BAB II

TEORI MONTASE SERGEI EISENSTEIN PADA FILM BANGKIT

II.1. Sejarah Montase

II.1.1. Sergei Eisenstein

Sergei Eisenstein memiliki nama asli Sergei Mikhailovich Eizenshtein. Eisenstein adalah kunci kedua sebagai sineas dalam perfilman Rusia. Sebagai sutradara, dia mungkin yang terbaik. Eisenstein banyak menulis tentang ide-ide film dan akhirnya mengajar untuk membangun generasi sutradara di Rusia. Eisenstein lahir di Riga, Latvia, Rusia ini sebenarnya seorang arsitektur. Dia belajar arsitektur dan teknik di Petrograd Institute of Civil Engineering. Eisentein mengenal dunia perfilman secara tidak sengaja ketika pada tahun 1920 Eisenstein melihat pertunjukan teater Kabuki dan tertarik belajar bahasa Jepang. Eisenstein kemudian pindah ke Moskow dan memulai karirnya dalam dunia teater dengan bekerja di Proletkult. Sergei Eisenstein dikenal sebagai *"Bapak Montase Dunia"* .

Pada tahun 1923 ia menjelaskan dalam karya tulisannya bahwa: Sebuah daya tarik (dalam diagnosis kita tentang teater) adalah setiap momen agresif dalam teater yaitu elemen apa pun yang mengarahkan penonton ke pengaruh emosional atau psikologis, diverifikasi oleh pengalaman dan secara matematis dihitung untuk menghasilkan guncangan emosional tertentu pada penonton dalam tatanan yang tepat di dalam keseluruhan. Guncangan-guncangan ini memberikan satu-satunya kesempatan untuk memahami aspek ideologis dari apa yang ditunjukkan, yaitu kesimpulan ideologis akhir (Eisenstein, 2009, h.30). Tahun 1923, Sergei Eisenstein mulai merancang dan merumuskan teori Montase atau *Montage*. Pada tahun tersebut Eisenstein membuat karya film pertamanya yang berjudul *Glumov's Diary*. Diikuti dengan *Strike (1925),* dan *The Battleship Potemkin (1925)* yang mendapat apresiasi dan diakui di seluruh dunia. Dengan latar belakang di bidang teater dan juga desain, Eisenstein berusaha untuk menerjemahkan pelajaran dari Griffith dan Karl Marx kedalam pengalaman penonton tunggal. Eisenstein berusaha untuk berteori tentang pengeditan film sebagai benturan gambar dan ide.



Gambar II.1 Sergei Eisenstein
Sumber: https://thefilmstage.com/wp-content/uploads/2014/02/Sergei-EISENSTEIN-1-620x463.jpg
(Diakses pada 02/05/2018)

II.1.2. Teknik Montase

Montase adalah kombinasi dari generalisasi komposisi tentang gambar dan gambar itu sendiri: fusi dari unsur-unsur komposisi yang disatukan bersama dengan kontur gambar yang umum (Eisenstein, 2010, h.4). Dalam pengertian lain, Montase dalam istilah perfilman adalah cara atau teknik mengedit potongan film tematik *(footage)* yang telah diambil dan terpisah kemudian menggabungkannya ke dalam rangkaian yang disusun dan tertata rapi. Potongan gambar-gambar yang bergerak disusun dengan teliti oleh sutradara, editor film, teknisi visual dan suara. Dengan teknik tersebut, film yang disajikan memiliki makna dan kesan dramatis dan teknik ini sering dikaitkan dengan teknik pengeditan Rusia. Pada tahun 1929 dalam esainya *"Beyond the Shot"* Eisenstein menjelaskan teorinya tentang daya tarik montase dengan membandingkan montase dengan hieroglif Jepang. Dia menunjukan bahwa dua simbol yang disatukan membuat makna baru. *"The combination of two hieroglyphs of the simplest series is regarded not as their sum total but as their product, i.e. as a value of another dimension, another degree: each taken separately corresponds to an object but their combination corresponds to a concept. The combination of two 'representable' object achieves the representation of something*

that cannot be graphically represented". (Kombinasi dua hieroglif dari seri paling sederhana dianggap bukan sebagai jumlah total mereka tetapi sebagai produk mereka, gelar lain: masing-masing diambil secara terpisah sesuai dengan suatu objek tetapi kombinasi mereka sesuai dengan konsep. Kombinasi dari dua objek *representable* mencapai representasi dari sesuatu yang tidak dapat direpresentasikan secara grafis (Eisenstein, 2009a, h.82). Dalam karya tulisannya yang berjudul *"Essay in Film Theory: Film Form",* Eisenstein membagi Montase menjadi 5 kategori, yaitu :

a. Metric Montage

Kriteria dasar untuk konstruksi ini adalah panjang mutlak potongan-potongannya. Potongan-potongan itu disatukan sesuai dengan panjangnya, dalam skema-rumus yang sesuai untuk ukuran musik (Eisenstein, 1977, h.72).

Montase metrik mengacu pada panjang *shot* relatif terhadap satu sama lain. Memperpendek *shot* menyingkat waktu audien harus menyerap informasi dalam setiap *shot*. Hal tersebut meningkatkan ketegangan yang dihasilkan dari adegan. Penggunaan pengambilan *shot close-up* dengan pemotretan yang lebih pendek menciptakan urutan yang lebih intens (gambar II.2 dan II.3).



Gambar II.2 Potemkin (1925) *shot close-up*
Sumber: https://www.jukolart.us/film-editing-2/images/1620_20_13.jpg (Diakses pada 02/05/2018)



Gambar II.3 Potemkin (1925) *shot close-up*
Sumber: https://www.jukolart.us/film-editing-2/images/1620_20_14.jpg (Diakses pada 02/05/2018)

b. Rhythmic Montage

Di sini, dalam menentukan panjang potongan, konten dalam bingkai adalah faktor yang memiliki hak yang sama untuk dipertimbangkan. Penentuan abstrak dari potongan-potongan memberikan cara untuk hubungan yang fleksibel dari panjang yang sebenarnya. *Rhythmic Montage* atau Montase berirama/ritmik mengacu pada kontinuitas yang timbul dari pola visual dalam bidikan. Kesinambungan berdasarkan kecocokan aksi dan arah layar adalah contoh dari montase ritmik. Jenis montase ini memiliki potensi besar untuk menggambarkan konflik karena kekuatan yang berlawanan dapat disajikan dalam kaitannya dengan arah layar yang berlawanan serta bagian dari frame. Misalnya, dalam urutan Odessa Steps dari Potemkin (1925), tentara berbaris menuruni tangga dari satu kuadran kerangka, diikuti oleh orang yang mencoba melarikan diri dari sisi berlawanan dari bingkai (gambar II.4 dan II.5).



Gambar II.4 Potemkin (1925) tentara berbaris
Sumber: https://www.jukolart.us/film-editing-2/images/1620_20_17.jpg (Diakses pada 02/05/2018)



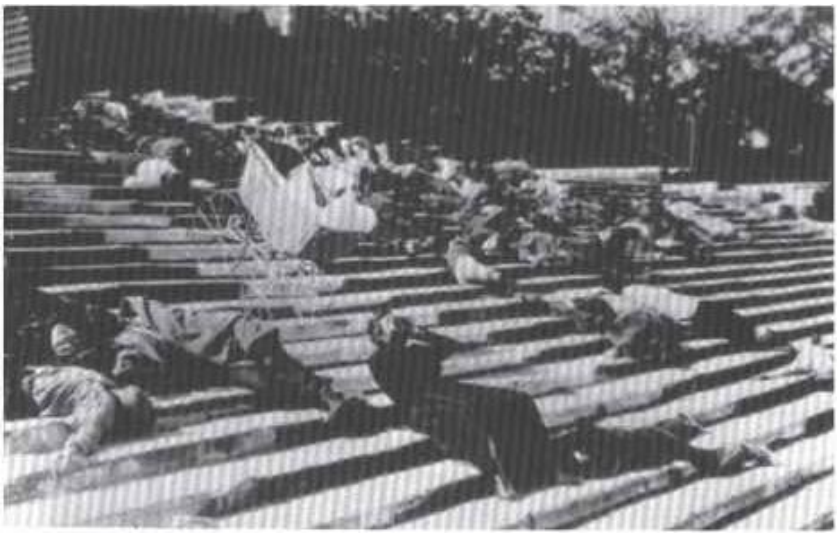
Gambar II.5 Potemkin (1925) orang-orang yang melarikan diri
Sumber: https://www.jukolart.us/film-editing-2/images/1620_20_21.jpg (Diakses pada 02/05/2018)

