BAB II. PENGENALAN TELEVISI, FILM, ANIMASI, *MISE EN SCENE*, KOMEDI *SLAPSTICK*

II.1 Televisi

Kata ”televisi” berasal dari gabungan bahasa Yunani dan bahasa Latin, istilah tele yang berarti jauh dan visi (vision) yang berarti penglihatan (Onong Uchijana Effendy : 2003). Televisi memiliki pengertian sebagai alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual/penglihatan. Televisi merupakan media telekomunikasi satu arah yang digunakan sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara. Televisi digunakan sebagai media entertainment (hiburan), pendidikan, berita dan periklanan. Menurut lembaga survei Nielsen di Indonesia media televisi menjadi medium utama yang dikonsumsi masyarakat (95%), disusul oleh internet (33%), radio (20%), suratkabar (12%), tabloid (6%) dan majalah (5%). Hal ini dikemukakan dalam situs resmi nielsen.com (2014) selaku perusahaan informasi dan pengukuran global yang telah hadir di 100 negara dan berkantor pusat di New York. Media Televisi menjadi media entertainment (hiburan) bagi orang dewasa maupun anak-anak.

II.2 Film

Film merupakan media yang dibuat untuk ditonton oleh audiens melalui aktifitas melihat dan mendengar agar dapat menangkap cerita atau informasi yang disampaikan. Dapat dikatakan bahwa film merupakan media komunikasi yang memanfaatkan audio dan visual. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Kini perkembangan perfilman semakin lama semakin canggih dengan adanya teknologi.

II.2.1 Film *Live-Action*

Menurut (Prakosa:2010) film *live-action* adalah sebuah rekontruksi kehidupan, atau serentetan perekaman tentang orang-orang atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian yang dramatik lainnya dan disusun secara disengaja baik

yang diadakan adegannya atau terbentuk karena proses editing, semuanya bisa menciptakan sebuah alur cerita(h.95). Dapat dikatakan bahwa film *live-action* merupakan film yang diperankan langsung oleh manusia riil dan berorientasi pada kehidupan nyata.

II.2.2 Film Animasi

Menurut (Prakosa:2010) *animation* diartikan sebagai mengkreasikan 'kehidupan' atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati. Menurut Agus Suheri (2006) menjelaskan "animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan" (h.2).

Ada 4 jenis animasi menurut Hofstetter (2001), yaitu :

1. Frame Animation
   Suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame.
2. Vector animation
   Suatu animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.
3. Computational Animation
   Suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x (horizontal) dan y (vertikal).
4. Morphing
   Peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut.

II.3 Komputer Animasi

II.3.1 Animasi 2D

Film animasi berbasis dua dimensi yakni objek yang dianimasikan hanya mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis).

II.3.2 Animasi 3D

Menurut (Prakosa:2010) film animasi berbasis tiga dimensi yakni objek yang dianimasikan mempunyai ukuran panjang (x-axis), lebar (y-axis) dan tinggi (z-

axis) maka objek dan pergerakannya hamper mendekati kenyataan aslinya. Objek tersebut dibuat di dunia maya *(virtual reality)* (h.143).

II.4 Timing Film Animasi

II.4.1 Serial Animasi

Serial animasi meracu pada tayangan animasi yang ditayangkan secara kontinyu pada hari dan jam-jam tertentu. Menurut (Prakosa:2010) karena alasan ekonomis, film animasi untuk konsumsi industri televisi cenderung dibuat secara sederhana dalam hal teknik pembuatan film(h.268).

II.4.2 *Limited Animation*

Menurut (Prakosa:2010) perkembangan industri berkembang begitu cepat, maka lahirlah teknik limited animation yang awalnya dikembangkan oleh Hanna Barbera yang melakukan ekperimentasi dengan keterbatasan gambar sebanyak pengulangan gambar yang hanya digambar sejumlah 6 gambar, tetapi direkam dengan perkalian yang tetap berjumlah 24 frame setiap detiknya(h.269).

