BAB II

FITUR *STICKER* PADA APLIKASI *CHATTING* LINE DAN PEKERJA FILM

II. 1. Komunikasi

Terdapat beragam pengertian tentang komunikasi yang dikemukakan oleh para ahli, namun menurut Deni dalam jurnal Teknologi Informasi Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Guru dan Siswa (2003, h.205), Saripati hakikat dari komunikas itu sendiri, Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari pemberi pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) sehingga terjadi kesamaan pengertian atas pesan. Dari pengertian ini bisa kita fahami bahwa, pertama, dalam proses komunikasi selalu melibatkan dua pihak atau lebih, pemberi pesan dan penerima pesan. Kedua, adanya pesan yang disampaikan, pesan itu sendiri bisa dalam beragam bentuk kata, gambar, teks, simbol dan sebagainya. Apapun bentuk pesannya, inti yang diharapkan adalah adanya kesamaan pemahaman antara komunikator dan komunikan atas pesan tersebut. Proses interaksi penyampaian dan penerimaan pesan, bisa terjadi melalui pemanfaatan suatu sarana atau media tertentu, salah satunya adalah *chatting*. Dalam komunikasi media *chatting* di dunia maya media yang digunakan adalah *smart phone*, merujuk pada pengertian jaringan informasi elektronis yang mendunia yang terjadi karena adanya teknologi internet (*international networking* atau *interconnected network)*.

II. 2. Aplikasi *Chatting* Messenger

Menurut Deni (2003, h.210) *Chatting* dalam dunia *Internet* artinya program yang tersedia yang digunakan untuk mengobrol atau berinteraksi dengan siapa pun dan dimanapun diseluruh belahan dunia. Pemanfaatan *chatting* akhir-akhir ini banyak digunakan untuk mencari perkenalan dengan orang-orang yang berbeda latar budaya. Meskipun demikian pemanfaatan internet tidak terbatas untuk perkenalan saja, tetapi dapat digunakan untuk beragam tujuan termasuk untuk kepentingan pendidikan dan pekerjaan. Ada beberapa jenis komunikasi yang bisa dilakukan dengan program *chatting* ini, yaitu komunikasi lewat tulisan, komunikasi dengan

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

suara, komunikasi dengan gambar, dan komunikasi dengan mengirim *file*. Selain itu, *chatting* bisa dilakukan berdua saja atau beramai-ramai dengan banyak orang. *Chatting* di internet menjadi mungkin dilakukan karena adanya suatu perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan khusus untuk melakukan media *chatting*.

Menurut Deni (2003, h.212) Sesuai dengan karakteristik dari komunikasi dengan menggunakan media *chatting* itu sendiri, ada sejumlah manfaat atau keuntungan, diantaranya yaitu:

1. Cepat. Meskipun komunikasi dilakukan dalam kondisi jarak yang jauh, tidak perlu menunggu waktu yang lama.
2. Mudah. Apabila sudah menguasai teknis operasional komputer dan fasilitas pendukung yang dibutuhkan, proses komunikasi bisa dilakukan dengan mudah.
3. Komunikasi *chatting* bisa dilakukan secara *real time* juga *unreal time*. *Real time* artinya komunikasi dilakukan secara langsung, komunikator dan komunikan berinteraksi pada waktu yang sama, tanpa penundaan waktu untuk memberi respon atas pesan yang diterima. Sedangkan *unreal time* yaitu, ada penundaan waktu respon atas pesan-pesan yang disampaikan oleh para pihak yang berkomunikasi.
4. Bisa individual atau group, komunikasi *chatting* bisa dilakukan dengan baik secara satu orang dengan satu orang, maupun secara kelompok atau group, bisa dipilih sesuai dengan keperluan.
5. Jumlah dan jenis pesan bisa besar dan beragam. Keuntungan atau kelebihan lainnya dari komunikasi *chatting* ini adalah jumlah pesan atau informasi yang disampaikan bisa banyak dan dalam berbagai bentuk teks teks, suara, dan gambar. Atau bahkan gabungan dari ketiga jenis pesan tersebut.