a. Tonal Montage

Istilah ini digunakan untuk pertama kalinya. Ini mengungkapkan tahap di luar ritmik montase. Dalam montase ritmik itu adalah gerakan dalam bingkai yang mendorong gerakan montase dari frame ke frame. Gerakan-gerakan seperti itu di dalam bingkai mungkin berupa objek yang bergerak, atau dari mata penonton yang diarahkan sepanjang garis dari beberapa objek bergerak. Dalam montase tonal, gerakan dirasakan dalam arti yang lebih luas. Konsep gerakan mencakup semua pengaruh potongan montase. Di sini montase didasarkan pada suara emosional yang khas dari bagian-bagiannya yang dominan. Nada umum dari lagu itu. Montase tonal mengacu pada keputusan pengeditan yang dibuat untuk membangun karakter emosional dari suatu adegan, yang dapat berubah dalam perjalanan adegan. *Tone* (nada) atau *mood* digunakan sebagai pedoman untuk menafsirkan montase nada, dan meskipun teori mulai terdengar intelektual, tidak ada bedanya dengan saran Ingmar Bergman bahwa penyuntingan mirip dengan musik, permainan emosi dari berbagai adegan yang berbeda. Emosi dapat berubah, dan begitu juga bisa nada adegan. Dalam urutan Odessa Steps, kematian ibu muda di tangga dan urutan kereta bayi berikut menyoroti kedalaman tragedi pembantaian (gambar II.6 dan II.7).



Gambar II.6 Potemkin (1925) kematian ibu muda di tangga
Sumber: https://www.jukolart.us/film-editing-2/images/1620_20_17.jpg (Diakses pada 02/05/2018)



Gambar II.7 Potemkin (1925) kereta bayi di tangga
Sumber: https://www.jukolart.us/film-editing-2/images/1620_20_17.jpg (Diakses pada 02/05/2018)

d. Overtonal Montage

Overtonal montage secara organik adalah perkembangan terjauh di sepanjang garis montase tonal. Karakteristik ini meningkatkan kesan dari pewarnaan emosional melodi ke persepsi fisiologis langsung. Ini juga mewakili tingkat yang terkait dengan level sebelumnya. *Overtonal montage* adalah interaksi *metric*, *rhythmic*, dan *tonal montage*. Interaksi itu memadukan kecepatan, ide, dan emosi untuk menimbulkan efek yang diinginkan dari penonton. Dalam urutan Odessa step, hasil dari pembantaian harus menjadi kemarahan para penonton. *Shot* atau gambar yang menekankan penyalahgunaan kekuasaan para tentara dan eksploitasi ketidakberdayaan warga menekankan pesan itu (gambar II.8)



Gambar II.8 Potemkin (1925) penyalahgunaan kekuasaan para tentara
Sumber: https://www.jukolart.us/film-editing-2/images/1620_20_22.jpg
(Diakses pada 02/05/2018)

e. Intellectual Montage

Intelektual montase adalah bukan montase suara *overtonal* fisiologis secara umum, tetapi suara dan nada suara intelektual: yaitu, konflik-penjajaran efek intelektual yang menyertainya. Intelektual montase mengacu pada pengenalan ide ke dalam urutan yang sangat bermuatan dan emosi. Contoh montase intelektual adalah urutan pada film Oktober (1928). George Kerensky, pemimpin Menshevik dari Revolusi Rusia pertama, menaiki tangga secepat dia naik ke tampuk kekuasaan setelah jatuhnya Tsar. *Intercut* dengan pendakiannya adalah tembakan merak mekanik yang bersolek sendiri. Eisenstein sedang membuat poin tentang Kerensky sebagai politisi. Ini adalah salah satu dari banyak contoh pada bulan Oktober (1928).

II.1.3. Teori film klasik perspektif formalisme dan realisme

- Berkembang pada tahun 1930-an, Teori Formatif, yaitu:

Film bukan hanya suatu rekaman gambar, dalam prosesnya berpotensi terjadinya perubahan dalam produksi film dari aslinya, dikarenakan adanya opsi *framing*, sudut kamera, dan pencahayaan, maka proses pengeditan menjadi asal mula dari teori ini. Teori film dari masa pergantian abad mulai dari tahun 1930-an berbeda-beda berdasarkan fokus dari tokoh pencetus masing-masing, tetapi intinya tetap sama yaitu memfokuskan transformasi pada sebuah film dikarenakan alat-alat yang

ada. Selain Sergei Eisenstein yang termasuk pakar atau tokoh perspektif formalis, ada juga dua orang yang sama-sama punya andil besar dalam dunia perfilman dunia yaitu Rudolf Arnheim dan Lev Kuleshov. Para pencetus teori dari kelompok Rusia menyatakan konsep bahwa suatu film serta seluruh proses dan kegiatan produksinya merupakan aktifitas seni. Kelompok dari Rusia tidak hanya aktif dalam membuat film, tetapi sekaligus sebagai kritikus, filsuf, dan pencetus teori. Dalam periode ini, mazhab formalisme Rusia berdedikasi dalam bidang sinema secara teknis *(film technique)*. Kelompok Rusia yang tergabung dalam mazhab formalisme menekankan bahwa film harus selalu dilihat dari kegunaan artistiknya *(cinemapoetica.com, diakses 2 mei 2018)*.

Rudolf arnheim seorang teoritisi pertama yang menganalisa bagaimana cara sebuah film menghasilkan makna dan sekaligus hubungannya dengan bentuk-bentuk seni. Rudolf arnheim (1957) berpendapat bahwa "*Film resembles painting, music, literature, and the dance in this respect"*. (Film menyerupai lukisan, musik, sastra, dan dalam hal ini tarian) (h.8). Potensi estetis sebuah film terletak pada keterbatasannya, yaitu ketika film secara pasti tidak bisa menyajikan realita yang ada sehari-hari seakurat atau serupa aslinya, maka disitulah film bisa mengeluarkan kemampuan kreatifnya sendiri. Pada keterbatasannya dalam menangkap realita, memungkinkan sebuah film untuk memanipulasi peranannya dari sekedar media perekam gambar menjadi alat pencerita yang bisa mempengaruhi penonton atau khalayak kedalam dimensi yang sama sekali berbeda. Penciptaan dua atau tiga gambar dapat menimbulkan kesan yang bervariasi, arti atau makna dan suasana yang berbeda-beda jika dilakukan penggabungan dengan kemungkinan berbagai urutan, menghadirkan kepastian bahwa teknik montase atau *editing* merupakan hal yang paling kreatif di dalam proses produksi sebuah film. Edwin S. Porter dan D.W. Griffith telah membuktikan teori itu dalam film-film bisu di Amerika. Kemudian diperkuat dan didukung oleh hasil eksperimen Lev Kuleshov yang memutarbalikkan urutan dari tiga shot dengan efek yang berbeda-beda *(http://jurnalfootage.net, diakses 2 mei 2018)*. Estetika formalisme ada pada teknik montase dan ketidakcukupan film dalam merekam atau menyajikan realitas dibantah oleh para teoritisi mazhab realisme.

- Berkembang pada tahun 1945-an (Setelah PD II), Teori Realis, yaitu:

Film tidak menciptakan alam yang sudah dikenal oleh khalayak atau penonton, tetapi proses mengungkapkan dan mengekspresikan apa yang sebelumnya tidak diketahui oleh para penonton. Mazhab Realisme menekankan bahwa para sineas harus bebas ketika menggarap sebuah film dengan beragam pendekatan sinematik pengambilan gambar, bukan menenakankan pada pengeditan. Tradisi formalis lebih memfokuskan bagian teknis film seperti *montage*, sedangkan tradisi realis lebih memperluas teori pembahasannya pada topik-topik yang lebih luas lagi seperti proses representasi dan realitas sosial. Beberapa teoritisi realisme diantaranya Andrea Bazin dan Kracauer Siegfried. Teori realisme mengemukakan bahwa kualitas film terletak pada kemampuannya menangkap hal-hal yang nyata dan realis. Realisme pertama kali dikemukakan oleh seorang kritikus film Prancis bernama André Bazin. Bazin berpendapat bahwa kekuatan terbesar sinema justru terletak pada kapasitasnya dalam menghadirkan kembali realitas sesuai aslinya. Sehingga pada implementasinya, bazin sangat menghargai teknik pengambilan gambar sinematik yang mengunggulkan *direct recording process* atas mise-en-scene sebuah film *(cinemapoetica.com, diakses 2 mei 2018)*. Senada dengan Andrea bazin, Sigfried Kracauer juga menyetujui teori utama dalam mazhab realisme. Kracauer juga menulis mengenai realisme dalam karya tulisannya yang berjudul "*Theory Of Film: The Redemption Of Physical Reality".*

