BAB II

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER OBYEK WISATA GUA PAWON

II.1 Pengertian Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik.

Seperti yang di kutip dari detik.com pariwisata merupakan keseluruhan kegiatan, proses, dan kaitan-kaitan yang berhubungan dengan perjalanan dan persinggahan dari orang-orang di luar tempat tinggalnya serta tidak dengan maksud mencari nafkah (*Fandeli*, 2001).

II.2 Pengertian Tempat Wisata

Tempat wisata adalah suatu obyek atau benda yang mempunyai sisi ketertarikan seseorang untuk mengunjunginya, hal tersebut dikarenakan oleh sejarahnya ataupun oleh hal - hal lainnya. tempat wisata tidak hanya terfokus pada peninggalan masa lalu saja tetapi sekarang sudah berkembang pada hal - hal lain yang di konsep sedemikian rupa supaya orang-orang dapat menyukainya dan tertarik untuk mengunjunginya

II.3 Jenis – Jenis Obyek Wisata

II.3.1 Wisata Alam

Wisata alam adalah Perjalanan yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan lingkungannya sebagai obyek tujuan wisata. Dengan berwisata ini, Pengunjung bisa menikmati keindahan dan keunikan alam, seperti pemandangan, mendaki dan berkemah.

II.3.2 Wisata Bahari

Wisata bahari adalah cara berwisata untuk menikmati keindahan laut, pengunjung bisa memilih wisata ini misalnya, *diving, snorkeling,* termasuk menikmati keindahan bawah laut.

II.3.3 Wisata Sejarah

Wisata sejarah adalah berkunjung ke tempat - tempat peninggalan sejarah. Dengan berwisata sejarah pengunjung bisa mempelajari tentang sejarah peradaban manusia di masa lalu. Misalnya Gua Pawon, Candi Borobudur, prasasti museum dan banyak lagi yang lainya.

II.3.4 Wisata Religi

Wisata religi adalah jenis wisata yang dilakukan dengan cara mengunjungi tempat - tempat khusus bagi umat beragama, biasanya seperti tempat ibadah atau makam. Dengan berwisata religi ini, pengunjung bisa lebih yakin dan beriman terhadap Sang Pencipta.

II.3.5 Wisata Pendidikan

Wisata pendidikan merupakan program pariwisata yang dipadukan dengan program pendidikan di dalamnya. Biasanya jenis wisata ini diselenggarakan oleh sekolah-sekolah guna mendukung pelajaran di sekolah. Tempat wisata yang dituju pun adalah tempat - tempat yang mempunyai nilai sejarah dan juga pendidikan sesuai dengan pelajaran yang ada disekolah.

II.4 Manfaat Obyek Wisata

II.4.1 Manfaat Dibidang Politik

Manfaat obyek wisata memberikan dampak yang sangat bagus untuk meningkatkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, Karena obyek wisata akan menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke daerah lain dan akan saling mengenal satu sama lain antar warga Negara Indonesia.

II.4.2 Manfaat Dibidang Ekonomi

Pembangunan objek wisata memberikan manfaat terhadap bidang ekonomi antara lain meningkatnya kesempatan kerja dan usaha, serta meningkatkan pendapatan masyarakat dan daerah.

II.4.3 Manfaat Dibidang Pendidikan

Manfaat obyek wisata bagi dunia pendidikan adalah sebagai sarana penunjang untuk memberikan materi pelajaran sejarah, Ilmu pengetahuan alam, Kesehatan, Olahraga dan lain - lain , Dengan tujuan agar materi yang disampaikan mudah diterima oleh murid.

II.4.4 Manfaat Terhadap Lingkungan

Manfaat terhadap lingkungan sangat berpengaruh besar karena pembangunan akan menjadi lebih teratur dan lingkungan menjadi lebih nyaman dengan adanya pengelolaan obyek wisata yang baik.

II.5 Pengertian Gua

Gua adalah sebuah lubang alami di tanah yang cukup besar dan dalam. Beberapa ilmuwan menjelaskan bahwa dia harus cukup besar sehingga beberapa bagian di dalamnya tidak menerima cahaya matahari, namun dalam penggunaan umumnya pengertiannya cukup luas, termasuk perlindungan batu, gua laut.