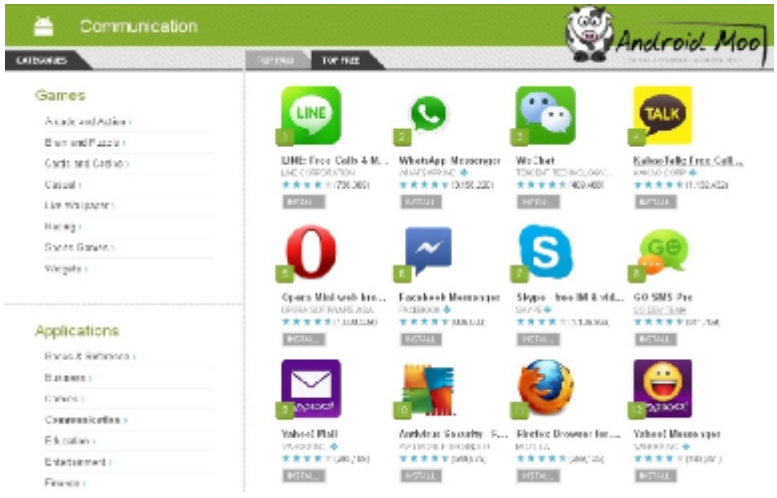
Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

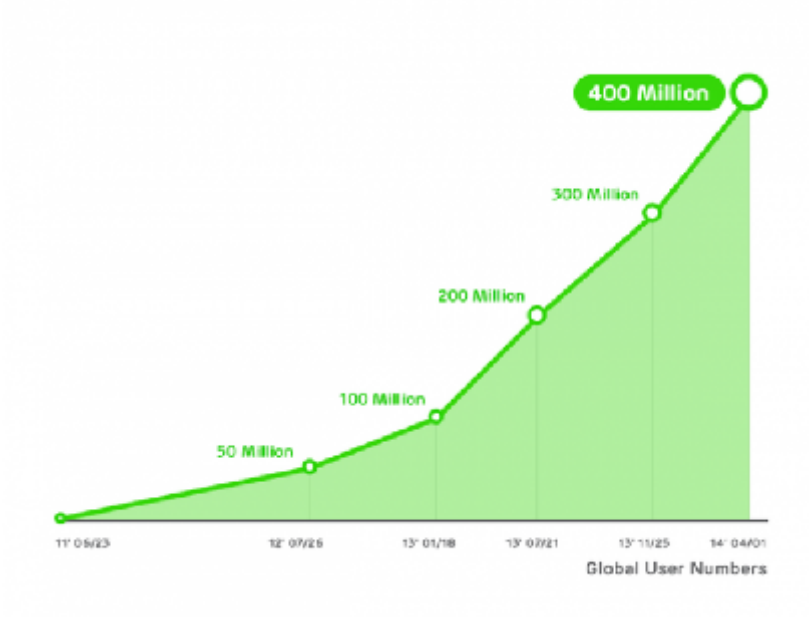
II. 2. 1. Komparasi Aplikasi *Chatting* Messenger

Berkembangnya produk *smart phone* di berbagai belahan dunia membuat para *developer* aplikasi ikut serta dalam perdagangan aplikasi *chatting* messanger ini, setelah sebelumnya aplikasi *chatting* dikuasai penuh oleh Blackberry Messenger dan WhatsApp Messenger, sekarang seiring berjalannya waktu pada tahun 2013 hingga 2014 ini telah muncul para pesaing aplikasi *chatting messenger*, seperti LINE, Kakao Talk, WeChat, dan lain-lain. Masing-masing mampu menarik perhatian para pengguna dan sudah beredar di semua *smart phone* yang berbasis Android, Blackberry, Windows Mobile, Symbian, OS, maupun iOS.

Untuk tahun 2014 ini, aplikasi *chatting* LINE lah yang menjadi pesaing ketat WhatsApp, mengingat WhatsApp adalah aplikasi *chatting* pertama yang muncul pada tahun 2009 dan LINE yang baru diresmikan pada tahun 2011 tapi LINE sudah mampu memperlihatkan keseriusannya dalam menarik perhatian. Menurut hasil rekapan dari situs resmi android pada 17 Juni 2013 dengan tema "4 Aplikasi *Chatting* Messenger Android Gratis Terbaik", LINE merupakan aplikasi *chatting* messenger android yang sekarang menduduki posisi nomer 1 di kategori aplikasi komunikasi terbanyak dicari dari saat kemunculannya dan telah di unduh dan di instal sebanyak 736.315 kali dan memiliki *ratting* 4 bintang, mengalahkan pesaingnya seperti WeChat dan Kakao Talk. LINE adalah sebuah aplikasi pengiriman pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai *platform* seperti *smartphone, tablet,* dan komputer. Dimana LINE difungsikan dengan menggunakan jaringan *internet* sehingga pengguna dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, panggilan *video*, pesan suara, *timeline, sticker*, bahkan bisa melakukan panggilan gratis sesama penggunanya. Menurut data statistik LINE penggunanya lebih dari 170 juta pengguna di seluruh dunia pada saat awal kemunculannya. Pada bulan November tahun 2013 kemarin, LINE mengumumkan jumlah penggunanya bertambah menjadi 300 juta, dan pada tanggal 2 April 2014 LINE mengumumkan hasil rekapan terbarunya bahwa LINE telah memiliki 400 juta pengguna aktif dari seluruh dunia. (www.iberita.com)