- Perkembangan teknik *editing* film

Montase atau dalam masa sekarang dikenal dengan teknik editing film mengalami perkembangan yang signifikan diawal kemunculannya hingga saat ini. Selain Sergei Eisenstein yang dikenal sebagai *"Bapak Montase Dunia"*, ada juga seorang D. W. Griffith yang dikenal sebagai "*Bapak penyunting film"* yang diakui dalam pengertian modernnya. Pengaruhnya pada film *mainstream* Hollywood dan pada film revolusioner Rusia. Kontribusinya mencakup berbagai konstruksi dramatis: variasi *shot* untuk benturan, termasuk *extreme long shot, close-up, cutaway*, dan tracking atau pelacakan *shot*; pengeditan paralel; dan variasi kecepatan *(https://www.jukolart.us, diakses 2 mei 2018).* Sejak awal mula berkembangnya sinema dalam dunia perfilman, para sineas telah menyadari dan memahami betapa

besarnya dampak dari teknik editing untuk memanipulasi ruang dan waktu (Pratista, 2012, h.123). Seiring perkembangan teknologi, editing film lebih bervariasi. Jika pada awal kemunculnya editing hanya untuk mengubah posisi, memotong, dan merapikan stok *shot* yang sudah diambil, kini terdapat proses *chroma key*, pembuatan visual efek CGI 2D dan 3D, suara dan *color grading* dalam proses editing film.

II.2. Perkembangan Film

II.2.1. Definisi Film

Menurut Kridalaksana (1984, h.32) film adalah kepingan tipis, transparan, dan elastis dengan lapisan antihalo, dimanfaatkan untuk kebutuhan fotografi dan juga sebagai alat media massa yang mempunyai sifat lihat dengar (audio – visual) dan dapat menjangkau khalayak yang luas dan banyak. Sedangkan menurut Effendy (1986, h.239) Film adalah hasil budaya dan alat ekspresi pembuatnya. Film sebagai komunikasi massa merupakan kombinasi dari beragam teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Definisi komunikasi massa yang lebih perinci dikemukakan oleh ahli komunikasi yaitu Gerbner. Menurut Gerbner (1967) "*Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies"*. (Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan Lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri (Rakhmat, 2003: h.188).

II.2.2. Fungsi Film

Effendy (seperti dikutip Ardianto dkk, 2007) tujuan utama khalayak menonton film adalah untuk mendapatkan hiburan, seperti halnya televisi siaran. Namun di dalam film mencakup fungsi informatif dan edukatif serta persuasif. Sesuai dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 bahwa film nasional dapat berperan sebagai media pembelajaran untuk membimbing generasi muda dalam upaya membangun karakter bangsa. Film juga sebagai media ekspresi dan penyampai pesan bagi pembuatnya kepada khalayak. Selain sebagai tujuan bisnis, pembuat film ingin

menyampaikan suatu pesan didalam filmnya. Pesan tersebut bisa berupa pesan moral, suatu informasi tertentu, dan persuasi.

II.2.3 Karakteristik Film

Menurut Ardianto dkk (2007, h.145) faktor-faktor yang dapat mengindikasikan karakteristik dari film yaitu layar, pengambilan gambar, konsentrasi maksimum dan pengenalan psikologis.

a. Layar yang luas/lebar

Media film memiliki kelebihan yang terletak pada layarnya yang lebar. Dengan layar yang lebar, penonton dapat mendapatkan pengalaman menonton yang berkesan. Bahkan di era kemunculan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang, penonton akan bisa mendapatkan pengalaman yang unik dengan cara menonton film tiga dimensi (3D) sehingga seakan-akan penonton melihat adegan nyata dan tidak berjarak.

b. Pengambilan gambar

Pengambilan gambar yang digunakan harus lebih banyak dari jarak yang jauh atau *extreme long* shot dan *panoramic shot* (pengambilan gambar pemandangan menyeluruh) sebagai konsekuensi dari ukuran layar yang lebar. Pengambilan gambar tersebut berguna untuk menghadirkan pandangan artistik dan suasana yang aktual seperti aslinya.

c. Konsentrasi maksimum

Ketika penonton menonton film di sebuah bioskop, semua akan tampak fokus dikarenakan hal yang dibuat sedemikian rupa seperti lampu dimatikan, ruangan kedap suara, audio yang keras dan jelas membuat penonton hanya akan fokus pada layar lebar didepannya yang memutar film. Para penonton akan terhindar dari gangguan yang berada diluar ruangan studio bioskop. Dalam situasi demikian, emosi seorang penonton pun terbawa suasana adegan dalam film seperti tertawa, menjerit ketakutan, menangis dan sebagainya. Berbeda ketika seseorang menonton televisi dirumah, selain lampu yang tidak dimatikan, orang-orang disekitar rumah bersuara keras, atau terganggu selingan iklan.

d. Pengenalan Psikologis

Seorang penonton bisa merasakan bahwa kondisi didalam gedung bioskop dapat mengakibatkan pikiran serta perasaan penonton menyatu dalam cerita yang ditampilkan. Karena penghayatan penonton yang komprehensif, penonton menyamakan (mengidentifikasikan) dirinya sendiri dengan salah satu pemeran di dalam film yang sedang diputar. Hal tersebut dilakukan secara tidak sadar sehingga seolah-olah dirinya lah yang sedang berperan.

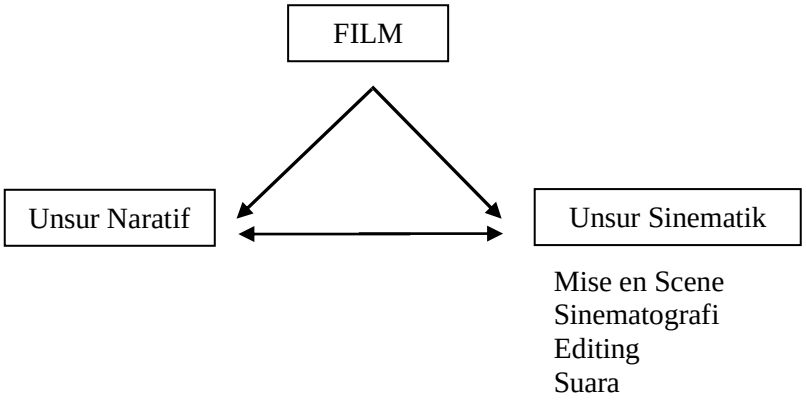


Gambar II.9 Layar lebar bioskop
Sumber: https://inspiratorfreak.com/wp-content/uploads/2016/11/smanji-tro%C5%A1kove-ISKORISTITE-FILMSKE-DANE-U-BIOSKOPIMA-696x391.jpg (Diakses pada 20/04/2018)

II.3. Unsur Pembentuk Film

II.3.1. Unsur Naratif

Film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. kedua unsur tersebut saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lain untuk membangun sebuah film. Unsur naratif adalah materi yang nantinya akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah gaya untuk mengolahnya (Pratista, 2008, h.1)



Gambar II.10 Hubungan unsur Pembentuk Film
Sumber : buku *Memahami film* oleh Himawan Pratista

Unsur naratif berhubungan dengan cerita atau tema film. Setiap film cerita selalu terdapat unsur naratif. Unsur-unsur dalam sebuah cerita diantaranya tokoh, konflik atau permasalahan, lokasi, waktu, dan sebagainya. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi menciptakan sebuah kejadian yang didalamnya terdapat maksud dan tujuan (Pratista , 2008, h.2). Sebuah cerita dalam film berarti ada sebuah pesan yang ingin dikomunikasikan melalui visual. Kesesuaian cerita dan visual bisa tercapai jika unsur sinematiknya sesuai dari hasil penerjemahan cerita.

Naratif adalah suatu susunan kejadian yang berkaitan dan berhubungan satu sama lain, serta selalu bersangkut paut dengan hukum logika sebab dan akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008, h.33). Waktu cerita adalah waktu yang diceritakan. Seringkali kata cerita pada suatu tulisan disamakan dengan gerak laju (progresi). Namun, pengertian narasi sebenarnya dibatasi pada peristiwa-peristiwa dalam waktu. Jika yang diuraikan hanyalah gerak melakukan sesuatu hal, maka hal itu masih termasuk dalam deskripsi (Sobur, 2014, h.57).