II.4.3 *Full Length Animation*

Menurut (Prakosa:2010) film-film cerita panjang biasanya menyiratkan sejumlah besar pekerjaan menggambar atau mendesain yang lebih serius dimulai dari perlakuan menciptakan film per detiknya(h.271).

II.5 *Mise en Scene*

Menurut (Sikov:2010) istilah Mise en Scene mendeskripsikan fitur utama dari representasi sinematik. Istilah ini diambil dari Bahasa Perancis yang dalam Bahasa inggris berarti *"which has been put into the scene or put onstage".* Menurut (Villarejo:2007) ada 6 komponen dari Mise en scene yaitu setting (set & props), lighting, costume, hair, make-up dan figure behavior. Berikut penjelasan mengenai tiap komponen dari Mise en scene:

a. Setting (set & props)

Latar (setting) merupakan tempat atau lokasi dimana suatu adegan dimainkan. Dalam dunia film, menurut (Villarejo:2007) setting tidak terbatas interior, seperti tempat tinggal atau tempat kerja, tetapi dapat lebih luas secara harfiah ke dunia baru dari galaksi dan luar alam semesta kita sendiri. Untuk memperkuat suasana setting dalam film diperlukan bantuan property. Properti memberikan definisi lebih lanjut pada setting atau menarik perhatian pada detail dalam adegan yang lebih besar.

b. Lighting

Menurut (Sartono:2008) tata cahaya (lighting) adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam program televisi(h.316).

c. Costume & Hair

Kostum merupakan penggunaan pakaian yang digunakan pada tiap karakter dalam sebuah film. Penggunaan kostum yang tepat berkontribusi dalam dunia film.

e. Make-up

Make-up merupakan sesuatu yang mengacu pada penggunaan tata rias wajah pada tiap karakter. Dalam film, tata rias wajah berkaitan erat dengan kostum. Peran tata rias wajah yaitu menciptakan imajinatif dimensi dalam dunia film (Villarejo:2007).

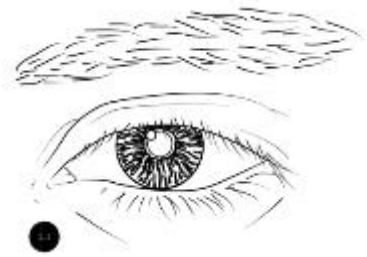
f. Figure Behavior

Menurut (Villarejo:2007) figure Behavior yang dimaksud dalam mise en scene yaitu mendeskripsikan gerakan, ekspresi atau aksi dari aktor atau figur lainnya (hewan, monster, animasi, droid) dalam sebuah shot yang diberikan.

II.5.1 Ukuran (frame size) atau Komposisi

Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (Point of Interest atau obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam frame (Baskin:2009). Kesimpulannya komposisi shot atau biasa disebut dengan shot size adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

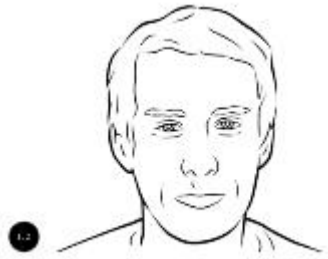
II.5.1.1 *Extreme Close-Up*



Gambar II.1 Gambar *Extreme Close-Up*
Buku "*Film Studies:An Introduction*" hal.11, penulis Sikov (2010)

Menurut (Sartono:2008) pengambilan gambar *Extreme Close-Up* merupakan pengambilan gambar yang diambil sangat dekat dan detail. *Shot* ini merupakan *shot* yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia. Obyek mengisi seluruh layar dan jelas sekali detailnya. Seperti terlihat pada gambar sebuah mata yang memenuhi gambar(h.312).

II.5.1.2 *Close-Up*



Gambar II.2 Gambar *Close-Up*
Buku "*Film Studies:An Introduction*" hal.11, penulis Sikov (2010)

Menurut (Sartono:2008) pengambilan gambar *Close-Up* merupakan pengambilan gambar yang diambil *shot* dekat, obyek menjadi titik perhatian utama di dalam *shot* ini, latar belakang sedikit sekali. Untuk manusia biasanya ditampilkan wajah dari bahu sampai atas kepala(h.312).