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional





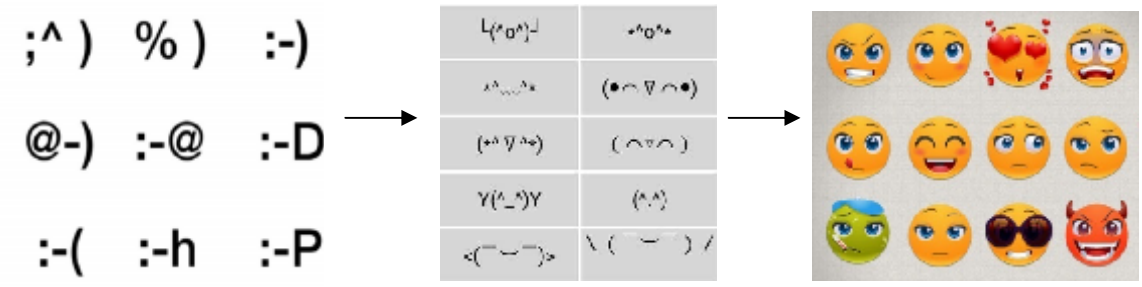
Gambar II. 1. Data statistik pengguna aplikasi *chatting LINE*

Sumber: www.iberita/news/29188/line-mencapai-angka-400-dari-target-500-juta-pengguna-di-2014/ (3 Juni 2014)

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

II. 3. Emosikon dan *Sticker*

Dengan berkembangnya teknologi dan ide secara pesat yang mengakibatkan adanya perubahan bentuk menjadi lebih fariatif, sebuah gambar atau bentuk yang dulunya berupa rangkaian dari simbol tersebut sudah mengalami perubahan menjadi sebuah tampilan yang lebih menyerupai kepala manusia ataupun hewan yang memiliki ekspresi sehingga mampu mewakili ekspresi dari penggunanya, yang orang-orang biasa menyebutnya Emosikon.



Gambar II. 2. Perkembangan Bentuk Emosikon

Sumber: http://petshopboxstudio.com/works/pinkpad-emoticons/(14 Mei 2014)

Sticker dalam aplikasi *chatting* LINE ini mempunyai peran yang cukup penting untuk kelancaran dalam bertukar informasi, yang dimana aplikasi LINE menyediakan beberapa karakter *sticker* yang tetap berdasarkan dari emosi-emosi dasar yang biasa dialamai dalam keseharian. Dari landasan emosi tersebut LINE mampu menggabungkannya dengan karakter yang menarik sehingga mewakili pengekspresian yang tepat dari penggunanya pada saat melakukan obrolan dengan media *chatting*.

Sticker lebih mampu menggambarkan sebuah ekspresi emosi dari penggunanya, kelebihan dari fitur *sticker* ini adalah dari ukuran yang relatif besar dari emosikon biasa, menampilkan seluruh anggota tubuh beserta *background* dan lengkap dengan segala tampilan objek lain untuk mendukung dari sebuah kejadian yang diceritakannya, sehingga fitur *sticker* ini mampu menyajikan sebuah gambar yang terasa sangat mewakili dari kejadian yang sedang di alami oleh para penggunanya,

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

maka dari itu aplikasi *chatting* LINE ini sangat digemari oleh kalangan masyarakat khususnya para remaja. Dan tujuan dari terciptanya emosikon dan fitur *sticker* sendiri tetaplah sama yakni sebagai kompensasi dari ketidakmampuan penyampaian, ekspresi muka, maupun gestur badan dalam komunikasi tertulis.



Gambar II. 3. Ekspresi karakter pada aplikasi *chatting* LINE
Sumber: *Capture* dari aplikasi *chatting* LINE dan www.line.me.com (14 Mei 2014)

Fitur *sticker* pada aplikasi *chatting* LINE juga mempunyai kemampuan yang lebih untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah ungkapan atau pesan sehingga dapat lebih terasa. Karakter fitur *sticker* juga sangat beragam mulai dari karakter *manga*, *pop art, fable*, maupun manusia. Berikut 4 karakter fitur *sticker* utama pada aplikasi *chatting* LINE:

a. Brown

Brown adalah beruang coklat yang lucu, merupakan karakter yang sengaja dibuat tidak memiliki banyak ekspresi wajah, karena mengesankan bahwa Brown adalah beruang yang baik hati.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