Dalam film terdapat sebuah cerita dan plot. Susunan kejadian yang dihadirkan dengan audio visual dalam film disebut plot, sedangkan cerita adalah keseluruhan susunan kejadian yang ditempatkan dalam film maupun tidak (Pratista, 2008, h.34). Teori naratif sendiri dikembangkan oleh Walter Fisher. Walter menemukan teori naratif yang disebut paradigma naratif. Dalam buku *Komunikasi Narati* tulisan Alex Sobur, fisher mengemukakan terdapat 5 asumsi dasar teori naratif, yaitu :

a. **Manusia merupakan makhluk pencerita**

   Sejak awal, manusia sudah memiliki hal tersebut dari diri masing-masing. Hal yang mendasar dan dapat mempengaruhi, mendorong dan membangun dasar keyakinan aksi manusia adalah cerita. Manusia selalu menempatkan dirinya sebagai pencerita ketika berinteraksi dan berkomunikasi dan manusia lainnya.

b. **Kepastian tentang harga diri dari sebuah cerita didasari pada "pertimbangan yang efektif"**

   Seorang individu selalu membuat kepastian mengenai cerita mana saja yang bisa dan tidak bisa diterima sesuai logika dirinya. Dengan pertimbangan tersebut, seorang individu tidak bisa langsung membuat keputusan tanpa menimbang terlebih dahulu sebuah kemungkinan yang ada.

c. **Pertimbangan yang baik ditentukan oleh asal usul, biografi, budaya dan karakter**

   Rasionalitas antara individu manusia yang satu dan lainnya tentu berbeda, karena setiap individu memiliki ukuran dan jenis rasionalitas yang diyakininya masing-masing.

d. **Penilaian orang mengenai konsistensi dan keabsahan sebuah cerita adalah dasar dari rasionalitas**

   Sebuah cerita yang terbukti selalu terlihat konsisten akan mudah dipercaya oleh seorang individu

e. **Dunia berisi cerita, dan setiap individu harus memilih cerita yang ada**

   Dunia berisi banyak cerita, dan manusia harus memilih cerita yang ada sesuai pertimbangan logikanya.

II.3.2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik bisa dikatakan sebagai gaya untuk mengolah materi (cerita) melalui visual maupun audio. Unsur sinematik juga merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terdiri: *mise-en Scene*, sinematografi, editing, suara.

Mise-en Scene (dibaca: mis ong sen) adalah berbagai macam hal yang terletak di depan kamera dalam sebuah frame, kemudian diambil gambarnya dalam sebuah proses produksi film (Pratista, 2008, h.61). *Mise-en scene* berasal dari kata perancis yang memiliki arti *"putting in the scene"*. Hampir seluruh gambar yang dilihat dalam suatu film merupakan bagian dari unsur *mise-en scene*. *Mise en scene* terbagi menjadi empat aspek utama, yakni : *setting* (latar), tata rias wajah, tata pencahayaan, para pemain dan pergerakannya (akting).

a. *Setting* (Latar)

   Setting adalah latar atau tempat yang didalamnya terdapat berbagai properti. Yang menjadi bagian dari properti adalah semua benda tidak bergerak seperti furniture, lampu, pohon, pintu, kaca, jendela dan lain sebagainya. Untuk meyakinkan penonton, sebuah setting harus dibuat senyata mungkin agar pada film tersebut terkesan asli dan benar-benar terjadi pada lokasi dan waktu sesuai kerangka cerita filmnya. Setting yang sempurna pada prinsipnya adalah setting yang otentik. Sineas dapat menyajikan *setting* otentik (sama persis) dengan cerita dalam filmnya, atau bisa membangun ulang setting supaya mendekati aslinya. Bahkan jika suatu lokasi tertentu sudah tidak eksis, sineas bisa melakukan syuting didalam studio yang telah diatur sedemikian rupa sesuai cerita yang ada (Pratista, 2008, h.62).



Gambar II.11 Lokasi setting/latar adegan di film bangkit
Sumber: https://pbs.twimg.com/media/CkqLej7UYAALwlM.jpg
(Diakses pada 20/03/2018)

b. Kostum dan Tata Rias Wajah

Kostum adalah segala hal yang dipakai aktor dan aktris ketika syuting berlangsung bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris kostum yang digunakan diantaranya, topi, jam tangan, perhiasan, kacamata, sepatu, kalun, gelang dan sebagainya. Busana atau kostum juga memiliki beberapa fungsi yang disesuaikan berdasarkan cerita film tersebut. Fungsi umum dari tata rias wajah adalah untuk menunjukan usia dan memvisualkan wajah non-manusia (Pratista, 2008, h.74). Karena tuntutan cerita dalam film, seorang aktor dan aktris bisa dibuat menjadi karakter yang berusia lebih muda atau tua. Tata rias wajah juga berguna untuk menunjukan situasi yang sedang terjadi. Wajah pemain kadang tidak sesuai dengan cerita film, maka tata rias wajah berperan penting dalam mengatasi hal tersebut. Sementara untuk fungsi wajah non-manusia umumnya digunakan dalam film-film dengan genre fiksi ilmiah, fantasi dan horor. Tata rias wajah untuk wajah non-manusia menjadi pilihan pertama selain bisa juga menggunakan topeng untuk kebutuhan karakter non-manusia.



Gambar II.12 Penggunaan kostum dan *make-up* tokoh Addri di film bangkit
Sumber: https://img.duniaku.net/2016/08/bangkit-poster.jpg
(Diakses pada 20/03/2018)

c. Pencahayaan *(lighting)*

Tanpa adanya cahaya, suatu benda tidak akan memiliki wujud. Cahaya menjadi elemen penting dalam film untuk menampilkan suatu wujud yang ada pada latar. Keseluruhan gambar yang dihasilkan dalam film merupakan hasil proses manipulasi cahaya (Pratista. 2008, h.75). Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Empat unsur penting pembentuk tata cahaya film yaitu kualitas, arah, sumber dan warna cahaya. Suasana film dapat dibangun sesuai konteks cerita dengan menggunakan keempat unsur tersebut. Dengan penggunakan tata cahaya pada benda, dalam film akan menghasilkan sisi terang dan sisi bayangan objek. Sisi terang adalah bagian permukaan objek yang terkena cahaya dan berpengaruh dalam menampilkan bentuk tekstur halus dan kasar. Jika permukaannya halus maka cenderung memantulkan cahaya (gemerlap) dan jika permukaannya kasar cenderung menyebarkan cahaya (menyerap). Bagian dari permukan objek yang tidak terkena sumber cahaya dinamakan sisi bayangan. Sisi bayangan terdiri dari bayangan pada objek dan bayangan dari objek. Ketika cahaya tidak menerangi seluruh permukaan objek, maka akan menghasilkan bayangan pada objek tersebut. Misal permukaan wajah yang dekat dengan sumber cahaya, maka pada permukaan wajah akan menghasilkan bayangan dari hidung

pada bagian pipi. Sumber cahaya tersebut juga dapat menciptakan bayangan tubuh pada dinding di belakangnya.



Gambar II.13 Penggunaan Pencahayaan/lighting pada *scene* di film bangkit
Sumber: dokumentasi pribadi

d. Pemain dan pergerakannya *(acting)*

Elemen penting dalam film salah satunya adalah pemain dan pergerakannya. Dalam film, seorang aktor dan aktris menjadi yang utama dalam sebuah pengambilan pada suatu *scene*. Pemain dan pergerakannya menjadi hal utama dalam menyajikan aspek *mise-en scene* dan seorang sineas harus mampu mengatur hal tersebut. Karakter (diperankan oleh aktor dan aktris) merupakan pelaku cerita yang bergerak dalam melakukan sebuah aksi dengan mengikuti cerita yang telah dibuat (Pratista, 2008, h.80).

Pemeran dapat memiliki bentuk fisik beragam dan tidak selalu berbentuk manusia. Pemeran suatu tokoh dapat dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan cerita suatu film. Pengelompokan karakter tersebut yakni, karakter manusia, karakter non-manusia, karakter non-fisik dan karakter animasi. Performa yang baik dan bagus dari pemain (aktor dan aktris) menjadi salah satu kunci keberhasilan sebuah film. Jika seorang aktor maupun aktris bisa mendalami dan menghayati suatu peran, maka film yang dihasilkan akan semakin baik dan bagus karena penyajian dari cerita ke visual berhasil dibuat serealistis mungkin. Banyak aktor dan aktris

yang dibayar mahal karena salah satunya adalah kualitas aktor atau aktris yang bisa menjiwai suatu peran dalam film-film yang dimainkannya.