II.5.1.3 *Medium Shot*



Gambar II.3 Gambar *Medium Shot*
Buku "*Film Studies:An Introduction*" hal.11, penulis Sikov (2010)

Menurut (Sartono:2008) pengambilan gambar *Medium Shot* merupakan pengambilan gambar obyek disini menjadi lebih besar dan lebih dominan, obyek manusia dinampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala. Latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama(h.312).

II.5.1.4 *Long Shot*



Gambar II.4 Gambar *Long Shot*
Buku "*Film Studies:An Introduction*" hal.11, penulis Sikov (2010)

Menurut (Sartono:2008) pengambilan gambar *Long Shot* merupakan pengambilan gambar shot jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan ELS, obyek masih didominasi oleh latar belakang yang lebih luas(h.312).

II.5.1.5 *Extreme Long Shot*

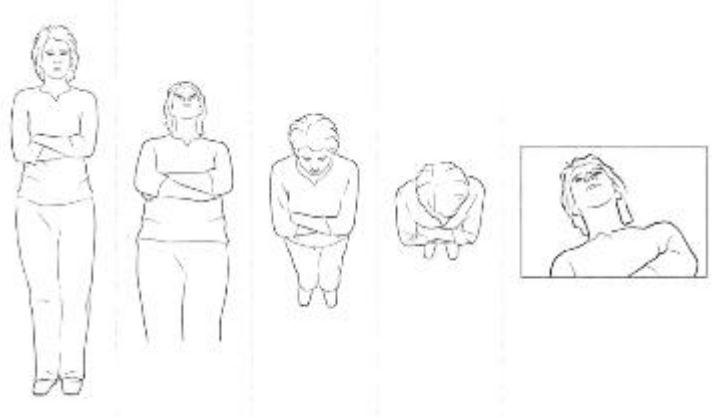


Gambar II.5 Gambar *Extreme Long Shot*
Buku "*Film Studies:An Introduction*" hal.11, penulis Sikov (2010)

Menurut (Sartono:2008) pengambilan gambar *Extreme Long Shot* merupakan pengambilan gambar shot yang sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang luas, kamera mengambil keseluruhan pemandangan. Obyek utama dan obyek lainnya nampak sangat kecil dalam hubungannya dengan latar belakang(h.312).

II.5.2 *Camera Angle*

Menurut (Sartono:2008) *camera angle* adalah sudut penempatan dimana kamera mengambil gambar suatu subyek, pemandangan atau adegan. Dengan sudut tertentu kita bisa menghasilkan suatu shot yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan kesan tertentu pada adegan yang kita sajikan(h.313).



Gambar II.6 Gambar *Camera Angle*
Buku "*Film Studies:An Introduction*" hal.13, penulis Sikov (2010)

a. Normal Angle

Normal angle merupakan sudut pengambilan gambar pada posisi sejajar dengan objek. Menurut (Sartono:2008) pada posisi normal angle, kamera ditempatkan kira-kira setinggi mata subyek.

b. Low Camera Angle

Posisi kamera dibawah ketinggian mata subyek, sehingga kamera harus mendongak untuk merekam subyek. Dengan low camera angle cenderung menambah ukuran tinggi obyek, dan memberikan kesan kuat, dominan dan dinamis(h.313).

c. High Camera Angle

Posisi kamera lebih tinggi di atas mata, sehingga kamera harus menunduk untuk mengambil subyeknya. High Camera Angle sangat berguna untuk mempertunjukkan keseluruhan set beserta obyek-obyeknya. Dengan high camera angle bisa diciptakan kesan obyek nampak kecil, rendah, hina, perasaan kesepian, kurang gairah, kehilangan dominasi(h.313).

d. Bird's-Eye Shot

Bird's-Eye Shot merupan pengambilan gambar dengan kamera mengambil subyek dari atas

e. Subjective Camera Angle

Kamera diletakkan di tempat seorang karakter (tokoh) yang tidak nampak dalam layar dan mempertunjukkan pada penonton suatu pemandangan dari sudut pandang karakter tersebut(h.313).

f. Objective Camera Angle

Objective Camera Angle merupakan cara pengambilan gambar, dimana audiens hanya menjadi pengamat. Kamera merekam peristiwa atau adegan seperti apa adanya.

II.5.3 *Camera Movement*

Dalam buku Askurifal Baskin (2009), Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam gerakan kamera. Antara lain;

a. Zooming

Adalah suatu pergerakan lensa kamera menuju (in) objek atau menjauh (out) dengan posisi kamera diam ditempat. Sehingga menimbulkan efek membesar bila mendekat (in) dan mengecil bila menjauh (out).

b. Tilting

Adalah suatu gerakan kamera keatas (up) dan kebawah (down) tanpa memindahkan posisi kamera. Gerakan ini penonton memiliki kesan penasaran yang ditimbulkan dengan cara perlahan.

c. Paning

Adalah gerakan kamera ke kanan (pan right) dan ke kiri (pan left) tanpa memindahkan posisi kamera. Efek yang ditimbulkan sama dengan gerakan tilting.

d. Follow

Adalah gerakan kamera mengikuti objeknya, sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi.

II.6 Komedi

Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, komedi merupakan sandiwara ringan yang penuh dengan kulucuan meskipun kadang-kadang kelucuan itu bersifat menyindir dan berakhir dengaan bahagia. Menurut (Hoover: 2013) setiap tipe-tipe komedi memiliki perbedaan, tipe-tipe tersebut yaitu parodi, satir, slapstick, sarcasm, farce, surreal, black comedy,improve, anecdotal, blue, deadpan.

II.6.1 Komedi Slapstick

Menurut (Stott:2005) *slapstick* umumnya dipahami sebagai humor fisik yang bersifat kuat….dimana acrobat, rasa sakit dan kekerasan merupakan fitur standar. Slapstick adalah jenis komedi yang mengambil tema kekerasan fisik sebagai unsur utamanya. Dan lebih mengutamakan gerak adegan ketimbang dialog melalui humornya. Menurut (Paulus dan King:2010) dalam bukunya yang berjudul Slapstick Comedy ”slapstick comedy supplied many of most enduring icon of America cinema in the silent era.” Di Amerika, komedi slapstick telah melahirkan banyak ikon pada perfilman Amerika di Silent Era.

Dalam buku yang berjudul ”Slapstick and Comedy Performance” (Peacock:2014) menjelaskan bahwa komedi slapstick dibangun oleh beberapa struktur elemen. Struktur elemen komedi slapstick yaitu *repetition, inversion, anticipation, escalation and timing*. Berikut penjelasan mengenai tiap struktur elemen slapstick:

a. *Repetition*

   Repetisi (pengulangan) yang dimaksud dalam komedi slapstick yaitu pengulangan rasa sakit. Salah satu contohnya yaitu saat korban dipukul secara berulang-ulang dibagian wajah(h.40).

b. *Inversion*

   Inversion (Inversi) merupakan kejadian ketika korban berbalik menjadi penyerang. Inversi juga dapat diartikan sebuah kejadian dimana karakter terjebak dalam perangkap buatan sendiri(h.41).

c. *Anticipation*

Antisipasi merupakan kejadian dimana korban mengantisipasi agar tidak celaka namun pada akhirnya korban tetap saja celaka(h.43).

d. *Escalation*

Escalation merupakan kejadian ketika repetition dan anticipation dikombinasikan(h.43).

e. *Timing*

Timing yang dimaksud dalam komedi slapstick yaitu saat adegan rasa sakit sengaja di pause atau sengaja di slow motion. Ataupun beberapa adegan lainnya yang memanfaatkan waktu(h.44).