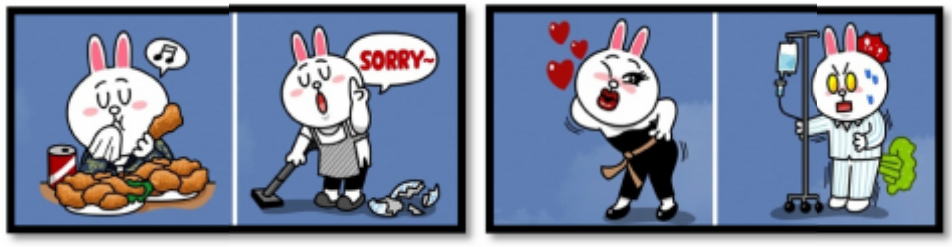


Gambar II. 4. Karakter Fitur *sticker* Brown

Sumber: *Capture* dari aplikasi *chatting* LINE (16 Mei 2014)

b. Cony

Cony merupakan kelinci betina putih yang digambarkan sebagai kelinci yang sangat penuh semangat juga gampang berubah-ubah perasaan atau ekspresif.

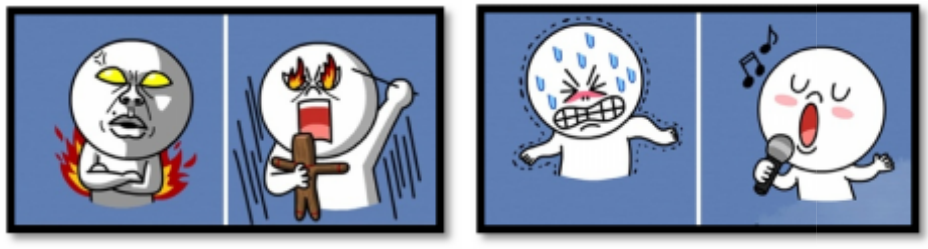


Gambar II. 5. Karakter Fitur *sticker* Cony

Sumber: *Capture* dari aplikasi *chatting* LINE (16 Mei 2014)

c. Moon

Karakter yang berkepala bulat sempurna dan berwarna putih layaknya bulan purnama ini adalah yang paling difavoritkan oleh pengguna, karena Moon memiliki banyak kepribadian dan kejutan disetiap ekspresinya.



Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Gambar II. 6. Karakter Fitur *sticker* Moon

Sumber: *Capture* dari aplikasi *chatting* LINE (16 Mei 2014)

d. James

James yang digambarkan memiliki rambut pirang yang sangat peduli penampilannya dibandingkan segala sesuatu yang lain, dikesankan sebagai karakter yang menjengkelkan tetapi tetap banyak yang menyukainya.



Gambar II. 7. Karakter Fitur *sticker* James

Sumber: *Capture* dari aplikasi *chatting* LINE (16 Mei 2014)

II. 3. 1. Membuat *Sticker* Pada Aplikasi LINE

Aplikasi *chatting* populer asal jepang yaitu LINE, baru-baru ini mengumumkan bahwa pihak LINE sudah resmi membuka fitur baru yang diberi nama Line Creators Market, fitur ini memungkinkan penggunanya membuat dan mejual *sitcker* hasil kreasinya, seperti yang dituliskan dalam situs resminya, "Semua orang bisa menjadi kreator di LINE Creators Market, tak peduli profesi, umur, seniman amatir atau hanya suka mencoret-coret, seorang individu ataupun mewakili perusahaan."

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Pihak resmi LINE yang begitu selektif dalam memilih para fitur *sticker* yang masuk semata-mata untuk tetap menjaga agar fitur *sticker* yang berada pada aplikasi *chatting* LINE tetap bisa memberikan visualisasi pesan yang baik, mulai dari tampilan bentuk dan gambar yang diharapkan memiliki dimensi juga mempunyai pengekspresian wajah yang lebih beragam agar dapat menghasilkan emosi pada setiap fitur *sticker*-nya yang lalu bisa dimengerti oleh penerima pesan, karena pengguna akan selalu mencari momen yang pas untuk dapat menggunakan fitur *sticker* yang beragam dalam segi pengekspresian emosinya. Adapun tahapan yang harus dilewati dan beberapa panduan yang harus dipahami oleh kreator untuk mendaftarkan hasil karya *sticker*-nya, diantara lain sebagai berikut:

1. **Daftar Sebagai Kreator**

Masukan informasi yang diperlukan untuk mendaftarkan diri sebagai kreator.

2. **Menyerahkan Keterangan dan Informasi *Sticker***

Memasukan informasi seperti teks, judul, deskripsi *sticker*, dan meng-*upload* total 42 gambar yang terdiri dari 40 *sticker*, 1 gambar utama untuk tampilan sampul depan pada halaman penjualan, dan 1 gambar untuk tab chat room.