Gambar II.14 Pemain dan pergerakannya pada suatu *scene* di film bangkit
Sumber: http://iradiofm.com/wp-content/uploads/2016/07/Bangkit-640x416.jpg

Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang mengkaji mengenai cara atau teknik pengambilan gambar dan menggabungkan gambar-gambar hasil syuting, sehingga menjadi susunan gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat memenuhi cerita yang dibuat). Sinematografi merupakan hasil pengembangan dari fotografi, karena pada dasarnya sama yaitu menangkap cahaya yang mengenai objek. Meskipun menangkap objek yang sama dengan peralatan yang mirip, peralatan fotografi dan sinematografi memiliki perbedaan. Fotografi menggunakan alat yang dapat menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menggunakan alat yang dapat menangkap rangkaian gambar, dalam hal ini gambar bergerak. Unsur sinematografi berperan penting dalam mengolah seluruh bagian *mise-en scene* yang telah disediakan untuk pengambilan gambar adegan. Unsur sinematografi terbagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta waktu pengambilan gambar. Kamera dan film termasuk teknik-teknik yang dilakukan dengan kamera dan stok filmnya, seperti *color*, penggunaan lensa yang dibutuhkan, kecepatan gerakan gambar dan sebagainya. *Framing* menjadi batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya. Sementara durasi pengambilan gambar mencakup lamanya obyek

diambil gambarnya oleh kamera dan disesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya (Pratista, 2008, h.89).

Editing merupakan tahap untuk mengolah dan merangkai beberapa gambar yang telah diambil dan dipilih untuk menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Teknik penyusunan gambar dalam sinematografi disebut montase *(montage).* Definisi editing pada tahap produksi adalah proses penyambungan gambar yang diambil dengan memilih gambar-gambar yang sesuai dengan konsep. Berdasarkan aspek relasi waktu, editing terbagi menjadi dua jenis, yakni *editing kontinu* dan *editing diskontinu*. *Editing kontinu* adalah proses perpindahan shot secara langsung tanpa terjadi lompatan waktu, sementara *editing diskontinu* adalah proses perpindahan *shot* dengan terjadi lompatan waktu (Pratista, 2008, h.123). Meskipun *editing* dilakukan pada pasca produksi, namun proses ini dirancang dan dipersiapkan dari waktu praproduksi. *Editor* dan sutradara melakukan diskusi untuk merancang proses *editing* yang akan dilakukan. Seorang pencetus teori klasik film, Rudolf Arnheim merupakan salah satu tokoh pemikir, mengacu pada terdapat potensi perubahan pada produksi film dari aslinya karena terdapat pilihan *framing*, sudut atau *angle* kamera dan teknik pencahayaan. Kemudian ada Sergei Eisenstein yang dikenal sebagai *"Bapak Montage Dunia".* Montase dalam istilah perfilman dikenal sebagai teknik mengedit potongan film tematik yang telah dipilih kemudian menggabungkannya ke dalam rangkaian yang disusun sesuai cerita.

Suara menjadi elemen tambahan seiring dengan perkembangan produksi film, karena dahulu film pertama yang dibuat masih bisu (tanpa suara). Suara dalam film yang dihasilkan dari sebuah gambar berupa dialog, musik latar, dan efek suara. Sebelum adanya film bicara, dulu ketika film bisu masih banyak diproduksi tidak sepenuhnya tanpa suara, namun sering kali diiringi suara organ, piano, musisi, efek suara, aktor yang berbicara langsung hingga orkestra penuh. Setelah era film bicara, muncul teknologi-teknologi dan teknik suara yang berkembang pesat. Suara dalam film secara umum terbagi menjadi tiga jenis,yaitu dialog, musik latar dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi yang menggunakan verbal dan digunakan oleh para tokoh pemain (aktor dan aktris) di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Musik adalah hal yang mengiringi musik serta lagu yang terdapat di dalam

maupun di luar cerita film (musik latar). Sementara efek suara adalah semua suara yang didapat dan dihasilkan oleh semua obyek yang ada di dalam maupun di luar cerita film (Pratista, 2008, h.149). Para penonton film semakin dimanjakan seiring perkembangan teknologi dan teknik suara oleh teknologi yang semakin maju. Suara menjadi salah satu elemen yang mampu membangun suasana atau *mood* suatu film. Apalagi jika menonton film di bioskop, suara yang dihasilkan sangat jelas dan jernih, dengan didukung teknologi suara seperti Dolby Digital.

II.3.3. Sudut Pandang Sinematik

Joseph M Boggs (seperti dikutip Asrul Sani, 1986, h.128) menjelaskan "Istilah Sudut pandangan dalam sinematografi harus dipergunakan untuk suatu pengertian khusus yang berbeda sekali dari penggunaan istilah ini dalam dunia sastra. Salah satu perbedaan besarnya, ialah karena dalam sudut pandangan sinematik tidak diperlukan konsistensi."

Penggunaan sudut pandang sinematik yang konsisten akan terasa menjemukan suatu film. Penggunaan sudut pandang yang konsisten dapat mengurangi komunikasi yang efektif dan dapat membuat kesan pada suatu visual menjadi terbatas dan terkesan membosankan bagi penonton. Menggunakan variasi sudut pandang dalam film membuat estetika dalam film menjadi meningkat dan menjaga kesinambungan serta lebih menambahkan kesan dan makna tertentu yang mendukung unsur cerita dalam film.

Joseph M Boggs (terjemahan Asrul Sani, 1986, h.128) menjelaskan pada dasarnya ada empat sudut pandangan yang berbeda-beda yang dipergunakan dalam film :

- Sudut Pandangan Objektif

Sudut pandang objektif memusatkan pada aktor dan peristiwa tanpa menarik perhatian pada kamera. Kamera Objektif mengesankan suatu jarak emosional yang cukup besar antara kamera dan subjek, seolah-olah fungsi kamera tidak lebih hanya sekedar alat perekam, yang merekam dengan jelas tokoh-tokoh dan peristiwa cerita yang sedang berjalan dalam film. Kesinambungan dan komunikasi yang jelas dari adegan-adegan dramatik dalam kebanyakan film menuntut penggunaan sudut pandangan objektif .

- Sudut Pandangan Subjektif

Sudut pandang subjektif memberikan penglihatan visual serta kedalaman emosional yang dialami oleh suatu tokoh yang terlibat dalam suatu kejadian. Semakin subjektif sudut pandang yang dipergunakan dalam film maka penghayatan khusus bagi penonton semakin langsung dan mendalam, karena akan semakin lama penonton terlibat dalam peristiwa yang disajikan.

- Sudut Pandangan Subjektif-Interpretif

Dalam tipe shot atau pengambilan gambar yang lain, seorang sutradara tidak saja ingin memperlihatkan apa yang terjadi, tapi juga bagaimana kita harus melihat kejadian tersebut. Dengan jalan memotret adegan-adegan dari sudut-sudut pandangan yang khusus atau dengan mempergunakan lensa khusus, atau dengan menggunakan *slow motion* atau *fast motion*, hal ini dapat membebankan nada tertentu pada citra visual, sikap emosional tertentu atau gaya tertentu.

- Sudut Pandangan Subjektif Tidak Langsung

Sudut pandangan subjektif tidak langsung sebetulnya tidak menghasilkan sudut pandangan seseorang peserta. Hal ini hanya mendekatkan penonton pada suatu peristiwa hingga penonton merasa dirinya terlibat dengan sungguh-sungguh, sedangkan penghayatan visual penonton menjadi lebih dalam. Misal dalam sebuah *close-up* yang mengungkapkan reaksi emosional seorang tokoh.

II.4. Sudut Pandang Subjektif dalam Film

II.4.1. Fungsi sudut pandang subjektif

Penggunaan sudut pandang subjektif dalam film merupakan suatu upaya untuk melibatkan penonton kedalam cerita, suasana, dan tokoh pada suatu film. Dalam praktisnya, penggunaan sudut pandang subyektif yaitu kamera berfungsi sebagai mata seorang penonton. Bordwell (2008, h.216) menjelaskan, terkadang kamera melalui posisi dan gerakannya, mengundang kita untuk melihat kejadian melalui mata seorang karakter. Dalam penggunaan sudut pandang subjektif tentu terlebih dahulu membutuhkan sudut pandang objektif, karena berhubungan dengan naratif maka hukum kausalitas (sebab-akibat) berlaku dengan memperhatikan plausabilitas (logika) cerita yang dibangun. Penonton diajak berpartisipasi dalam peristiwa atau adegan yang ditontonnya sebagai pengalaman pribadinya. Apalagi film Bangkit dengan genre *action-disaster* sangat berpotensi dibeberapa *scene* adegan klimaks ketika terjadi bencana untuk menggunakan lebih banyak sudut pandang subjektif agar penonton seakan terlibat dalam peristiwa bencana tersebut.

