *Eye Level Angle* yaitu prosedur pemotretan atau cara pengambilan gambar yang memposisikan kamera secara merata dengan

ukuran subjek, pada dasarnya cenderung setinggi langit atau perspektif mengenai hal tersebut. Pengambilan gambar ini umumnya digunakan dalam adegan standar, biasanya dilakukan saat adanya dialog maupun selama wawancara dalam film naratif.

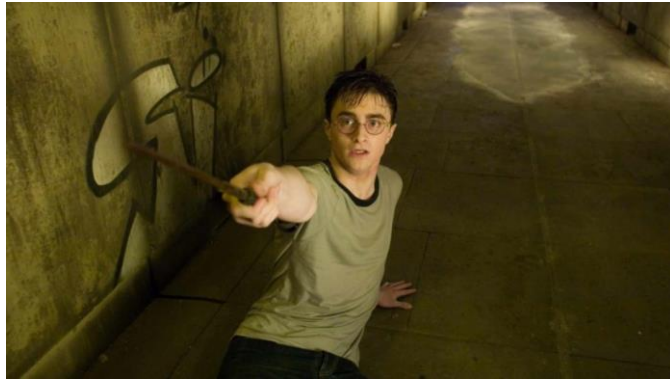


Gambar 2.7 *Eye Level Angle*

Sumber: <https://webdev-id.com/berita/angle-fotografi/>

2) *High Angel*

High Angle disini merupakan teknik sudut pandang pengambilan gambar dengan mengatur level kamera dengan memposisikan di atas garis mata yang searah pada sebuah objek atau individu. Pemotretan titik tinggi ini bisa menggunakan bantuan alat yang biasa menggunakan jimmyjib, jib, helicam, crane gear atau dengan titik kamera yang bisa diistirahatkan seperti memposisikannya dengan yang lebih tinggi dari objek.

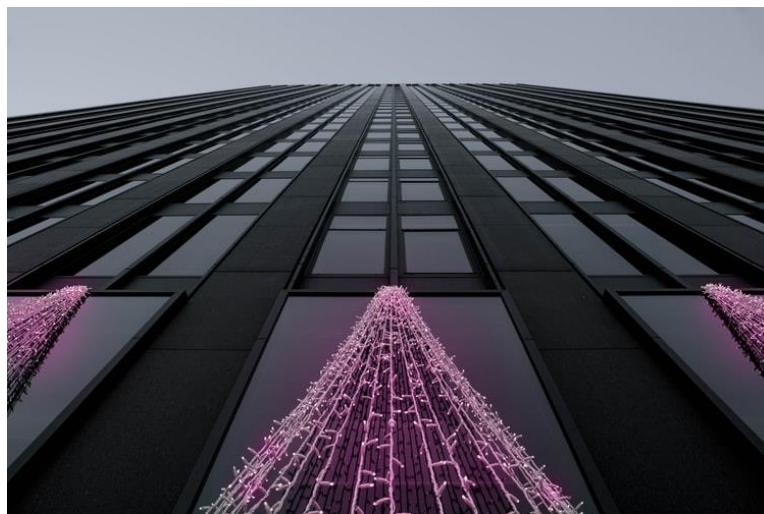


Gambar 2.8 *High Angle*

Sumber: <https://webdev-id.com/berita/angle-fotografi/>

3) *Low Angel*

Low Angel yaitu teknik sudut pandang pengambilan gambar dengan mengatur arah level kamera berada di bawah suatu objek atau berada pada posisi di bawah garis mata objek atau seseorang. Pesan dari pengambilan gambar *Low Angel* ini ingin memperlihatkan kesan berwibawa pada objek yang diperlihatkan.



Gambar 2.9 *Low Angle*

Sumber: <https://webdev-id.com/berita/angle-fotografi/>

2.2.15 Close Up

Dalam hal ini penjelasan dari teknik *close up* merupakan teknik yang sangat unik dalam hal pengambilan gambar. Teknik *close up* yang terlihat pada adegan dalam film memberikan kesempatan untuk pertunjukan dan memperlihatkan adegan secara lebih detail dari suatu kejadian yang di tayangkan. Teknik *close up* merupakan teknik yang utama dalam menyampaikan narasi dalam film bagi produser film dalam pembuatan sebuah film. Macam dan jenis dari teknik *close up*, yaitu sebagai berikut :

1) *Close up cut in*

Close up cut in merupakan bidikan kamera yang lebih dekat daripada bidikan kamera sebelumnya. Potongan terdekat ini penting untuk adegan fundamental dan dibuat untuk membuat keseimbangan dari potongan adegan utama yang ditampilkan lalu diikuti dengan bidikan yang lebih dekat.

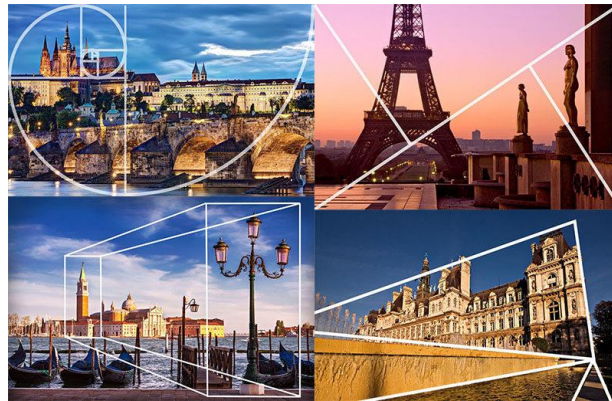
2) *Close up cut away*

Close up cut away merupakan bidikan jarak dekat yang menampilkan aktivitas kedua yang selama ini terjadi di tempat yang memiliki keterkaitan dengan cerita.

2.2.16 Komposisi

Komposisi disini merupakan frame dalam film yang terbentuk dari komponen gambar yang menjadi satu kesatuan yang indah. Manfaatnya yaitu untuk menjadikan gambar agar menarik dari apa yang terlihat, yang dapat membuat penonton agar tidak bosan atau terkesan monoton. Komposisi yang dimaksud disini

yaitu dalam hal cita rasa imajinatif, artistik, pengalaman, kesadaran emosional dan pengalaman pribadi dari pembuat film juga menjadi hal yang berhubungan dengan komposisi. Oleh karena itu, ciptaan tidak dibingkai oleh prinsip-prinsip yang keras. Semakin imajinatif juru kamera, semakin baik dan sangat menarik gambar selanjutnya yang ditayangkan dalam sebuah film.



Gambar 2.10 Komposisi Dalam Pengambilan Gambar

Sumber: <https://www.kelasfotografi.com/2015/09/mengenal-komposisi-dalam-fotografi.html>

2.2.17 Gerakan Kamera

Gerakan kamera memiliki banyak sekali manfaat dalam kebutuhan untuk pembuatan sebuah film. Alasan pergerakan kamera ini dilakukan adalah untuk membuat variasi pada gambar agar penonton tidak kelelahan atau merasa bosan. Namun selain itu, arah aksi kamera yang sangat biasa juga harus dijauhkan agar fokus dari perhatian penonton untuk gambar tidak menghindar dari kesadaran kamera. (Misbach, 2010:105). Hal tersebut diantaranya, sebagai berikut:

- 1) *Zooming (In/Out)*

Pergerakan kamera yang dilakukan oleh titik fokus kamera yaitu mendekat atau mengambil alih, objek ini yang dipergunakan video kamera dan juru kamera hanya mengerjakannya atau mengoprasikannya.

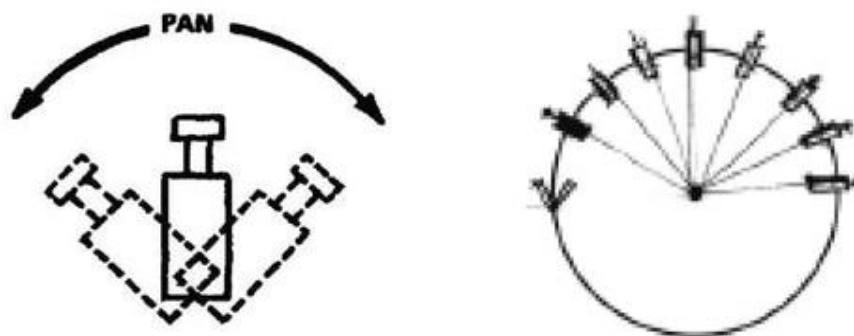


Gambar 2.11 *Zooming*

Sumber: <http://skarlethilliermediablog.blogspot.com>

2) *Panning (Left/Right)*

Pengertian dari panning disini yaitu bahwa kamera tersebut arah bergerak dari tengah ke kanan atau dari tengah ke kiri, namun bukan kamera yang bergerak melainkan alat tripod yang bergerak ke arah yang ideal atau mengikuti arah yang di ingin yang di operasikan oleh juru kamera.

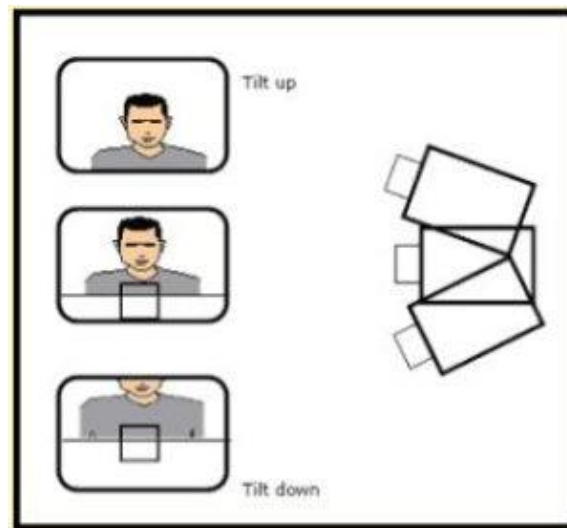


Gambar 2.12 *Panning*

Sumber: <http://studiomaven.org/>

3) *Tilting (Up/Down)*

Gerakan ini merupakan pembangunan menyeluruh, sebenarnya melibatkan tunggangan sebagai alat agar hasil yang didapat lebih baik dan stabil. Dengan gerakan ke atas dan ke bawah.



Gambar 2.13 *Tilting*

Sumber: <https://sophiesmediatheory.wordpress.com/>

4) *Dolly (In/Out)*

Gerakan ini adalah pengembangan yang tidak stabil atau biasa digerakan dengan maju atau mundur, secara praktis setara dengan pergerakan zoom in/out, namun tripod yang bergerak adalah dudukan yang telah diberi pendekatan untuk mendorong tunggangan ke depan atau menariknya ke belakang.



Gambar 2.14 *Dolly*

Sumber: <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/istilah-dalam-pergerakan-kamera>

1) *Follow*

Pengambilan gambar ini cara pemakaiannya dilakukan dengan mengikuti arah dari objek di dalam gerakan yang stabil atau searah.

2) *Framing (In/Out)*

Framing disini yaitu gerakan pengambilan gambar yang dilakukan oleh objek untuk memasuki (in) atau keluar (out) dalam framing shoot.

3) *Fading (In/Out)*

Yaitu mengubah gambaran secara bertahap atau perlahan-lahan. Jika gambar lain masuk untuk menggantikan gambar saat ini, itu disebut fade in, dengan asumsi gambar saat ini secara bertahap menghilang dan membuat gambar lain menjadi buram atau fade out.

4) *Crane Shoot*

Berikutnya adalah pengembangan gerakan kamera yang dipasang pada instrumen atau alat bantu mesin beroda dan bergerak sendirian yang

bersamaan dengan juru kamera, keduanya mendekat lalu menjauhi objek dalam sebuah film.

2.2.18 Gerakan Objek

Gerakan objek memiliki beberapa jenis yang ditampilkan dalam sebuah adegan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Objek sejajar dengan kamera. Kamera mengikuti pergerakan arah dari objek, dari kanan ataupun dari kiri
- 2) *Walking (In/Out)*. Objek disini bergerak mendekar maupun menjauhi kamera.
- 3) *Slow Motion*, secara khusus mengatur kamera dengan menurunkan kecepatan di bawah 30 fps (garis per detik) untuk menciptakan hasil yang emosional. Memutar balik persepsi sering kali digunakan untuk menunjukkan karakter dalam adegan yang digabungkan dengan pemotretan perspektif atau *Point of view* untuk memperluas rasa simpatik dari penonton yang menyaksikannya.
- 4) *Quick Motion*, yang merupakan hal berlawanan atau kebalikan dengan slow motion, pengaturan pada kamera untuk mempercepat persepsi dunia dengan mempercepat lebih dari 30 fps yang biasanya digunakan dalam adegan yang ditampilkan. Sinyal cepat juga dapat digunakan untuk menunjukkan peristiwa penting.



Gambar 2.15 Gerakan Objek pada Kamera

Sumber: <https://tumpi.id/gerakan-kamera/>

2.2.19 Pencahayaan dan Warna

Pengertian dari pencahayaan merupakan dapat mengarahkan mata pengamat ke detail terkecil dari setiap adegan dalam film untuk menyampaikan pesan yang tersirat ke tempat-tempat dimana aktivitas tersebut terjadi. Merendahkan tingkat pencahayaan akan mengurangi semua yang terlihat sampai tidak terlihat sama sekali. Kemudian meninggalkan settingan halus, bayangan, atau mengizinkan kehadiran sosok bayangan sampai konsekuensi dari pemeran yang lebih tenang. Di bawah cahaya biasa, keterbukaan akan mencapai warna kuning terbesar, kemudian, pada saat itu, penurunan warna hijau, biru, oranye, dan merah. Selanjutnya, tingkat serius yaitu cahaya biru yang diharapkan untuk memperlihatkan pemandangan malam lebih menarik daripada memanfaatkan warna kuning yang biasa digunakan untuk adegan pada kejadian sore hari. (Pramana, 1988:156).

Saat memotret dengan kamera, cahaya biasa tidak dapat diakses sepanjang waktu. Khusus untuk pemotretan di dalam ruangan. Oleh karena itu, lampu

tambahan diperlukan untuk mendapatkan gambar yang berkesan dan sangat bagus. Pencahayaan fajar dan senja akan lebih terlihat berbeda karena waktu pengambilan gambar mempengaruhi pencahayaan yang muncul. Pengambilan gambar yang diambil sebelum waktu saat fajar akan memiliki pencahayaan yang tampak agak biru, namun pengambilan gambar yang diambil setelah fajar akan tampak lebih cerah.

Bila dilihat dari cahaya dalam gambar, semakin tinggi matahari di atas warna yang dihasilkan akan semakin terasah dan semakin bersih. Ini akan benar-benar terlihat saat mengambil bidikan sekitar sore hari. Saat malam tiba, video akan lebih terkesan panas. Biasanya pencahayaan yang bernuansa kemerahan mengambil pengambilan gambar sebelum waktu senja, namun pencahayaan tersebut akan berubah mengikuti waktu matahari terbenam (John, 2004:64).

Perubahan yang terjadi dalam pengambilan gambar pada waktu tertentu akan membuat hasil video berbeda-beda. Dalam hal ini juga dalam mengatur warna dan cahaya yang sesuai, harus mengatur kamera yaitu dari keseimbangan putih otomatis, teduh, tungsten, fluorescent, sinar matahari, blaze dan pilihan custom. Warna biru, abu kegelapan memberikan efek mencekam yang biasa digunakan dalam adegan pada film action. Penggunaan alat bantu lampu sebagai lampu tambahan juga sering digunakan untuk cahaya pada siang hari. Namun, penggunaan cahaya ekstra dari cahaya pada dasarnya untuk mengatur agar objek lebih jelas terlihat. Untuk memperoleh gambar yang sesuai, harus memikirkan segala aspek yang terjadi tersebut (Kukuh, 2010: 89).

Dari penjelasan dapat pemahaman bahwa selain pencahayaan, warna juga aspek penting dalam pembuatan sebuah film. Warna juga dapat membangun makna, seperti warna putih yang memiliki makna sakral, polos, dan hampa. Gelap bermakna rahasia dan mahal, biru yang mengartikan peluang, keteguhan, dan kepahitan, merah berarti antusiasme, seks, darah, risiko, intensitas, dan kematian, kuning berarti matahari, kehangatan, rahasia, status, dan ungu memiliki makna mendalam, mistis dan terpesona. Begitu juga dengan pencahayaan juga memainkan perannya sendiri dalam sebuah film. Warna dapat menyampaikan makna yang dapat menambah kekayaan pada suatu adegan, membawa lingkungan ke dalam suatu adegan, dan menambahkan dampak sensasional.

Setiap warna juga memiliki arti dan maknanya sendiri. Warna juga mengambil bagian penting untuk tujuan pengendalian daya cahaya. Lampu pencahayaan listrik yang digunakan negara maju memiliki tujuan sebagai metode dasar untuk membuat adegan komedi dan tragedi, tetapi juga dapat memeriksa dan mengendalikan sistem pencahayaan. Warna yang hangat digunakan untuk adegan yang indah, sedangkan warna dingin digunakan untuk adegan kemalangan. Ide keragaman secara keseluruhan masih umum digunakan hingga saat ini, namun banyak juga kejutan yang secara cerdas dijadikan sebagai ujian (Pramana, 1988:151).

Dalam film juga warna tertentu digunakan untuk mengkarakterisasi makna atau maksud dari suatu alur adegan yang diperlihatkan tersebut. Dalam sebuah buku pengantar desain komunikasi Visual yang dijelaskan bahwa dalam sebuah gambar atau adegan tertentu memiliki makna yang sudah disepakati, seperti merah berarti

keberanian, putih berarti kesucian, gelap berarti rahasia, kesusahan dan selera. Lampu merah untuk berhenti, kuning untuk waspada dan hijau untuk maju atau aman. Merah muda untuk arti pemujaan dan erotis, mawar merah untuk arti penting kasih sayang atau menyatakan sebuah perasaan. Namun di daerah tertentu memiliki makna yang tidak keseluruhannya disepakati atau diketahui oleh khalayak, seperti pada Feng Shui, adanya logo segitiga yang tidak boleh digabungkan dengan unsur gelombang, karena segitiga itu api sedangkan gelombang adalah udara, dalam hal itu memiliki pendapat bahwa bila digabungkan keduanya akan mati. (Kusrianto, 2009:69).

2.2.20 Editing

Diartikan yaitu sebuah proses dalam memilih, menyusun dan mengatur bidikan tanpa henti ke dalam adegan atau shot-shot menjadi satu scene dalam pembuatan sebuah film. Editing juga untuk melihat dan mengatur adegan menjadi satu pengelompokan yang merupakan progresi pengambilan gambar dengan total alur cerita. Hal-hal yang perlu dilakukan pada seorang editor film saat sedang melakukan editing, antara lain sebagai berikut:

- 1) Memilih shot. Dalam memilih shot disini adalah hal yang paling mendasar yaitu dengan memilih yang terbaik di antara bidikan yang dapat diakses dari beberapa bidikan kamera yang diambil selama pembuatan produksi sebuah film.
- 2) Mempertimbangkan keselarasan dan keterpaduan shot. Dalam hal ini seorang editor bertanggung jawab untuk mengasosiasikan gambar dengan

memutuskan di mana gambar dipotong dan dipakai sehingga gambar dikoordinasikan dan dipadukan satu dengan yang lain.

- 3) Memilih jenis transisi yang digunakan. Pada tahap ini memilih transisi yang harus digunakan menjadi keahlian seorang editor. Alasannya agar tidak memindahkan gambar secara menonjol dan untuk menghindarinya. Untuk mewujudkannya berarti memanfaatkan transisi tersebut. (Rusdi, 2008: 25).

2.3 Pencak Silat

Pengertian dari pencak merupakan permainan atau keahlian untuk menjaga diri dengan kemampuan melawan, menghindar, dan sebagainya (Hasan Alwi et al, 2008:1043). Sementara silat adalah sejenis permainan yang mengandalkan ketangkasan untuk menyerang dan melindungi diri sendiri, dengan atau tanpa senjata (Hasan Alwi et al, 2008:1306). Jadi sangat mungkin beralasan bahwa pencak silat adalah ilmu bela diri dan keterampilan dari bangsa Indonesia dengan kesiapan untuk melindungi diri sendiri dan menyerang untuk pertandingan atau pertempuran sesuatu. Seperti yang dikemukakan oleh Abdus Syukur (dalam Sucipto, 2001: 26-28), pencak merupakan pengembangan usaha keagungan dan suatu gerakan keindahan dengan menghindar yang mengandung unsur komedi. Pencak dapat dipertunjukkan untuk pementasan. Silat adalah inti dari pencak, khususnya kemampuan untuk bertarung, bertarung atau melindungi diri sendiri yang tidak dapat dilakukan didepan umum. Akhirnya PB IPSI pada tahun 1975 (dalam Sucipto, 2001: 26-28) mencirikan pencak silat sebagai konsekuensi dari

budaya bangsa Indonesia untuk melindungi diri, menjaga realitas dan menghormati kebudayaan untuk mencapai keselarasan atau keseimbangan dalam hidup untuk memperluas keyakinan dan pengabdian kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.

Dalam hal ini, sangat sadar bahwa betapa pentingnya beladiri pencak silat untuk dikembangkan maka dibentuklah organisasi pencak silat yang menyeluruh secara nasional, yang dapat mengikat dan menjadi wadah untuk seluruh aliran pencak silat yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Maka pada tanggal 18 Mei 1948, terbentuklah Ikatan Pencak Silat Indonesia atau biasa disebut dengan IPSI. Kini IPSI tercatat sebagai organisasi pencak silat nasional tertua di dunia. Dan ada juga organisasi pencak silat bernama PPSI yaitu Persatuan Pencak Silat Seluruh Indonesia, PPSI ini biasanya bergerak di bidang kesenian yang biasa disebut Ngibing. Kesenian pencak silat ini biasanya menggerakkan jurus dengan dibarengi lantunan alat musik menggunakan gong atau gamelan sunda.

Beda halnya dengan PPSI, IPSI ini bergerak dibidang Olahraga. Setiap empat tahun sekali di Indonesia menyelenggarakan pertandingan pencak silat tingkat nasional yang bernama Pekan Olahraga Nasional dan beladiri pencak silat dipertandingkan dalam naungan organisasi IPSI. Lalu pencak silat juga diikuti sertakan dalam Pesta Olahraga Asia Tenggara atau SEA Games sejak tahun 1987. Pada olahraga beladiri di tingkat nasional menjadi pemersatu bangsa maupun mancanegara melalui beladiri pencak silat ini, bahkan untuk mengharumkan nama bangsa, membuat bangsa Indonesia dikenal dan yang pastinya dapat menjadikan pencak silat ini sebagai identitas bangsa. UNESCO menetapkan bahwa pencak silat merupakan warisan budaya tak benda dunia pada 13 Desember 2019. Oleh karena

itu, hal tersebut menjadi upaya pemerintah dan masyarakatnya dalam melestarikan dan mamajukan pencak silat sebagai warisan budaya dalam ranah beladiri. Beladiri pencak silat juga dapat pengakuan dari dunia internasional bahwa beladiri ini diakui sebagai warisan budaya tak benda yang memiliki peluang dipertandingkan dalam cabang olahraga di Olimpiade dan dapat terus menggali nilai budaya yang terkandung dalam beladiri pencak silat. Dengan hal tersebut membuat beladiri pencak silat terus berkembang dan tidak akan termakan usia.

2.3.1 Struktur dan Gerak Dasar Pencak Silat

Dalam hal ini Rusli Lutan (Herman Tarigan, 2003: 23) berpendapat bahwa dengan memisahkan tiga perkembangan mendasar, yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor, dan gerak manipulatif. Arti dari perkembangan dasar pencak silat adalah yang menjadi satu kesatuan dari perkembangan yang tersusun, terkoordinasi, terfasilitasi, dan terkendali. Sudut pandang tersebut yaitu sudut pandang mental yang mendalam, bagian dari perlindungan diri, bagian dari olahraga, dan bagian dari ekspresi sosial budaya. Pencak silat merupakan beladiri yang sangat lengkap untuk dipelajari karena memiliki empat sudut pandang yang merupakan budaya asli bangsa Indonesia. (Johansyah Lubis, 2014: 17). Pencak silat ini memiliki gerakan dasar, yaitu sebagai berikut:

1) Kuda-kuda

Istilah kuda-kuda dapat dijelaskan bahwa digunakan dalam teknik bertarung dalam pencak silat. Teknik ini diposisikan sebagai seorang pesilat yang sedang mengendarai kuda dengan tujuan agar tidak sulit untuk diingat.

Kuda-kuda adalah situasi mendasar dalam memainkan strategi dalam pencak silat. Posisi kuda-kuda memperlihatkan suatu metode yang menunjukkan posisi kedua kaki dalam keadaan statis. Teknik posisi ini juga digunakan sebagai latihan pencak silat sebagai teknik dalam memperkuat otot pada arah bagian kaki. Dalam melakukan suatu posisi, otot yang dominan adalah paha depan (quadriceps femoris) dan paha belakang (hamstring). Tehnik kuda-kuda dalam pencak silat ini antara lain yaitu kudakuda tengah, kuda-kuda depan, kuda-kuda belakang, kuda-kuda samping kiri dan kanan, lalu kuda-kuda silang. Dapat dilihat jenisnya seperti contoh pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.16 Jenis kuda-kuda dalam pencak silat

Sumber: <https://id.scribd.com/document/502513163/>

2) Sikap Pasang

Sikap pasang memiliki arti penting disposisi strategis untuk mengelola musuh yang menyerang atau mengundang. Jika dilihat dari kerangka pertahanan diri, Sikap pasang ini untuk menyiratkan kondisi persiapan pertempuran atau perkelahian dalam pencak silat yang ideal. Sikap pasang adalah kombinasi dari strategi yang berbeda, misalnya kuda-kuda, sikap tubuh, dan arah tangan. Sikap pasang yang dilihat dari tehnik dan taktik ini terdiri dari sikap pasang terbuka yaitu posisi sikap pasang dengan gerakan tangan dan lengan yang tidak melindungi tubuh dan posisi sikap pasang tertutup dapat dijelaskan misalnya seperti posisi sikap pasang dengan gerakan tangan dan lengan yang melindungi tubuh. Contohnya seperti pada gambar dibawah ini:

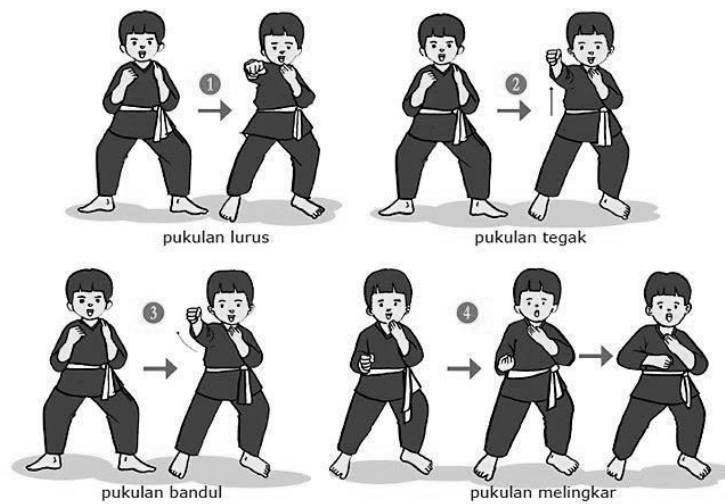


Gambar 2.17 Jenis sikap pasang dalam pencak silat

Sumber: <https://kumparan.com/info-sport/sikap-pasang-dalam-pencak-silat-berdasarkanteknik-penggunaannya1wRb3sfkBB2/full>

3) Sikap Belaan dengan elakan

Sikap Belaan adalah upaya untuk menggagalkan serangan dengan tangkisan atau hindaran. Sikap Belaan dibedakan menjadi dua, yaitu pertahanan dengan menghindar atau elakan. Teknik hindaran atau elakan adalah tehnik dengan melakukan elakan arah badan dengan tujuan untuk menghindar dari suatu serangan yang dilakukan oleh musuh yang diselesaikan tanpa menyentuh tubuh lawan (alat penyerang). Dibawah ini merupakan contoh dari tehnik elakan, sebagai berikut:



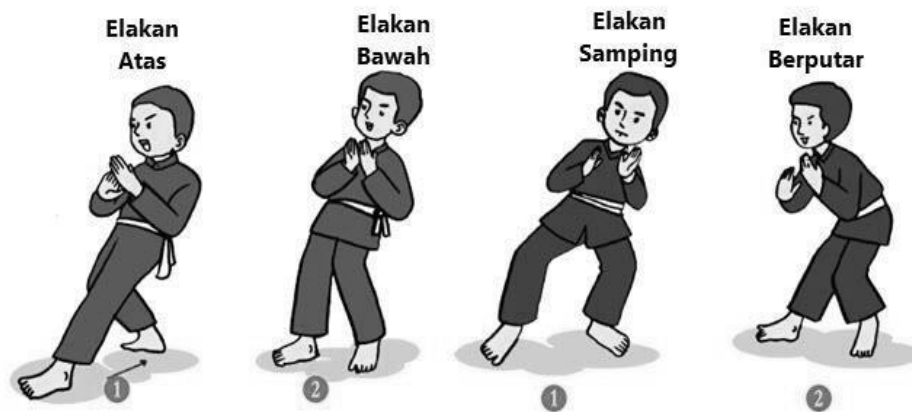
Gambar 2.18 Jenis sikap belaan dalam pencak silat

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2020/04/variasi-gerak-nonlokomotor-dalampencak.html>

4) Pukulan

Teknik pukulan dalam pencak silat ini memiliki arti yaitu segala macam cara penyerangan yang dilakukan dengan tangan terbuka ataupun menutup. Teknik pukulan dalam pencak silat ini strategi yang dilakukan tidak semua bisa dimanfaatkan dengan baik. Oleh karena itu harus mempertimbangkan

keahlian dan kemampuan seseorang dalam melakukannya. Metode pukulan yang biasa digunakan adalah pukulan depan lurus, pukulan tegak, bandulan, pukulan melingkar. Contohnya seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.19 Jenis pukulan dalam pencak silat

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2020/04/variasi-gerak-nonlokomotor-dalampencak.html>

5) Tendangan

Pengertian tendangan dalam pencak silat adalah suatu cara penyerangan yang digunakan untuk serangan jarak jauh dan menengah yang melibatkan kaki sebagai bagian atau fokus serangan. Teknik tendangan dalam pencak silat pada teknik dasar biasanya dilakukan dalam pertandingan olahraga pencak silat. Teknik tendangan pencak silat ini tidak semua dapat digunakan dalam pertandingan. Hal ini dilakukan mengingat produktivitas pelaksanaan strategi tendangan dan kelayakan mendapatkan fokus dalam pertandingan. Jenis-jenis tendangan yang digunakan dalam cabang olahraga pencak silat antara lain tendangan lurus, sabit, "T", punggung, jejang, dan gajul. Contohnya seperti pada gambar di bawah ini:

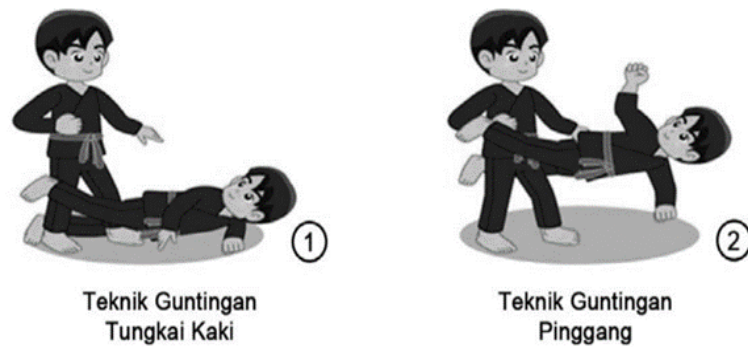


Gambar 2.20 Jenis tendangan dalam pencak silat

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2020/04/variasi-gerak-nonlokomotor-dalampencak.html>

6) Tehnik Guntingan

Gunting merupakan teknik dasar dalam pencak silat yang digunakan untuk menjatuhkan lawan. Guntingan ini umumnya dilakukan dalam posisi menyerang. Sama seperti namanya, cara pemotongannya dilakukan menyerupai seperti "gunting" atau meremas kaki lawan dengan menggunakan kedua kakinya. Ada empat macam pola, yaitu pola depan, pola samping, pola belakang, dan pola atas. Contohnya seperti pada gambar dibawah ini:

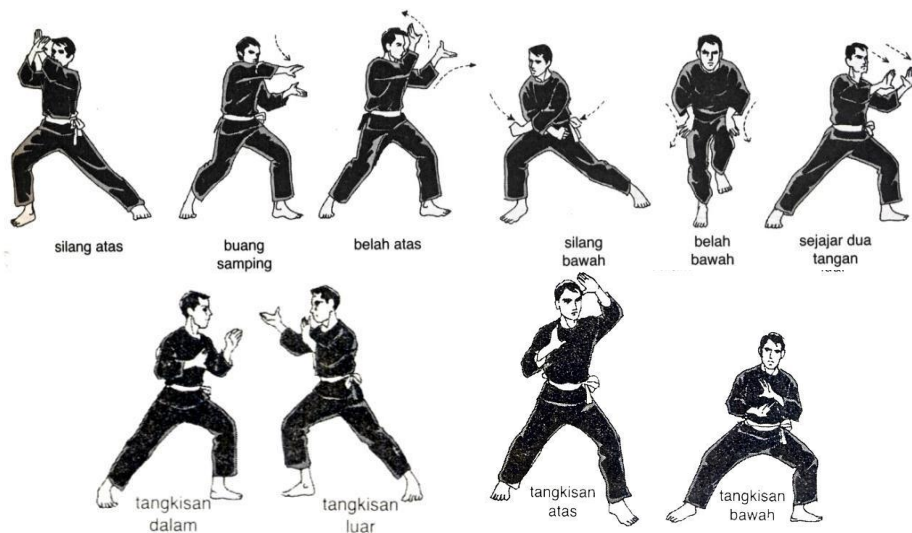


Gambar 2.21 Jenis tehnik guntingan dalam pencak silat

Sumber: <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-l/teknik-dasarpecak-silat/8>

7) Tehnik Tangkisan

Tangkisan dalam pencak silat ini adalah metode hati-hati dengan menangkis suatu serangan dari lawan dalam pencak silat. Ada tiga macam tangkisan dalam pencak silat, yaitu tangkisan luar, tangkisan atas, dan tangkisan bawah. Contohnya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.22 Contoh hindaraan tangkisan dalam pencak silat

Sumber: <https://www.mikirbae.com/2016/03/taktik-bertahan-dan-menyerang-pencak.html>

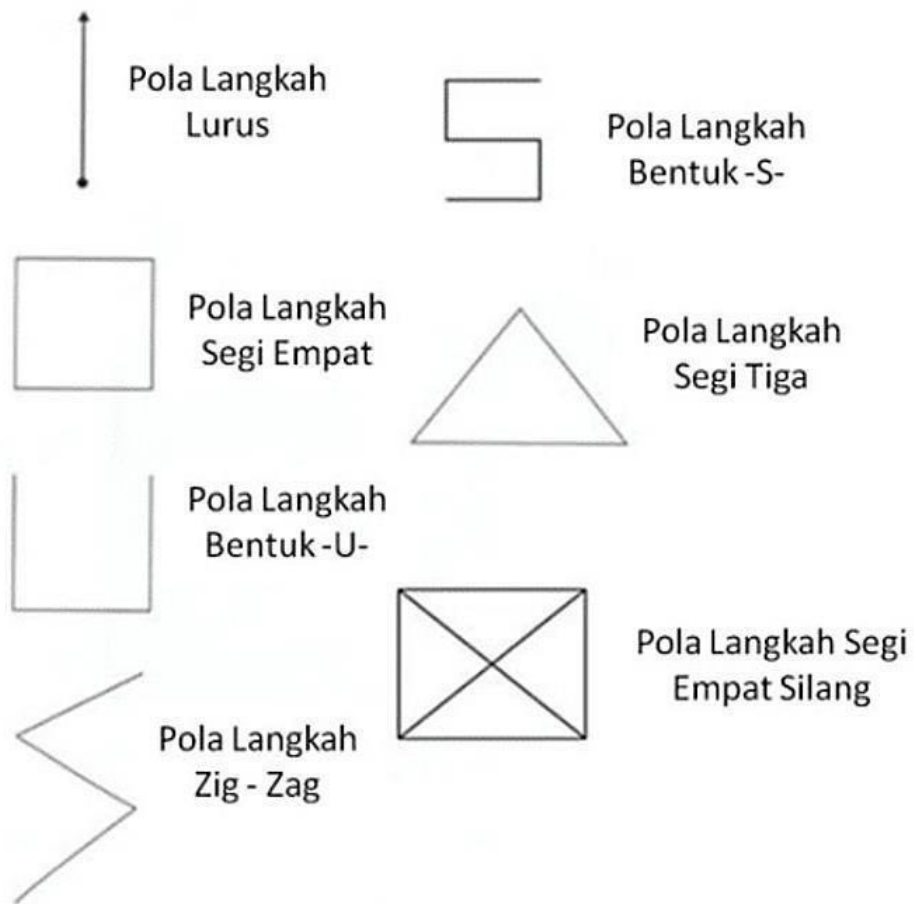


Gambar 2.23 Jenis tangkisan dalam pencak silat

Sumber: <http://mriben.blogspot.com/2017/04/pencak-silat.html>

8) Pola Langkah

Pola langkah dalam pencak silat adalah pengembangan kaki yang dirancang secara strategis untuk memperoleh posisi yang berharga untuk menyerang maupun bertahan. Pola langkah ini adalah koordinasi langkah, pola lantai, sikap tubuh dan sikap tangan. Contohnya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.24 Pola langkah dalam pencak silat

Sumber: <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-l/teknik-dasarpecak-silat/8>