3. **Peninjauan Dari Pihak LINE**

Pihak LINE akan meninjau apakah *sticker* yang dibuat memenuhi syarat dan layak untuk diperjual belikan.

4. **Mulai Menjual**

Setelah ditinjau pihak LINE akan memberitahukan melalui email untuk mengklik tombol Rilis untuk segera memulai menjual *sticker* pada *Web Store* LINE, 1 set *sticker* akan dijual dengan harga JPY 100 atau sekitar Rp. 11.000,-. Dan dari setiap penjualan *sticker*, kreator akan mendapatkan 50% yang akan di transfer melalui rekening bank yang sebelumnya di serahkan.

Adapun ketentuan format *sticker* yang wajib diikuti oleh kreator, diantara lain sebagai berikut:

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

1. **Gambar**

- Gambar *sticker* akan diubah ukurannya secara otomatis oleh pihak LINE, pastikan gambar memiliki ukuran panjang dan lebar yang akurat.
- Resolusi harus 72dpi dan mode warna RGB.
- Setiap gambar harus memiliki background transparan.
- Ukuran Maksimum untuk setiap gambarnya adalah 1MB.
- Usahakan pada saat semua 24 gambar dikompres menjadi satu file ZIP ukuran *file* ZIP kurang dari 20MB.

Gambar Sampul	**Gambar *Sticker***	**Gambar Tab Chat Room**
Jumlah: 1 Format: PNG Ukuran: W 240 – H 240	Jumlah: 40 Format: PNG Ukuran: Max W 370 – H 320	Jumlah: 1 Format: PNG Ukuran: W 96 – H 74

Tabel II. 1. Format Gambar

2. **Teks**

- Karakter bahasa Asia dan beberapa simbol dihitung sebagai 2 karakter.

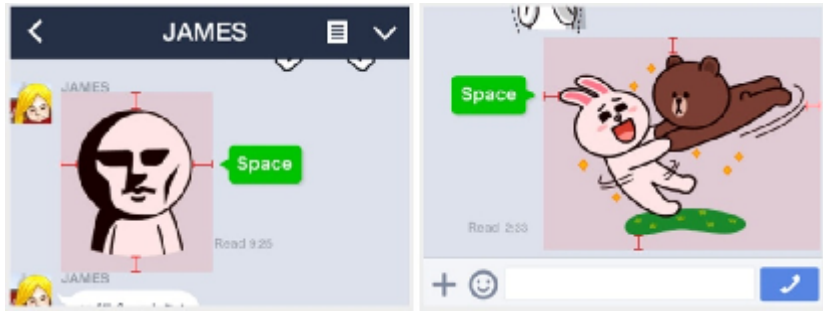
Kreator	**Judul *Sticker***	**Deskripsi *Sticker***
Max. 50 karakter	Max. 40 karakter	Max. 160 karakter

Tabel II. 2. Format Teks

3. **Margin *Sticker***

- Harus diberi margin sekitar 10px antara gambar sekelilingnya dan isi di sekitarnya.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional



Gambar II. 9. Contoh *Margin*

Sumber: https://creator.line.me/en/ (16 Mei 2014)

4. Rekomendasi Untuk *Sticker*

- *Sticker* yang mudah untuk digunakan dalam percakapan sehari-hari sehingga membantu komunikasi.
- *Sticker* yang terdiri dari ekspresi, pesan dan ilustrasi yang mudah dimengerti.

5. Non-Rekomendasi Untuk *Sticker*

- *Sticker* yang sulit untuk dimengerti dalam percakapan sehari-hari, seperti benda dan pemandangan.
- *Sticker* yang bukan gambar ilustrasi, seperti foto digital.
- *Sticker* yang memiliki pengertian terlalu dalam, seperti ilustrasi karakter tinggi.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- *Sticker* yang kurang beragam.
- *Sticker* yang menyinggung moralitas, seperti narkoba, merokok, seksual, atau kekerasan.
- *Sticker* untuk dijual tidak boleh digunakan untuk tujuan periklanan.
- *Sticker* yang dijual tidak boleh memberikan data atau ID yang mengesankan sebuauh kode pribadi.

II. 4. Karakter

Menurut Ivan dalam buku Menggambar Karakter Komik Jepang Untuk Pemula (2010, h.48) mengembangkan perwatakan atau penokohan menjadi tujuh bagian yang harus tetap saling berhubungan, yaitu:

a. Penggambaran bentuk lahir.
b. Penggambaran jalan pikiran pelaku atau apa yang terlintas dalam pikirannya.
c. Penggambaran reaksi pelaku terhadap kejadian-kejadian tertentu.
d. Penganalisaan atau pemberian langsung watak pelaku yang bersangkutan. Biasanya karakter manusia bersifat tunggal, artinya satu manusia memiliki satu karakter, seperti kebaikan, kebodohan, kecerdikan, dan lainnya.
e. Penggambaran keadaan sekitar pelaku.
f. Penggambaran pandangan pelaku lain terhadap pelaku utama.
g. Penggambaran watak pelaku-pelaku lain tentang pelaku utama.