II.4.2. Penelitian terdahulu

Rezkiawan Fadhilah (2017), dalam penelitiannya yang berjudul *"Membangun Keterlibatan Penonton Dengan Angle Kamera Subjektif Pada Penyutradaraan Video Musik Grup Band "Alphablopho"* merancang proses produksi video klip sebuah band bernama Alphablopho dengan beraliran Modern Roots Reggae yang berasal dari Wonosobo. Dalam praktisnya, video klip lagu yang berjudul *"Jika suatu nanti"* tersebut didominasi oleh pengambilan gambar sudut pandang subjektif. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu agar orang yang melihat video klip tersebut merasa terlibat dari suatu rangkaian cerita pada video klip tersebut. Hasil dari penelitian didapatkan bahwa emosional seorang penonton akan semakin mendalam ketika menggunakan sudut pandang subjektif, karena seakan-akan penonton itu sendiri yang sedang memainkan peran. Hal tersebut juga berlaku bagi film, khususnya film Bangkit. Film mempunyai durasi yang lebih banyak dibandingkan dengan video klip, maka sineas bisa bereksplorasi dengan memperbanyak pengambilan sudut pandang subjektif dibeberapa scene yang cocok

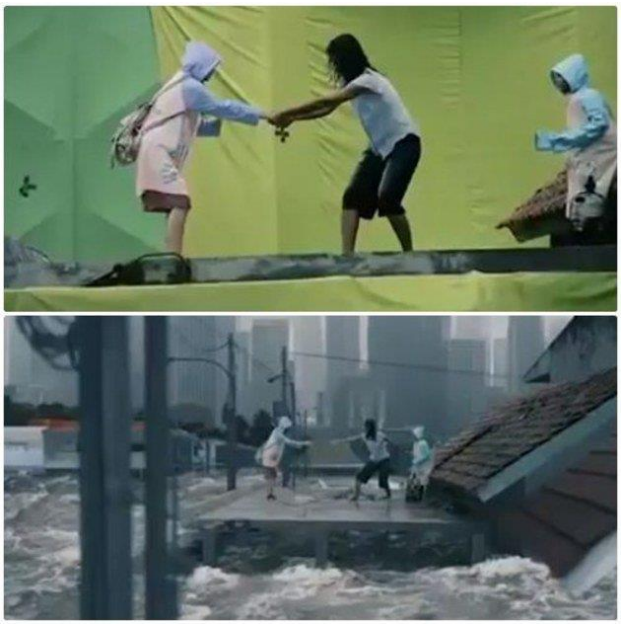
untuk penguat cerita yang didukung oleh efek visual CGI dan suara yang bisa membangun suasana pada suatu adegan.

II.5. Teknologi CGI dalam film

II.5.1. Definisi dan Peran CGI (Computer Generated Imagery)

Menurut Rahardja dkk (2012, h.3) CGI (Computer Generated Imagery) adalah penerapan bidang computer grafis untuk pembuatan dan editing gambar (visual 3D) secara digital. CGI tidak hanya diaplikasikan dalam *special effect* film, tetapi juga pada program televisi, iklan, simulator dan video game. CGI termasuk kedalam efek Visual yaitu untuk membuat sesuatu yang tidak bisa dibuat secara langsung ketika proses pengambilan gambar. CGI banyak digunakan dalam efek visual karena kualitasnya yang tinggi dan lebih mudah dikontrol dibandingkan dengan teknik efek visual lain seperti seperti miniature. CGI mampu membuat adegan yang tidak bisa dibuat oleh teknik lain. Perkembangan CGI yang semakin banyak dan semakin canggih membuat Produsen film sering menggunakan teknologi CGI dalam proses produksi filmnya. Perangkat lunak komputer yang biasa digunakan dalam proses penerapan CGI antara lain Autodesk 3ds Max dan Maya, Blender, Light wafe 3D, dan lain sebagainya.

CGI (Computer Generated Imagery) mempunyai peran yang vital dalam film, karena dengan terknologi tersebut bisa membuat suatu adegan yang tidak bisa dibuat secara langsung. Umumnya, film yang banyak menggunakan CGI pada setiap adegannya yaitu film dengan genre *Sci-Fi* dan *action*. Dalam genre tersebut kebanyakan menampilkan adegan yang imaginatif dan tidak terbayangkan sebelumnya oleh logika. Dengan ide yang *out of the box*, serta di visualisasikan dengan CGI maka akan tercipta visual yang bagus dan berkualitas. Namun penggunaan CGI yang bagus dalam film bukan menjadi patokan bahwa film tersebut akan sukses di bioskop. Karena dalam film, semua elemen harus selaras agar film tersebut meraih kesuksesan. Elemen tersebut yaitu ide dan kualitas cerita, aktor & aktris, visualisasi sinematografi, strategi komunikasi, dan strategi pemasaran.



Gambar II.15 Proses syuting film bangkit
Sumber:
https://cdns.klimg.com/resized/630x/g/f/o/foto_ini_dia_behind_the_scene_film_bangkit_penuh_efek_cgi/bts_bangkit-20160808-001-rita.jpg (Diakses 20/04/2018)

II.5.2. Hubungan antara *Special effect, Visual effect,* dan CGI

Menurut Rahardja dkk (2012) *special effect* merupakan istilah yang digunakan untuk meningkatkan dampak suatu objek terhadap panca indera manusia. Special effect merupakan kombinasi dari teknologi dan seni. Sedangkan *visual effect* merupakan istilah subkategori dari *special effect*, yaitu proses gambar dan film dimanipulasi. *Visual effect* berhubungan dengan integrasi antara adegan manusia nyata *(live-action shot)* dengan elemen lain.

Efek yang dibuat dengan teknologi komputer dan diolah dalam proses editing dikenal sebagai *visual effect* bukan *special effect*. Sementara CGI *(Computer Generated Imagery)* adalah suatu teknik atau cara lewat aplikasi komputer grafis untuk pembuatan atau manipulasi dan editing gambar visual effect secara digital. CGI mampu menjadikan sebuah film menjadi lebih luas dan memungkinkan memberikan banyak efek yang dibutuhkan sesuai kebutuhan cerita, terutama jika film dengan genre Sci-Fi, action, disaster, fantasi, animasi, dan lain-lain. CGI mampu menyajikan citra visual yang imajinatif dan bahkan belum terpikirkan oleh logika atau dunia nyata sebelumnya.



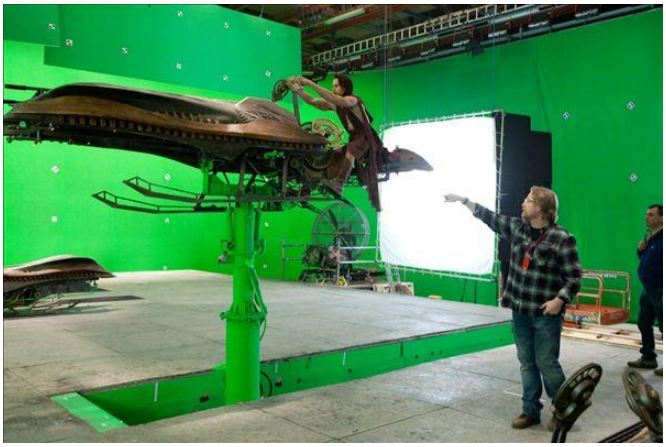
Gambar II.16 *Visual effect* CGI teknologi Hologram pada film Bangkit
Sumber: Dokumentasi pribadi

II.5.3. Teknik *Green* dan *Blue Screen*

Menurut Rahardja dkk (2012) *Green* dan *Blue Screen* adalah teknik untuk menggabungkan dua gambar yang berbeda bersama-sama, dimana warna dari salah satu gambar akan dihilangkan (menjadi transparan) dan menampakan gambar lain dibaliknya. Selain film, acara siaran prakiraan cuaca di televisi juga sering menggunakan teknik *green* dan *blue screen*. Dalam studio siaran, latar *background* akan memakai sejenis kain berwarna hijau atau biru, kemudian visual cuaca ditambahkan pada area latar hijau atau biru. Meskipun bermanfaat untuk membuat efek khusus pada film, namun teknik ini memiliki kekurangan yaitu karena penggabungan gambar yang akan digabung *(composited)* tidak mudah untuk disinkronisasi dan masih terlihat timpang antara gambar 1 dan gambar yang lain.

Kemudian muncul *motion control photography* yang meringankan masalah *composited* yang sulit untuk disinkronisasi. Latar depan dan belakang mampu direkam dengan gerak yang sama. Petro Vlahos dianugerahi *Academy Award* untuk pengembangan teknik ini (Raharja, 2012, h.46). Istilah lain dari teknik *green* dan *blue screen* adalah *Chroma key* atau kunci kroma. *Chroma key* adalah adalah teknik untuk menggabungkan dua gambar atau bingkai *(frame),* dan sebuah warna (atau sejumlah susunan warna) dari satu gambar dihilangkan (atau dibuat tembus pandang) untuk membuat gambar yang berada dibelakang dapat terlihat jelas.