II.6 Jenis – Jenis Gua

1. Gua jenis ini (seperti yang dikutip Aro, 2011) merupakan bagian terbesar dari jenis gua yang ada di dunia. Gua yang terbentuk pada kawasan yang telah mengalami Karstifikasi atau pelarutan. Sekitar 70 % gua yang ada didunia terbentuk pada Kawasan Karst.
` 2. Gua ini terbentuk akibat adanya proses erosi dan pengikisan dari air laut terhadap batuan di pantai seperti pada tebing-tebing pantai yang curam dan berlangsung dalam proses yang lama.
3. Terbentuk akibat pergeseran permukaan tanah akibat aktivitas Vulkanic.
4. Gua es adalah jenis gua alam yang terbentuk dari es dalam jumlah besar dan memiliki suhu yang sangat rendah.
5. Gua yang materialnya terbentuk dari pasir.

II.7 Pengertian Situs

Situs sendiri memiliki beberapa pengertian yang berbeda karena selain dalam dunia komputer dan internet, di dalam dunia sejarah juga terdapat istilah situs. Bila dalam dunia komputer dan internet situs merupakan *website*, sebuah alamat yang bisa kita kunjungi dan berisi informasi tertentu tentang pemilik website, maka kata situs dalam dunia sejarah berhubungan dengan tempat atau area atau wilayah.

II.7.1 Situs Menurut Narasumber

Situs menurut narasumber seperti yang dikutip dari carapaedia.com, Diantaranya menurut :

1. Rogers pakpahan, Amir khosim, Sriyanto, Sri wijayanti, Situs adalah tempat, kedudukan, atau letak suatu objek dalam hubungannya dengan objek lain berdasarkan proses terjadinya.
2. Yoga ariwibowo. Situs adalah lokasi objek dalam hubungannya dengan objek yang lain.
3. Bambang G.N, Situs adalah daerah temuan benda-benda purbakala, seperti fosil binatang purba.

II.8 Pengertian Purbakala

Purbakala adalah zaman dahulu kala atau kuno sebelum pra sejarah, Zaman sejarah yaitu zaman mulai ditemukanya tulisan jadi zaman pra sejarah adalah zaman mulai ada manusia sampai ditemukanya tulisan.

II.9 Situs – Situs Purbakala

II.9.1 Taman Purbakala Cipari

Taman purbakala Cipari berada di desa Cipari Kecamatan Cigugur, Kabupaten Kuningan secara astronomis terletak di daerah cekungan atau lembah. Peninggalan dari situs Cipari adalah berdasarkan tipolog dan stratigrafi di perkirakan pernah 2 masa di jadikan pemukiman yaitu pada akhir

masa neolitik dan masa awal pengenalan perunggu berkisar pada tahun 1000 Sebelum Masehi sampai dengan 500 Sebelum Masehi.

Situs ini pertama kali di temukan oleh penduduk sekitar pada tahun 1971/1972 lalu di bantu oleh petugas Pemerintah Daerah setempat mereka menggalinya dan menemukan peti kubur berukuran sangat besar dengan posisi membujur ke Barat daya – Timur laut. Di dalam batu dan di sekitar peti kubur terdapat fragmen periuk, kendi, piring, gelang batu dan manik – manik.

(Di kutip dari www.disparbud.jabarprov.go.id)



Gambar II.1Situs Purbakala Cipari

Sumber : www.disparbud.jabarprov.go.id (5 Jamuari 2014)

II.9.2 Situs Purbakala Sangiran

Tempat ini merupakan lokasi penemuan beberapa fosil manusia purba, sehinga sangat penting dalam sejarah peradaban manusia dunia. Hasil penggalian di sangiran ini menemukan berbagai fosil Homo Erectus, selain manusia puba di temukan juga berbagi fosil tulang - belulang hewan purba.

(Di kutip dari www.anjungantmii.com)

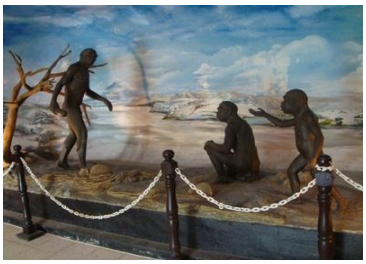


Gambar II.2 Situs Purbakala Sangiran

Sumber : www.anjungantmii.com (5 Jamuari 2014)

II.9.3 Situs Purbakala Trinil

Situs trinil adala situs paleoantropologi di Indonesia yang sedikit lebih kecil dari situs Sangiran. Tempat ini terletak di Ngawi, Jawa Timur pada tahun 1891 Eugene Dubois, menemukan bekas manusia purba di luar Eropa yaitu spesimen manusia purba Jawa. Pada tahun 1893 Dubois menemukan fosil manusia purba pithcanthropus erectus serta fosil hewan dan tumbuhan purba lainya. (Di kutip dari eastjava.com **)**



Gambar II.3 Situs Purbakala Trinil

Sumber : eastjava.com (5 Jamuari 2014)

II.9.4 Situs Purbakala Kokas

Di situs ini di temukan berbagai cap tangan manusia berwarna merah seperti darah yang terlukis pada dinding – dinding atu di tebing dan gua yang terletak di pinggir laut. Obyek wisata arkeologi ini di kenal sebagai situs purbakala Kokas atau sering dikenal sebagai Tapurarang. Karena warna merah pada lukisan tangn itu menyerupai darah manusia.

(Di kutip dari www.wisatamelayu.com)



Gambar II.4 Situs Purbakala Kokas

Sumber : www.wisatamelayu.com (5 Jamuari 2014)

II.10 Pengertian Media Informasi

Demikian pentingnnya media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu samalainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis 1990; 11).

Maka pengertian media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun menurut penjelasan Sobur (2006) media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual..

II.10.1 Fungsi Media Informasi

Komunikasi diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, dan juga bisa diartikan sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai pertukaran data, fakta, dan ide. Karena itu seperti yang di kutip dari www.kawanusa.co.id komunikasi massa dapat berfungsi untuk:

1. Informasi

yaitu kegiatan untuk mengumpulkan, menyimpan data, fakta dan pesan, opini dan komentar, sehingga orang bisa mengetahui keadaan yang terjadi di luar dirinya, apakah itu dalam lingkungan daerah, nasional atau internasional.

2. Sosialisasi

Yaitu menyediakan dan mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana orang bersikap sesuai nilai - nilai yang ada, serta bertindak sebagai anggota masyarakat secara efektif.

3. Motivasi

Yakni mendorong orang untuk mengikuti kemajuan orang lain melalui apa yang mereka baca, lihat, dengar lewat media massa.

4. Bahan diskusi

Menyediakan informasi sebagai bahan diskusi untuk mencapai persetujuan dalam hal perbedaan pendapat mengenai hal - hal yang menyangkut orang banyak.

5. Pendidikan

Yakni membuka kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik untuk pendidikan formal di sekolah maupun untuk di luar sekolah. Juga meningkatkan kualitas penyajian materi yang baik, menarik, dan mengesan.

6. Memajukan Kebudayaan

Media massa menyebar luaskan hasil – hasil kebudayaan melalui pertukaran program siaran radio dan televisi, ataukah bahan cetak seperti buku dan penerbitan-penerbitan lainnya.

7. Hiburan

Media massa telah menyita banyak waktu luang untuk semua golongan usia dengan difungsikannya sebagai alat hiburan dalam rumah tangga. Sifat estetika yang dituangkan dalam bentuk lagu, lirik, dan bunyi maupun gambar dan bahasa, membawa orang pada situasi menikmati hiburan seperti halnya kebutuhan pokok lainnya.

8. Integrasi

Banyak bangsa di dunia dewasa ini diguncangkan oleh kepentingan-kepentingan tertentu karena perbedaan etnis dan ras. Komunikasi seperti satelit dapat dimanfaatkan untuk menjembatani perbedaan - perbedaan itu dalam memupuk dan memperkokoh persatuan bangsa.

II.11 Pengertian Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

Secara harfiah, film/sinema adalah cinematographie yang berasal dari kata cinema gerak, tho atau phytos cahaya, dan graphie atau grhap tulisan, gambar, citra. Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera.

Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat.

Pada dasarnya film dapat dikelompokan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan.

Film mempunyai pengaruh sendiri bagi para penonton, antara lain, Pesan yang terdapat dalam adegan-adegan film akan membekas dalam jiwa penonton, gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis. Pesan film dengan adegan-adegan penuh kekerasan, kejahatan, dan pornografi apabila ditonton dengan jumlah banyak akan membawa keprihatinan banyak pihak. Sajian tersebut memberikan kecemasan bagi manusia modern. Kecemasan tersebut berasal dari keyakinan bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologi, dan sosial yang merugikan, khususnya pada generasi muda dan menimbulkan anti sosial.

II.12 Sejarah Film

Film pertama kali diciptakan pada tahun 1805 oleh *Lumiere Brothers*. Kemudian pada tahun 1899 *George Melies* mulai menampilkan film dengan gaya editing yang berjudul *Trip To The Moon*. Pada tahun 1902, *Edwin Peter* membuat film yang berjudul *Life Of In American Fireman*.

Di Indonesia sendiri, film mencapai kejayaannya pada era 70-an sampai 80-an atau tepatnya sebelum masuknya *Broadcast-Broadcast* Televisi pada tahun 1988. Masyarakat sangat apresiatif dalam menanggapi film-film yang ada di Indonesia. Hal ini berkaitan dengan bobot dari film tersebut yang memang dapat memenuhi kebutuhan psikologi dan spiritual dari masyarakat Indonesia.

Bioskop pertama kali muncul di Batavia (Jakarta), tepatnya di Tanah Abang Kebonjae, pada 5 Desember 1900. Namun, kehadiran bioskop ini tidak dapat dikatakan sebagai tonggak awal sejarah film Indonesia. Alasannya, film-filmnya saat itu masih impor dari luar negeri. Film cerita pertama yang diproduksi di Indonesia, tepatnya di Bandung, baru ada pada tahun 1926. Film ini berjudul Loetoeng Kasaroeng. Film ini bisa dikatakan sebagai acuan tonggak sejarah perfilman Indonesia. Kesuksesan produksi film tersebut tidak terlepas dari keterlibatan bupati Bandung, Wiranatakusumah V di dalamnya.

II.13. Tahap Pembuatan Film

Sebuah karya videografi yang selesai dan siap ditonton umumnya melewati tahap-tahap berikut ini:

1. Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film.
2. Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi. pada proses ini harus biasa saling mengerti dan berusaha menahan ego masing-masing demi mendapatkan sebuah film yang baik.
3. Tahap pasca produksi adalah proses finishing sebuah film sampai menjadi sebuah film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan

kepada penontonnya. Dalam proses ini kegiatan pemutaran dan distribusi juga masuk di dalam proses pasca poduksi.

4. Dalam penyusunan sebuah *crew* film yang harus dikedepankan adalah rasa kebersamaan ingin menghasilkan sebuah film. Untuk proses produksi film berskala kecil atau keterbatasan biaya produksi bisa beranggotakan minimal tiga orang, dimana seorang berperan rangkap sebagai produser/penulis sekenario/ penyutradaraan, seorang sebagai cameraman/editor, dan seorang sebagai *lighting man*/ penata artistik.

5. Penjadwalan adalah kegiatan yang sangat penting untuk mencapai efektivitas dan efisiensi produksi, terutama kegiatan produksi (*shooting video*) dimana terlibat banyak sumberdaya manusia, pemain dan peralatan *shooting video* yang digunakan.

6. Penulisan sekenario dilakukan jika suatu cerita sudah jadi . Penulisan sekenario dilakukan oleh *script writer* . Di dalam sekenario tersebut dicantumkan *scene-scene* dan dialog serta audio dan angle-angle. Pada penulisan scenario, *script writer* di damping oleh sutradara.

7. *Storyboard* ialah rangkaian gambar ilustrasi yang berusaha menjelaskan bahasa tulisan scenario ke dalam bahasa visual.

8. Produksi adalah proses pengambilan gambar. Disini semua unsur teknis dan kreatif (naskah, aktor, sinematografi, suara dll) bergabung dibawah pengawasan kreatif sang sutradara. Dalam menjalankan proyek produksi video, khususnya kegiatan (*shooting video*)

II.14 Unsur-Unsur Dalam Film

Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif. Dengan kata lain, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi. Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antaralain : produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera (kameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bintang film).

II.14.1 Produser

Unsur paling utama dalam suatu tim kerja produksi atau pembuatan film adalah produser. Karena produser adalah orang yang akan mengeluar dana untuk biaya produksi dan sebagai pimpinan dari semua *crew* atau tim yang bertugas.

II.14.2 Sutradara

Sutradara merupakan orang yang paling bertanggungjawab terhadap proses pembuatan film di luar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Sutradara bertugas mengarahkan seluruh alur dan proses pemindahan suatu cerita atau informasi dari naskah skenario ke dalam aktivitas produksi.

II.14.3 Penulis Skenario

Skenario film adalah naskah cerita film yang ditulis dengan berpegang pada standar atau aturan-aturan tertentu. Jadi, penulis skenario film adalah seseorang yang menulis naskah cerita yang akan difilmkan.

II.14.4 Penata Kamera (Kameramen)

Penata kamera atau disebut juga dengan sebutan kameramen adalah seseorang yang bertanggungjawab dalam proses pengambilan gambar di dalam kerja pembuatan film.

II.14.5 Penata Artistik

Penata artistik (*art director*) adalah seseorang yang bertugas untuk menampilkan cita rasa artistik pada sebuah film yang diproduksi. Sebelum suatu cerita divisualisasikan ke dalam film. Tugas seorang penata artistik di antaranya menyediakan sejumlah sarana seperti lingkungan kejadian, tata rias, tata pakaian, perlengkapan - perlengkapan yang akan digunakan para pemeran film dan lainnya.

II.14.6 Penata Musik

Penata musik adalah seseorang yang bertugas atau bertanggungjawab sepenuhnya terhadap pengisian suara musik dalam film. Seorang penata musik dituntut untuk menguasai emua hal tentnag musik.

II.14.6 Editor

Editor adalah seseorang yang bertugas atau bertanggung jawab dalam proses pengeditan gambar atau *video* yang telah diambil oleh kameramen.

II.14.7 Pengisi dan Penata Suara

Penata suara adalah seseorang yang bertanggungjawab dalam menentukan baik atau tidaknya hasil suara yang terekam dalam sebuah film. Di dalam tim kerja produksi film, penata suara bertanggungjawab memimpin departemen suara.

II.14.8 Bintang Film (Pemeran)

Bintang film atau pemeran film dan biasa juga disebut aktor dan aktris adalah mereka yang memerankan atau membintangi sebuah film yang diproduksi dengan memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita film tersebut sesuai skenario yang ada.

II.15 Jenis – Jenis Film

Genre adalah sebuah metode untuk Idetifiksasi menentukan jenis dari film. Cara membaca genre dapat dilihat dari berberapa aspek (seperti yang dikutip dari kajianpustaka.com), Antara lain :

II.15.1 Genre Aksi

Genre aksi film *action* biasanya termasuk energi tinggi, besar anggaran *stunts* fisik dan mengejar, mungkin dengan penyelamatan, pertempuran, perkelahian, krisis (banjir, ledakan, bencana alam, kebakaran, dan lain – lain. Terus bergerak dan mondar-mandir, petualangan pahlawan termasuk mata-mata / *spionase* seri ‘*fantasi*’ James Bond, film seni bela diri.

II.15.2 Genre Petualangan

Genre Petualangan film petualangan biasanya cerita menarik, dengan pengalaman baru atau locales eksotis, sangat mirip atau sering dipasangkan dengan genre film aksi.

II.15.3 Genre Komedi

Genre komedi plot konsisten dan sengaja dirancang untuk menghibur dan memprovokasi tawa dengan satu-liners, lelucon, dan lain – lain. Dengan melebih - lebihkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan dan karakter.

II.15.4 Genre kejahatan / Gangster

Genre kejahatan / gangster film ini dikembangkan di sekitar tindakan jahat dari penjahat atau mafia, khususnya bankrobbers, angka bawah, atau penjahat kejam yang beroperasi di luar hukum, mencuri dan membunuh jalan mereka melalui kehidupan. Film kriminal dan gangster sering dikategorikan sebagai film noir atau detektif misteri film – karena persamaan mendasar antara bentuk - bentuk sinematik. Kategori ini mencakup deskripsi berbagai film pembunuh berantai.

II.15.5 Genre Drama

Genre drama **s**erius, plot-driven presentasi, karakter realistis menggambarkan, pengaturan, situasi kehidupan, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter dan interaksi yang intens. Biasanya, mereka tidak berfokus pada efek khusus, komedi, atau tindakan, film Drama mungkin genre film terbesar, dengan banyak subset. Lihat juga melodrama, epik (drama historis), atau genre romantis. Film biografi drama atau biopics adalah sebuah sub-genre utama, seperti ‘dewasa’ film (dengan konten subjek dewasa).

II.15.6 Genre Horor

Genre horor film horor dirancang untuk menakut-nakuti dan memanggil ketakutan tersembunyi kita yang terburuk, sering kali di akhir cerita menakutkan, mengejutkan, sementara menawan dan menghibur kita pada saat yang sama dalam pengalaman katarsis.

II.15.7 Genre Musik

Genre musik / tari bentuk sinematik yang menekankan nilai skala penuh atau lagu dan tarian secara signifikan biasanya dengan pertunjukan musik atau tarian terintegrasi sebagai bagian dari narasi film, atau mereka adalah film - film yang berpusat pada kombinasi musik , tari, lagu atau koreografi.

II.15.8 Genre Sci-Fi

Genre Sci-Fi film ini sering quasi-ilmiah, visioner dan imajinatif – lengkap dengan pahlawan, alien, planet yang jauh, quests tidak mungkin, pengaturan tidak mungkin, tempat-tempat yang fantastis, penjahat gelap dan gelap yang besar, teknologi futuristik, pasukan yang tidak dikenal.

II.15.9 Genre Perang

Genre film perang menampilkan pertempuran / pertarungan yang sebenarnya melawan bangsa - bangsa atau umat manusia di darat, laut, atau di udara memberikan plot primer atau latar belakang aksi film.Film perang sering mengambil pendekatan yg mengadu ke arah peperangan. Mereka mungkin termasuk kisah tawanan perang, cerita operasi militer, dan pelatihan.

II.16 Pengertian Film Dokumenter

Menurut Frank Beaver Film Dokumenter merupakan Sebuah film non-fiksi, Film Dokumenter biasanya di-*shoot* di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan *actor* dan temanya terfokus pada subyek–subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, social atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk memberi pencerahan, member informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang kita tinggali.(*Dictionary of Film Terms*, hal 119).

II.16.1 Unsur – Unsur Dalam Film Dokumenter

Pada dasarnya penempatkan dokumenter itu sendiri di luar kategori lain karena peran pembuat film dalam menentukan interpretasi materi dalam jenis-jenis film tersebut jauh lebih spesifik. Perkembangan dokumenter dan genre-nya saat ini sudah sangat pesat dan beragam, tetapi ada beberapa unsur yang

tetap dan penggunaannya; yakni unsur visual dan verbal yang biasa digunakan dalam dokumenter seperti yang di kutip dari www.filmpelajar.com.

Unsur Visual :

1. Observasionalisme reaktif pembuatan film dokumenter dengan bahan yang sebisa mungkin diambil langsung dari subyek yang difilmkan. Hal ini berhubungan dengan ketepatan observasi oleh operator kamera/sutradara.
2. Observasionalisme proaktif Pembuatan film dokumenter dengan memilih materi film secara khusus sehubungan dengan observasi terdahulu oleh operator kamera/sutradara.
3. Mode ilustratif Pendekatan terhadap dokumenter yang berusaha menggambarkan secara langsung tentang apa yang dikatakan oleh narator / *voice over*
4. Mode asosiatif Pendekatan dalam dunia dokumenter yang berusaha menggunakan potongan-potongan gambar dengan berbagai cara. Dengan demikian, diharapkan arti metafora dan simbolis yang ada pada informasi harafiah dalam film, dapat terwakili.

Unsur Verbal :

1. *Overheard exchange* Rekaman pembicaraan antara dua sumber atau lebih yang terkesan direkam secara tidak sengaja dan secara langsung.
2. Kesaksian Rekaman observasi, opini atau informasi, yang diungkapkan secara jujur oleh saksi mata, pakar dan sumber lain yang berhubungan dengan subyek dokumenter. Hal ini merupakan tujuan utama dari wawancara.
3. Eksposisi Penggunaan *voice over* atau orang yang langsung berhadapan dengan kamera, secara khusus mengarahkan penonton yang menerima informasi dan argumen.

II.17 Segmentasi

Penentuan *target audience* sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada *target audience* dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

Target Premier

a. Geografis

Ditunjukan untuk wilayah Jawa Barat khususnya Bandung.

b. Psikografis

Sangat mudah dipengaruhi lingkungan disekitarnya dan juga isu-isu yang beredar disekitarnya, minat, mengapresiasi seni budaya.

c. Demografis

1. Jenis Kelamin : Perempuan / Laki – Laki.
2. Usia : 10 – 25 Tahun.
3. Pekerjaan : Wiraswasta, Pelajar, Mahasiswa, Profesi umum.
4. Hobi : Olahraga, Pecinta Alam, Membaca buku sejarah.
5. Agama : Semua Agama.
6. Status Sosial : Menengah keatas.