Dalam membangun perwatakan dikenal tahap-tahap, yaitu tahap fisikal, sosial, psikososial, dan moral.yang dijelaskan sebagai berikut:

- Fisikal berkaitan dengan bentuk fisik dari karakter tersebut.
- Sosial berkaitan dengan status ekonomi, profesi, agama, dan hubungan keluarga.
- Psikososial berkaitan dengan kebiasaan, sikap motivasi, kesukaan dan ketidak sukaan.
- Moral berkaitan dengan tahap menunjukan perbedaan orang, suka

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

mementingkan diri sendiri, jujur, munafik, dan lainnya.

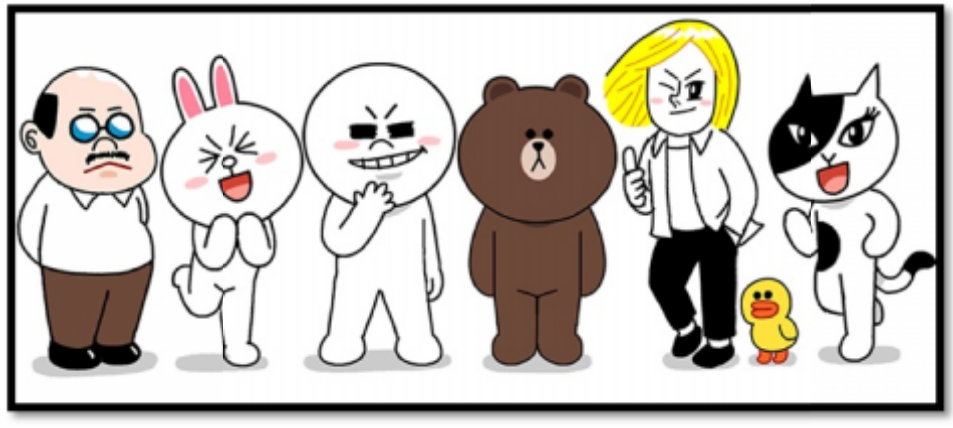
-

II. 4. 1. Pengembangan Karakter Pada Fitur *sticker* LINE

Menurut Sugihartono dalam buku Animasi Kartun (2010, h.91), Membangun dan mengembangkan sebuah karakter tidak hanya masalah menggambarkan figur. Masing-masing dari karakterpun harus memiliki bentuk, kepribadian, fitur, dan prilaku tersendiri. Dan ada tiga hal yang digunakan dalam pembuatan sebuah karakter, yaitu:

a. Visualisasi Karakter

Menceritakan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian. Ada tiga ciri yang harus dimiliki oleh karakter yang baik yaitu, jiwa (memiliki visi, pandangan hidup, nilai, kebermaknaan bagi kehidupan batin dan pikiran), ciri khas (bentuk tubuh, wajah, pakaian dan asesoris), dan sikap ekspresif, yaitu tingkah laku yang menyatu dengan karakter serta memberi kesan yang mendalam.



Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Gambar II. 10. Visualisasi karakter fitur *sticker* pada LINE.

Sumber:www.techiasia.com (17 Mei 2014)

b. Bahasa Tubuh

Merupakan cara memastikan semua figur menyampaikan semua cerita. Bahasa tubuh dapat menunjukan keadaan karakter.

Sugihartono (2010, h.98) menjelaskan, "Tubuh senantiasa menampilkan niat dan emosi yang dirasakan. Mengenalkan ekspresi dan sikap tubuh yang saling berhubungan ke dalam gambar tubuh yang dibuat akan melengkapinya dengan kreadibiltas sekaligus juga potensi emosi dan narasi".



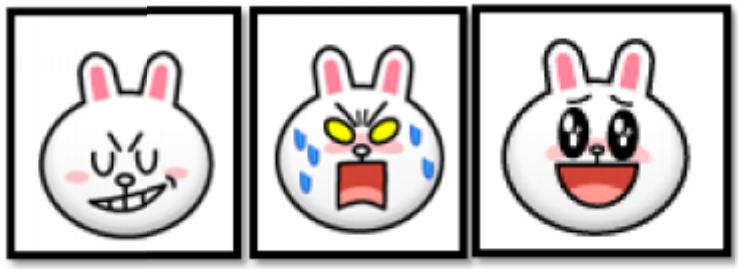
Gambar II. 11. Bahsa tubuh karakter fitur *sticker* pada LINE.