Teknik ini juga dikenal dengan teknik pemayangan atau pengubahan kunci kroma *(color key compositing)*, layar hijau dan layar biru *(id.wikipedia.org).*



Gambar II.17 Penggunaan *green screen* pada proses syuting film
Sumber: http://thejohncarterfiles.com/wp-content/uploads/2012/04/john-carter-stanton1.jpg (diakses 20/04/2018)

Hijau menjadi warna yang lebih sering digunakan daripada warna biru sebagai latar belakang daripada warna lainnya. Sensor gambar dalam kamera video digital sangat sensitif terhadap warna hijau. Dalam format digital warna hijau dua kali lebih *colorful* serta memiliki nilai pencahayaan yang lebih tinggi daripada warna biru. Tidak seperti warna hijau, penggunaan latar berwarna biru membutuhkan pencahayaan atau *lighting* lebih banyak dibandingkan dengan latar hijau. Namun, warna lain pun sebenarnya bisa digunakan. Warna hijau dan biru direkomendasikan untuk untuk pengambilan gambar objek pada manusia. Hal tersebut disebabkan karena warna hijau dan biru tidak termasuk unsur warna yang ada pada manusia.

II.6. Montase dan CGI

II.6.1. Montase dalam teknologi CGI

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), montase adalah komposisi gambar yang dihasilkan dari penggabungan unsur beberapa sumber, gambar berurutan yang dihasilkan dalam film untuk melukiskan gagasan yang berkaitan. Para teoritisi dari Soviet lah orang yang pertama-tama membuktikan bahwa editing (penyusunan film) merupakan hal yang penting untuk menciptakan sebuah reaksi hasil kombinasi beberapa *shot* (pengambilan). *Shot* adalah bagian paling dasar dari sebuah film. Penggabungan antara shot yang satu dan lainnya menjadi akan menjadi sebuah *sequence*.

Montase dalam CGI yaitu proses penggabungan semua elemen menjadi satu adegan atau *scene.* Dalam proses CGI, terdiri dari beberapa elemen yang digabung, contoh seperti dalam adegan terjadinya gempa bumi di film bangkit memperlihatkan pengambilan gambar dengan *angle bird eye* atau dari atas kota Jakarta. Dalam satu scene tersebut, proses pembuatan CGI nya terdiri dari efek retak jalan raya, efek jalan & bangunan hancur, serta efek ledakan dan asap. Kemudian pencampuran unsur beberapa gambar hasil CGI tersebut digabung dengan shot *live-shot* dengan *angle bird eye*. Artinya, montase dalam membangun sebuah *scene* dengan efek visual CGI sangat penting untuk editing *Continuitas (Continuity cutting)* yaitu menggabungkan potongan gambar, dimana aksi dari shot satu ke shot yang lainnya saling berelasi.



Gambar II.18 Montase dalam CGI
Sumber: dokumentasi pribadi

II.7. Klasifikasi Film

II.7.1. Genre Film

Menurut Pratista (2008) dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai kategorisasi dari sekelompok film yang didalamnya memiliki karakter atau pola sama (khas). Pola yang dimaksud adalah setting, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter (h.10). Pratista juga menjelaskan bahwa secara umum, film terbagi menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter (nyata), fiksi (rekaan), dan eksperimental (abstrak). Skema genre film terbagi menjadi dua, yakni genre Induk primer (pertama atau utama) dan Sekunder (tingkatan kedua).

Tabel II.1 Skema Genre induk Primer dan Sekunder
Sumber: Buku Memahami Film oleh Himawan Pratista

Genre Induk Primer	Genre Induk Sekunder
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik sejarah	Detektif
Fantasi	*Film Noir*
Fiksi-ilmiah	Melodrama
Horor	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Criminal dan Gangster	Roman
Musikal	Superhero
Petualangan	Supernatural
Western	*Thriller*
Perang	*Spionase*

II.7.2. Action-disaster

Genre Action-disaster merupakan pengembangan dari genre *disaster* (bencana). Genre bencana sendiri memang mampu berkombinasi dengan beberapa genre lain, salah satunya aksi. Film bencana berkisah tentang tragedi atau malapetaka dengan dampak skala besar maupun kecil yang menjadi ancaman dan membahayakan banyak nyawa manusia. Film bencana sendiri terbagi menjadi dua, yaitu bencana alam dan bencana buatan manusia. Bencana alam sendiri contohnya seperti angin topan, tornado, gunung meletus, gempa bumi, banjir, meteor dan lain-lain. Sedangkan bencana buatan manusia umumnya berkaitan dengan tindakan manusia yang berbuat kriminal atau faktor ketidaksengajaan manusia seperti aksi terorisme yang meledakan sebuah bom, kebocoran reaktor nuklir, kecelakaan pesawat terbang, kerusuhan massal, kebakaran gedung, dan lain sebagainya. Indonesia memiliki film dengan genre *action-disaster* pertama yaitu film Bangkit!.

Film bangkit sendiri menceritakan bencana banjir yang besar di Jakarta. Genre aksi-bencana tidak hanya menyuguhkan adegan bencana saja, tapi terdapat adegan aksi juga. Dalam film bangkit, adegan aksi yang ada adalah ketika tim BASARNAS Jakarta berusaha menyelamatkan korban bencana yang masih hidup maupun mencari korban meninggal. Film bencana membutuhkan biaya produksi yang sangat besar untuk berbagai aspek didalamnya, karena skala filmnya sangat luas dan membutuhkan efek visual yang kompleks. Dalam proses produksi film bangkit sendiri tentu mengambil referensi film bencana luar negeri dan bencana yang sering atau pernah terjadi di Indonesia. Dengan *setting* tempat di jakarta, tentu bencana alam yang sering terjadi adalah banjir. Dalam film bangkit, Indonesia umumnya dan jakarta khususnya tengah dilanda curah hujan yang tinggi. Banjir merupakan suatu bencana alam kedatangannya sering terjadi dan paling dapat diprediksi waktu kedatangannya, karena berhubungan besar dengan curah hujan (Ramli, 2010, h.22). Menurut ramli (2010), banjir umumnya terjadi didataran rendah dibagian hilir daerah aliran sungai. Pemukiman wilayah dan kota yang padat penduduk sering terjadi banjir. Bencana banjir sendiri bagi kota jakarta bukan hal yang baru, karena jakarta sering dilanda bencana banjir. Dalam film bangkit, selain menampilkan bencana banjir juga terdapat bencana gempa bumi yang besar yang terjadi di jakarta

hingga menghancurkan gedung dan jalan layang. Gempa bumi merupakan getaran didalam bumi yang terjadi ketika energi yang terkumpul terlepas dengan cara tiba-tiba dalam batuan yang mengalami perubahan bentuk atau wujud. Gempa bumi juga didefinisikan sebagai proses merambatnya gelombang pada masa batuan atau tanah yang berasal dari hasil pelepasan energi kinetik yang berasal dari dalam bumi (Noor, 2006, h.136).

Dilansir dari artikel *liputan6.com* yang dikutip dari makalah *Indonesia's Historical Earthquakes* dari Geoscience Australia, Jakarta pernah mengalami dua kali gempa bumi yang besar. Yang pertama terjadi pada tanggal 5 Januari 1699. Jakarta yang pada saat itu masih bernama Batavia diguncang gempa yang berlangsung selama tiga seperempat jam. Saat itu, gunung salak yang memiliki puncak setinggi 2000mdpl meletus dan mengeluarkan abu serta batu-batu, ribuan kubik lumpur muncrat keluar dari puncaknya yang membuat puluhan ribu pohon tumbang, serta aliran sungai ciliwung menjadi tersumbat. Bencana gempa tersebut merenggut korban manusia sebanyak 28 orang, dan 21 rumah serta 29 lumbung hancur. Bencana gempa yang kedua terjadi pada tanggal 10 oktober 1834. Gempa yang mengguncang tidak hanya dirasakan di wilayah batavia (jakarta), tetapi juga di daerah Banten, Bogor, Karawang, dan Priangan. Kemudian guncangan yang sangat besar terjadi pada hari hingga getarannya dirasakan sampai daerah Tegal, Jawa Tengah dan Lampung di Sumatra. Gempa tersebut membuat kerusakaan pada sejumlah rumah dan bangunan kokoh, termasuk sebuah istana di Weltevreden yaitu Paleis van Daendels/Het Groot Huis yang kini menjadi Gedung Kementerian Keuangan RI. Dua peristiwa tersebut bisa menjadi rujukan sutradara film bangkit dalam menampilkan bencana pada filmnya. Bencana banjir yang besar karena curah hujan yang tinggi hingga bencana gempa bumi yang sangat besar menjadi unsur menarik pada film bangkit. Bagaimana keadaan jakarta jika terjadi bencana sebesar itu disuguhkan dalam film Bangkit melalui bantuan efek visual CGI yang canggih. Dalam proses pembuatan efek visual bencana sendiri sangat rumit karena membutuhkan ketelitian dan keahlian disebabkan adegan yang kompleks agar tidak terlihat palsu.