Sumber: C*apture* pada aplikasi *chatting*LINE (16 Mei 2014)

c. Mimik

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Merupakan cara memvisualkan emosi dan perasaan dengan kuat dan tepatyang diperlihatkan cukup dari wajah.



Gambar II. 12. Mimik wajah karakter fitur *sticker*pada LINE.

Sumber: C*apture* pada aplikasi *chatting*LINE (16 Mei 2014)

II. 5. Film

Salah satu karya seni yang bisa mencangkup dari semua unsur seni itu sendiri bisa disebut itulah film, yang dimana film merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat juga dipertunjukan. Maka dari itu film bisa disebut sebagai media terlaris untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah cerita, film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita, secara esensial dan substansi film memiliki kekuatan yang akan sangat berpengaruh terhadap komunikasi masyarakat. (Wibowo 2006, h.196).

II. 5. 1. Pekerja Film

Sedangkan pekerja film adalah sekelompok orang yang dipekerjakan oleh perusahaan produksi untuk membuat sebuah karya film, pekerja film disini

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

berbeda dengan pemeran yaitu actor yang tampil didepan kamera atau mengisi suara dari suatu film. Para pekerja film terbagi menjadi beberapa sector, masing-masing berkecimpung dalam aspek yang berbeda dalam pembuatan dari sebuah film (Wibowo 2003, h.14).



Gambar II. 13. Situasi pembuatan sebuah film.
Sumber: http://www.idseducation.com (17 Mei 2014)

Kelompok dari para pekerja film terbagi menjadi beberapa sektor tugas, masing-masing bertugas dalam aspek produksi tertentu, yang dimana sebagai berikut:

- **Produser**

Seorang produser film harus bisa mengawasi dan menyalurkan sebuah proyek film kepada seluruh pihak yang terlibat dengan tetap mempertahankan integritas dari visi film itu sendiri. produser terlibat aktif dalam semua tahapan proses pembuatan film, mulai dari pemunculan ide dan pengembangan hingga penyaluran proyek film tersebut. Maka dari itu produser cenderung mempunyai karakteristik mempunyai perhitungan tinggi, disiplin, tegas, pemimpin dan mempunyai mental pembisnis.Dari segi karakteristik visual seorang produser lebih sering menggunakan pakaian formal dengan buku agenda ditangannya yang

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

selalu menemaninya kemanapun pergi. Dalam industri film , Wulan Guritno adalah salah satu produser yang sudah banyak menghasilkan karya film yang baik.



Gambar II. 14. Wulan Guritno Berprofesi Menjadi Seorang Produser Film
Sumber: http://www.pikiran-rakyat.com/node/177913 (17 Mei 2014)

- **Sutradara**

Sutradara adalah orang yang mengontrol adegan dan dialog pada saat di depan kamera, juga bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang dimaksudkan oleh naskah dan diinginkan produser atau *executive* produser. Tidak hanya mengerti kamera, dan pencahayaan, sutradarapun harus mampu mengarahkan orang banyak bahkan berinteraksi langsung dengan para pemeran dan pekerja film yang lain. Karakteristik yang dipunyai oleh sutradara diantara lain mempunyai rasa idealis yang tinggi, mempunyai daya cipta reka yang tinggi, menguasai dasar-dasar teknik pembuatan film, mempunyai sifat fleksibel, berani bertanggung jawab, dan mempunyai sifat bijaksana atau obyektif dalam menerima saran dan pendapat dari siapapun khususnya anggota kerabat kerja.

Menjadi sutradara harus sanggup memopahkan keyakinan kepada *crew*-nya, harus yakin apa yang dikerjakannya itu akan berhasil, dia harus siap sedia menanggulangi masalah yang timbul sesulit apapun, serta keyakinan terhadap kekuatan diri harus besar dan wajib ditularkan kepada semua yang bekerja bersamanya. Karakter visual dari seorang sutradara lebih kepada berpakaian santai karena akan banyak diharuskan pakaian yang dikenakan nyaman, juga handuk kecil yang biasa melingkar di leher ataupun berada disaku, mempunyai kursi lipat

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

untuk memantau hasil gambar dari monitor, dan sebuah skenario yang selalu dibaca dimanapun demi memahami isi cerita. Joko Anwar adalah salah satu sutradara yang mampu membangkitkan semangat dan tekad kepada orang banyak mengenai bebasnya berekspresi dalam membuat film.