Gambar II.19 Potret banjir yang melanda kota Jakarta
Sumber: https://cdns.klimg.com/merdeka.com/i/w/news/2014/01/16/306903/670x335/ini-5-banjir-besar-yang-pernah-melumpuhkan-jakarta.jpg (diakses 02/05/2018)

II.8. Framing

II.8.1. Pengertian Framing

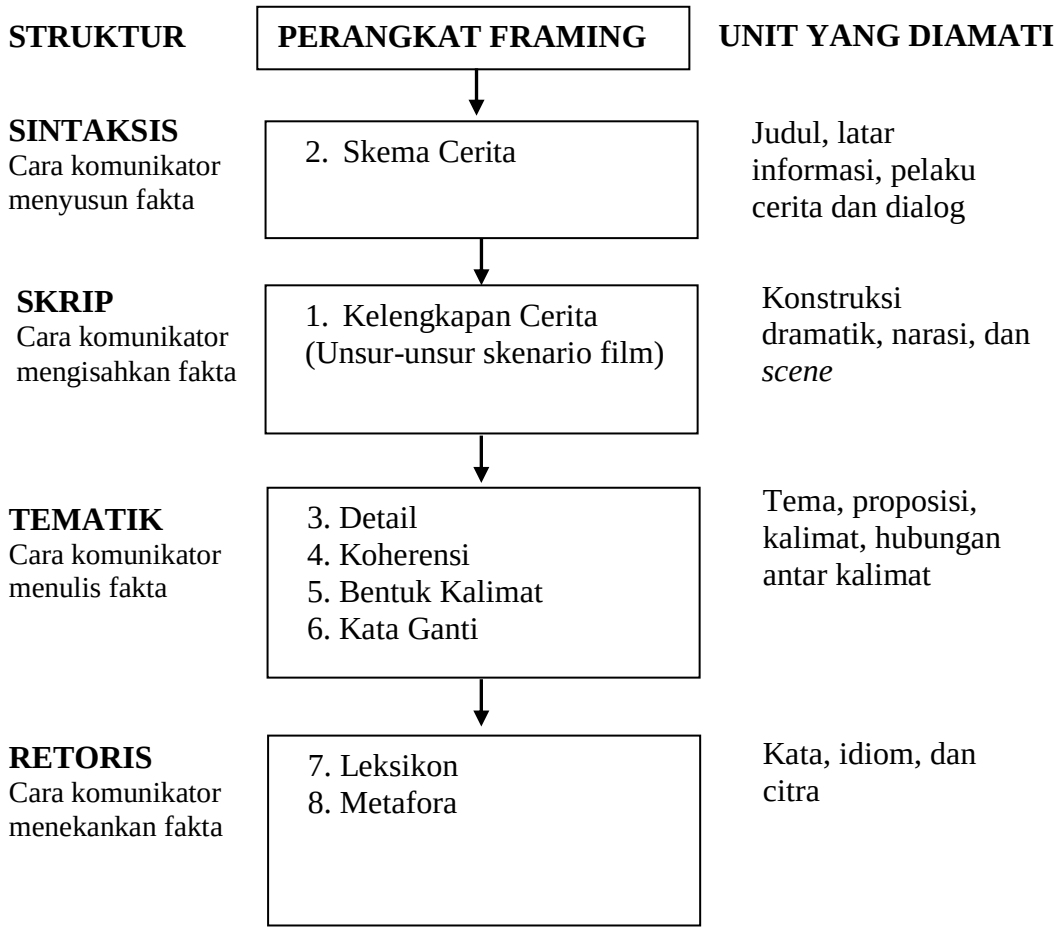
Framing merupakan suatu metode untuk memandang cara bercerita *(story telling)* media dari suatu peristiwa (Eriyanto, 2002, h.10). Teknik bercerita tersebut tampak pada cara melihat terhadap realitas yang dijadikan berita dan dalam hal ini termasuk media massa lainnya yaitu film. hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil akhir dari konstruksi realitas. Maka analisis framing digunakan untuk membuktikan dan melihat cara media mengkonstruksi realitas (tragedi, aktor, komunitas, dsb). Terdapat dua aspek dalam framing, yaitu memilih fakta atau realitas dan menuliskan fakta. Dalam memilih fakta, pertimbangan yang digunakan yaitu bagian mana yang ditonjolkan dari realitas, bagian realitas mana yang akan dan tidak disajikan, maka kontruksi dari suatu kejadian akan berbeda antara satu media dengan media yang lain. Sedangkan proses menuliskan fakta berkaitan dengan cara fakta yang sudah dipilih akan disajikan kepada khalayak dan cara pengungkapannya dengan kata, kalimat dengan bantuan penekanan foto dan gambar (Eriyanto, 2002, h.81).

II.8.2. Konsep Framing Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki

Pan dan Kosicki mendefinisikan framing sebagai strategi konstruksi dan memproses berita. Alat kognisi yang digunakan dalam mengkode informasi, menerjemahkan kejadian, dan disambungkan dengan rutinitas dan kesepakatan pembentukan berita (Eriyanto, 2002, h.79). Untuk pengadaptasian analisis framing pada media massa film, maka framing bisa di artikan sebagai langkah pendekatan untuk memahami bagaimana sudut pandang yang digunakan oleh sutradara ketika melakukan seleksi isu dan menerjemahkan tulisan skrip film. Cara pandang tersebutlah yang digunakan untuk menentukan fakta apa saja yang akan diambil, serta bagian mana yang lebih ditonjolkan dan hilangkan pada film yang akan dibuat.

Menurut Pan dan Kosicki, terdapat dua konsepsi framing yang saling berhubungan, yaitu konsepsi psikologi dan konsepsi sosiologis. Konsepsi psikologi lebih memusatkan pada cara seseorang memproses informasi dalam dirinya sendiri dimana individu tersebut secara kognitif menerjemahkan suatu kejadian dalam perspektif dirinya. Sementara konsepsi sosiologis lebih memusatkan konstruksi sosial atas realitas, dalam arti invidu tersebut mengelompokkan, mengelola, dan menerjemahkan pengalaman sosialnya untuk memahami dirinya dan realitas diluar dirinya sendiri.

Pengadaptasian analisis framing model Pan dan Kosicki untuk film dapat digambarkan sebagai berikut :



II.9. Representasi

II.9.1. Pengertian Representasi

Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses pemaknaan melalui sistem penandaan. Menurut Hall (1977) Representasi yaitu memproduksi makna yang menyampaikan suatu makna melalui bahasa. Konsep representasi dapat berubah-ubah dan selalu ada pemaknaan yang baru. Wibowo (dalam Semiotika Komunikasi 2013, h.147) menjelaskan proses representasi itu sendiri mengacu pada menempatan representasi sebagai salah satu bentuk hubungan dari elemen makna. Representasi menurut Stuart Hall (seperti dikutip Aprinta, 2011) memiliki dua pengertian yakni representasi mental dan representasi bahasa. Representasi mental seperti halnya dengan peta konseptual yang membentuk suatu yang abstrak sedangkan representasi "bahasa" berperan sangat penting dalam konstruksi makna. Relasi antara visual bencana pada film Bangkit, peta konseptual dan simbol adalah proses produksi makna. Proses yang menghubungkan ketiga elemen tersebut merupakan representasi (Aprinta, 2011, h.16).

Representatif menurut Sumardjo (2012, h.18) merupakan gambaran yang melambangkan atau mengacu pada pengungkapan ciri-ciri umum yang universal dari alam manusia, kenyataaan eksternal, penggambaran karakteristik general dari alam manusia yang dilihat secara subjektif oleh senimannya. Pengungkapan oleh Sumardjo tersebut merujuk bahwa representsi memiliki sifat yang objektif karena mengambarkan berdasarkan dengan yang dilihat, dirasakan, dan dialami dan juga memiliki sifat yang subjektif dari pandangan senimannya. Representatif merujuk pada konsep yang digunakan dalam proses sosial dengan pemaknaan melalui gambar, film, teks, fotografi dan sebagainya.