Gambar II. 15. Joko Anwar Seorang Sutradara Film

Sumber: http://www.tempo.co/read/news/2014/04/16/111571000 (17 Mei 2014)

- **Penulis Skenario**

Penulis skenario bertugas untuk menulis dasar acuan dalam bentuk naskah atau skenario atas dasar ide cerita sendiri atau dari pihak lain, dasar acuan tersebut bisa dilakukan secara bertahap mulai dari ide cerita, sinopsis, dan baru menuju skenario.



Gambar II. 16. Ginatri S. Noer Seorang Penuli Skenario

Sumber: http://www.fimela.com/read/2013/11/29/26-bakat-muda (17 Mei 2014)

- **Kameramen**

Director of Photography (DOP) atau kepala kameramen, yang dimana bertanggung jawab penuh terhadap semua aspek visual yang dimana pergerakan

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

dan penempatan kamera, dan juga mengatur pencahayaan dalam suatu adegan. DOP juga bertugas untuk menyususn daftar perangkat kamera yang dibutuhkan seperti filter, lensa, tata lampu dan kamera. Seorang DOP harus mempunyai sifat yang mendukung dari visi sutradara dan skenario, berbadan kokoh dan harus tau akan pengambilan yang bagus dari setiap pemeran atau artis. Karakter visual yang sering diperlihatkan oleh seorang DOP adalah dengan menggunakan pakaian *T-Shirt* tipis, handuk kecil, topi *out door*, dan alat-alat pembantu untuk melakukan pengambilan gambar dengan kameranya. Salah satu DOP yang berangkat dari perfilman dan mempunyai prestasi yang baik adalah Radian Kanugroho.



Gambar II. 17. Radian Kanugroho Seorang DOP Film

Sumber: http://www.idseducation.com/2013/02/09/nonton-bareng-film (17 Mei 2014)

- **Penata Suara**

Seseorang yang ditugaskan untuk mengoprasikan mikrofon *boom* atau bertugas untuk merekam suara yang dibutuhkan untuk kebutuhan film sebenarnya bisa lelaki ataupun perempuan, yang diharuskan adalah mempunyai karakteristik tenaga tangan yang kuat karena harus mampu menopang beratnya *stick boom, boom,* dan alat *record* yang biasa digantungkan pada lehernya, juga seorang *boom mic* harus mempunyai pendengaran yang baik karena dialah yang mendengar suara yang masuk pada *boom mic* yang terhubung pada alat bantu dengar yang digunakannya sebelum masuk pada alat *record*.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional



Gambar II. 18. Seorang wanita sedang mengoprasikan alat *boom mic.*
Sumber: http://www.idseducation.com/ids-programs (17 Mei 2014)

- **Artistik**

Dalam produksi film, Artistik ditugaskan untuk mengarahkan dekorasi tempat atau adegan agar mendukung pada cerita yang sudah disiapkan. Karakter yang erat dengan seorang artistik diantara lain mampu memahami denah lokasi dari sebuah film yang akan dibuat, memahami material dalam pendekoran sebuah adegan, memiliki tanggung jawab yang besar terhadap kerusakan yang dilakukan, bahkan seorang artistik mempunyai daya tahan tubuh yang kuat. Selalu menggunakan sepatu dan baju *out door* dengan tujuan untuk melindunginya dari material yang bisa membahayakan dalam pekerjaannya, serta mempunyai peralatan dekorasi yang pekerja film lain jarang memilikinya. Moti D Setyanto adalah seorang artistik sekaligus mengajarkan mengenai ilmu artistik di *International Desain School* yang dimana sekolah tersebut memberikan pengajaran dalam bidang perfilman, dan sudah menjadi penata artistik di film Kuntilanak, After The Dark, The Raid, dan lain-lain.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- **Editor**

Seseorang yang berprofesi bukan hanya ahli dalam pengeditan pemotongan gambar *video* maupun *audio* sehingga menjadi sebuah film yang utuh atau siap ditontonkan. Dalam proses editing harus dilakukan dengan cara menyambung dua buah adegan atau lebih yang dapat menimbulkan pengertian baru melalui cara pemikiran dan selalu menimbulkan istilah pemikiran yang baru. Editor yang berkarakteristikan lebih banyak melakukan aktifitas dengan tanganya didepan komputer ini sangat ahli dalam mengoprasikan komputer, cenderung pendiam, dan serius. Karakteristik visual bagi seorang editor adalah komputer atau laptopnya yang selalu dia bawa atau gunakan, dan kertas *story board* yang selalu dijaga baik agar tidak hilang, karena itu yang lebih sering ditemui oleh seorang editor film. Wijayanto adalah seorang editor kondang yang mempunyai keahlian dalam mengedit video agar menjadi kesatuan film yang utuh.



Gambar II. 19. Wijayanto, seorang editor film.
Sumber: http://www.idseducation.com/2013/07/22/real-film-production (17 Mei 2014)

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional