

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Judul

- **Perancangan** adalah merumuskan suatu konsep dan ide yang baru atau memodifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metoda yang baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia. Dalam perancangan terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan sebelum hasil dari rancangan dijadikan produk.¹
- **Fasilitas** adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi.²
- **Pendidikan** adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian.³
- **Pelatihan** adalah mempersiapkan peserta latihan untuk mengambil jalur tindakan tertentu yang dilukiskan oleh teknologi dan organisasi tempat bekerja, dan membantu peserta memperbaiki prestasi dalam kegiatannya terutama mengenai pengertian dan keterampilan.⁴

¹ <https://didinlubis.wordpress.com/2016/05/21/pengertian-perancangan-menurut-ahli/>

² [https://kkbi.web.id /Fasilitas](https://kkbi.web.id/Fasilitas)

³ <https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan>

⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Pelatihan>

- **Perfilman** adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134).⁵
- **Kota Surabaya** adalah ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia, sekaligus kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta dan menjadi pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan.⁶

2.2 Perkembangan pendidikan film di Indonesia

Pendidikan akting dan film formal di Indonesia telah berdiri sejak 1949. Adalah Lembaga Pendidikan Film dan Drama Cine Institute yang pada tahun itu banyak mendidik calon bintang film maupun sutradara. Dr. Huyung, seorang keturunan Korea, kemudian memimpin para seniman Mataram mendirikan lembaga pendidikan film bernama Kino Drama Atelier. Bengkel yang sempat melahirkan film Antara Bumi dan Langit serta Bunga Rumah Makan ini umumnya juga tak bertahan lama. Kino Drama Atelier bubar saat Belanda menyerang Mataram pada tanggal 19 Desember 1948.

Sekitar tahun 1950-an, Usmar Ismail memprakarsai kelahiran Akademi Teater Nasional Indonesia (ATNI). Lembaga pendidikan ini sempat melahirkan beberapa sutradara, antara lain Teguh Karya, Nico Pelamonia, Sukarno M. Noor, Wahab Abadi, Pitrajaya Burnama, Slamet Raharjo, Wahyu Sihombing,

⁵ <https://adhitoge.wordpress.com/2013/09/01/pengertian-film/>

⁶ https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surabaya

dan Tatiek Maliyati. Selain ATNI, Usmar Ismail juga mendirikan Akademi Seni Drama dan Film (Adsdrafi) di Jogjakarta. Selain Usmar, Dr. Huyung Djayakusuma, Soemardjono, juga membantu pendirian Adsdrafi.

Sejak ATNI dan Adsdrafi berdiri, mulai bermunculan beberapa lembaga pendidikan acting dan film di beberapa daerah. Di Bandung berdiri Akademi Teater dan Film (ATF). Di Solo terdapat Akademi Teater Nasional. Sementara itu di Jakarta lahir Akademi Film Nasional Universitas Jayabaya dan Akademi Film dan Teater Universitas Saweri Gading.

Pada 1970, berdiri Akademi Sinematografi Institut Kesenian Jakarta (IKJ) yang berpusat di Pusat Kesenian Taman Ismail Marzuki, Cikini. Bila di beberapa lembaga pendidikan lebih banyak mempelajari akting dan produksi di dunia teater, maka IKJ lebih mematangkan teater dan bidang-bidang perfilman seperti penyutradaraan, sinematografi, penulisan skenario, *editing*, manajemen, produksi film, dan penata artistik.

Selain pendidikan formal, para bintang film dan sinetron juga banyak memperdalam ilmu akting di bidang teater. Teater Populer pimpinan Teguh Karya merupakan kelompok paling banyak mencetak bintang film maupun sinetron.

Dari kelompok teater yang berdiri sejak 1968 ini, lahir Slamet Rahardjo, Niniek L. Karim, Hengky Suleman (Aim), Tuti Indra Malaon (Aim), N. Riantiamo, Mieke Wijaya, Alex Komang, dll.

2.3 Jurusan Film

Arti lain dari sekolah film Indonesia adalah sekolah perfilman yang dibuat untuk mengembangkan dunia perfilman di Indonesia maupun internasional. Sekolah perfilman ini direncanakan memiliki banyak mata kuliah jurusan sesuai dengan minat dan bakat orangnya :

- Produksi komersial, proses pembuatan film untuk di perdagangkan.
- Penulisan layar, pembuatan tulisan pada layar televisi.
- Film directing, proses pengarahan film.
- Desain suara, merancang suara pada film.
- Fotografi cinematic, pengambilan foto dan pencahayaan yang baik pada film
- Desain produksi, merancang pembuatan film
- Desain grafis, merancang bidang-bidang secara visual dijelaskan melalui grafik
- Grafik komputer fundamental, ilmu mengenai statistik komputer yang lebih mendasar
- Fotografi, pengambilan gambar atau pencahayaan yang baik
- Menggambar kreatif, menghasilkan gambar yang kreatif melalui sebuah ide
- Produksi video, pembuatan gambar dua dimensi hingga tiga dimensi
- Animasi produksi, pembuatan gambar yang tidak nyata menjadi nyata pada sebuah film

- Produksi narasi, pembuatan sebuah cerita atau kejadian untuk sebuah film
- Pengarahan narasi, pengarahan tentang alur cerita pada sebuah film
- Sinematografi, teknik pembuatan film
- Studi film, penelusuran tentang film
- Pasca produksi, tahap akhir setelah pembuatan film.

2.4 Sejarah Dan Perkembangan Film Di Indonesia

Di Indonesia, film pertama kali diperkenalkan pada tanggal 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut “Gambar Idoep”. Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke dalam bahasa Melayu, dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya tarik tontonan baru ini ternyata mengagumkan. Sedangkan film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926, dengan judul “*Loetoeng Kasaroeng*” yang diproduksi oleh NV Java Film Company adalah sebuah film cerita yang masih bisu.



Gambar 2.4a Sampul Film “*Loetoeng Kasaroeng*”
Sumber : www.google.com

Agak terlambat memang, karena pada tahun tersebut di belahan dunia yang lain film-film bersuara sudah mulai diproduksi. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua mereka dengan judul “*Eulis Atjih*”.



Gambar 2.4b Sampul Film “*Eulis Atjih*”
Sumber : www.google.com

Untuk lebih mempopulerkan film Indonesia, Djamaludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret – 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPFI (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film “Jam Malam” karya Usmar Ismail

tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan. Pertengahan tahun 90-an, film-film nasional sedang menghadapi krisis ekonomi dan harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Apalagi dengan kehadiran *Laser Disc*, VCD, dan DVD yang makin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor.

Namun di sisi lain, kehadiran kamera-kamera digital berdampak positif juga dalam dunia film Indonesia, karena dengan adanya kamera digital, mulailah terbangun komunitas film-film independen. Meskipun banyak film yang kelihatan amatir namun terdapat juga film-film dengan kualitas sinematografi yang baik. Sayangnya film-film independen ini masih belum memiliki jaringan peredaran yang baik, sehingga film-film ini hanya bisa dilihat secara terbatas dan di ajang festival saja.

2.5 Teknologi Film di Indonesia

Kemajuan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) seiring perkembangan zaman mempengaruhi perkembangan teknologi film yang ikut mulai mengalami perubahan yang besar seperti pada tahun 1800- 1930 (era film bisu) hingga tahun (2000-sekarang) era film digital. Dari perkembangan itu dapat diketahui dua kategori berdasarkan latar belakang penciptaannya yaitu, film sebagai dokumentasi dan film sebagai sarana ekspresi

seni. Film juga membutuhkan perpaduan yang bagus antara dua teknologi media yaitu jarak pandang dan dengar (audio dan visual).

Teknologi perfilman Indonesia mulai canggih pada tahun 1931 mulai dengan pembuatan film bersuara meskipun warna film masih berwarna hitam dan putih. Film yang pertama tayang pada saat itu adalah “Wong Bersaudara” (1931). Film “Wong Bersaudara” (Nelson, Joshua, dan Othniel) yang berasal dari Cina (sekarang Tiongkok) dikenal sebagai pionir produksi film di Indonesia dan pernah mendapat penghargaan dari Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin pada 1973 atas jasa-jasanya dalam perfilman. Setelah film “Wong Bersaudara” ditayangkan, selanjutnya diikuti film “Nyai Dasima” pada tahun 1932 dan film “Terpaksa Menika”.

Sedangkan untuk film Indonesia yang bersuara dan berwarna-warni mulai diproduksi pada tahun 1967, diawali oleh film Sembilan (Wim Umboh, 1967) yang seluruhnya dibuat oleh tenaga Indonesia, kecuali proses laboratoriumnya di Tokyo, Jepang. Selain itu, ternyata film musikal telah berkembang sejak lama di Indonesia. Film musikal pertama yang diproduksi adalah film berjudul “Terang Boelan”. Film ini sangat populer saat itu, karena jenis film ini merupakan hasil karya yang pernah dikerjakan di Indonesia.

Dampak positif dari kemajuan produksi saat itu adalah berkembangnya film-film Indonesia baik secara kualitas maupun kuantitas. Tahun 1980an pembuktian mengenai teknologi film yang digunakan mulai menarik minat para penikmat film

bioskop. Bukti lainnya, semakin banyak pula masyarakat dalam dunia film yang memproduksi film, karena pembuatan filmnya bisa dilihat tiap tahunnya. Namun hal tersebut tidak bertahan lama. Mulai tahun 1990an kondisi perfilman Indonesia mulai menurun seiring krisis moneter pada saat itu. Mulai bosannya masyarakat dengan jenis film pada masa itu merupakan alasan ketertarikan mereka yang berkurang terhadap film Indonesia. Seiring berlalunya waktu, maka pada tahun 2000an teknologi di Indonesia mulai berkembang dan membantu pembuatan film dalam pemberian efek warna dan visualisasi pada sebuah film.

Teknologi komputer memberikan perubahan besar terhadap karya film dari anak bangsa. Secara kualitas juga mengalami perubahan yang semakin baik. Film-film semakin baik dan rapi dalam pengerjaannya ketika teknologi komputer ini masuk. Sehingga sampai saat ini teknologi komputer tidak bisa dipisahkan dari dunia film. Dengan adanya teknologi komputer pula, terdapat sedikit perubahan mengenai film karena saat ini sedang banyak dikagumi film yang memanfaatkan teknologi animasi dari sebuah teknologi komputer. Contohnya yaitu pada film Milli dan Nathan yang diproduksi dengan proses bantuan dari teknologi komputer.



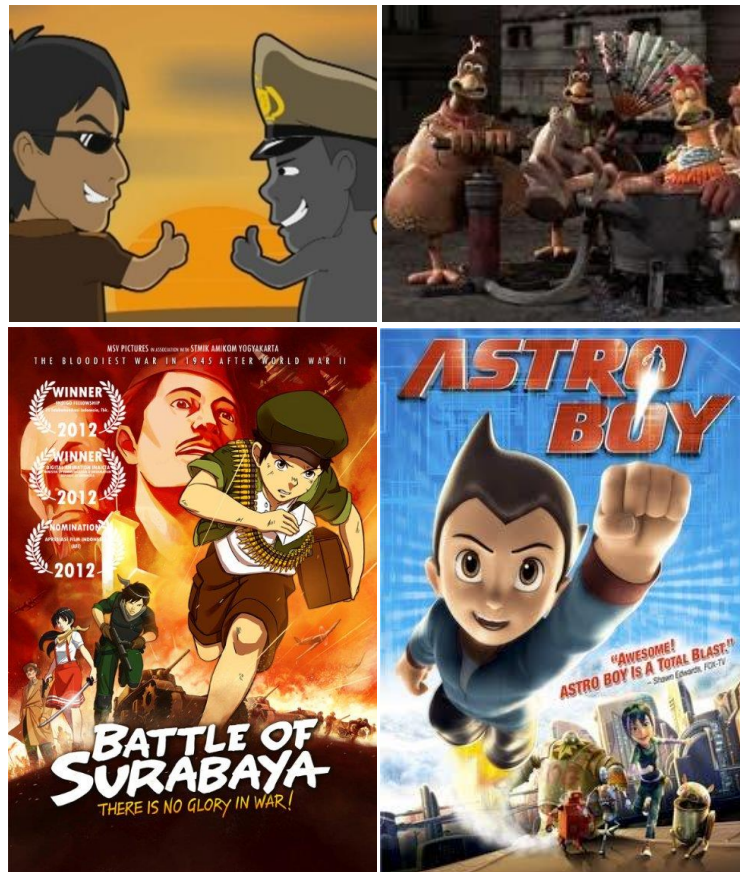
Gambar 2.5a Sampul Film Milli dan Nathan
 Sumber : www.google.com

Salah satu teknologi penting dalam pembuatan sebuah film adalah teknologi animasi, karena teknologi animasi sangat berpengaruh dalam pembuatan sebuah film pada saat ini akibat dari teknologi yang semakin canggih dan modern. Seiring canggihnya teknologi komputer, maka bermunculan animasi-animasi yang dibuat dengan teknologi sistem komputer. Memudahkan para animator (pembuat film animasi) untuk membuat film animasi menjadi sangat simpel, mudah, cepat, dan pastinya irit.

Animasi ada empat jenis yaitu dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D) *clay animation*, dan animasi Jepang (*Anime*). Pada animasi 2D, figur animasi dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan 2D bitmap graphics atau 2D *vector graphics*. Animasi 3D lebih kompleks lagi karena menambahkan berbagai efek di dalamnya seperti efek pencahayaan, air, api, dan sebagainya, sehingga seolah-olah riil dan nyata. Animasi tanah liat (*clay animation*) merupakan animasi pertama yang

diperankan pada film “ A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare” pada 1908, animasi ini memakai plastisin (bahan lentur) dengan membentuk kerangka tokoh sesuai bentuknya. Sedangkan animasi Jepang yaitu sebutan untuk teknik animasi-animasi Jepang dalam membuat sebuah film beranimasi tinggi. Salah satu contoh film animasi Jepang ini adalah film “Astro Boy”.

Di Indonesia film animasi mulai diproduksi pada tahun 1955, dimana pada masa itu Presiden Soekarno (seorang yang sangat menghargai seni) mengirim seorang seniman bernama Dukut Hendronoto (Pak Ook) untuk belajar animasi di studio Walt Disney. Setelah belajar selama tiga bulan, dia kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama Indonesia yang bernama “Si Doel Memilih”. Film animasi 2D ini bercerita tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia. Film animasi inilah yang menjadi tonggak dimulainya animasi modern di negeri ini. Salah satu film animasi dua dimensi (2D) yang terkenal adalah film animasi “Briptu Dorman”. Saat ini, Indonesia juga sedang mempersiapkan dua film animasi layar lebar “*Battle of Surabaya*” yang bercerita tentang mengenai peristiwa 10 November 1945 dan “*Fire and Ice*” yang berbasis filosofi dan cerita Jawa, sedang dalam proses penyelesaian dan penawaran ke distributor Internasional.



Gambar 2.5b Sampul Film animasi 2D (kiri atas), animasi 3D (kiri bawah), animasi *clay* (kanan atas), animasi Jepang (kanan bawah)
 Sumber : www.google.com

Selain teknologi animasi ada juga teknologi lain yang dikenal dengan teknologi *handycam* dan *piranti editing* yang mudah dioperasikan dalam pembuatan sebuah film. Teknologi ini hanya digunakan sebagai dokumentasi saja karena tamopilan gambar atau warnanya tidaklah bagus jika dipasang pada layar lebar karena keterbatasan teknologi yang terdapat didalamnya. Oleh karena itu, penggunaan teknologi animasi komputer sangat layak digunakan saat ini khususnya dibidang perfilman.

Animasi komputer biasanya sering dipergunakan untuk pembuatan iklan televisi. Namun penggunaan animasi komputer juga penting diterapkan dalam bidang pendidikan karena dengan penggunaan metode audio visual dalam sistem belajar dan mengajar akan membantu siswa lebih tanggap jika disertai dengan gambar video sehingga proses belajar jauh lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

2.6 Pelaku sinematografi⁷:

Berikut beberapa penjelasan tentang profesi sinematografi yang ada pada proses pembuatan film :

- **Produser**

Adalah orang yang paling bertanggung jawab atas kelahiran sebuah film. Seorang sosok produser adalah sosok sentral yang menjalankan sebuah produksi film. Tidak dengan uang tapi dengan visi. Sebab dengan modal visilah dia bisa memutuskan apakah cerita itu bisa dikembangkan menjadi film layer lebar, kemampuan yang harus dimiliki yaitu : mengelola keuangan, mencari dana, berbicara dengan calon investor, menyatukan sejumlah orang untuk terjadinya sejumlah film. Para produser adalah orang yang bekerja lebih awal hingga paling akhir dari produksi film. Artinya seorang produser harus memiliki kemampuan yang sangat kompleks dari semua bagian yang ada di bawahnya untuk menjadikan dia mampu mengelola sebuah film.

⁷ <http://bahrurrosyididuraisy.wordpress.com>

- **Manajer Produksi**

Kerja manajer produksi sebagai coordinator harian yang mengatur kerja dan memaksimalkan potensi yang ada di seluruh departemen yang ada. Dalam produksi sebuah film. Ialah yang bertanggung jawab dalam operasi produksi mulai tahap pra produksi sampai produksi usai. Tiap hari ia membuat ceklist mendaftar apa yang sudah dan yang belum dikerjakan, sambil mengantisipasi masalah yang mungkin timbul dan menyiapkan alternative pemecahannya.

- **Sutradara**

Profesi inipun kerap kali menjadi cita-cita banyak orang. Ketajaman visi sangat diperlukan supaya dapat menghidupkan cerita untuk bisa dinikmati di layar lebar. Dia yang harus mengontrol aspek dramatis dan artistik selama proses produksi berlangsung. Ia juga harus mengarahkan seluruh kru dan artis untuk bisa mewujudkan film. Sutradara adalah story teller lewat medium film jauh lebih penting dari pada kepahaman tentang film sendiri. Kemampuan memimpin, komunikasi, visi, sikap, dan pemahaman soal hidup sangat juga diperlukan.

- **Asisten sutradara I**

Ditahap pra produksi, diperlukan seorang untuk membantu sutradara untuk menterjemahkan hasil direktor treatment

kedalam script breakdown dan shooting schedule. Orang ini diberi predikat asissten sutradara I, orang inilah yang mendiskusikan segala keperluan shooting dan manajer produksi.

- **Penulis skenario**

Penulis skenario harus bisa mengatakan sesuatu dengan jelas. Memahami maksud dari cerita. Memahami maksud cerita (berperan sama seperti arsirek untuk membangun cerita), menulis skenario adalah pekerjaan kolaboratif yang dilakukan si penulis dengan orang yang punya visi yang sama, dalam hal ini sutradara dan produser.

- **Produser pelaksana**

Menjadi produser pelaksana diperlukan kemampuan manajerial, kemampuan mengelola anggaran. Kepemimpin, dan komunikasi. Tugasnya adalah memotivasi dan visi buat terjadinya film, bekerja selama proses produksi berlangsung. Tugas utamanya adalah memaksimalkan hasil produksi dalam bentuk film.

- **Penata kamera/ fotografi (DOP)**

Menguasai cerita, paham alat, tahu bagaimana menceritakan sesuatu, bisa menentukan penggambaran cerita itu. Menguasai teknik pencahayaan. Menguasai kemampuan manajerial maupun membuat jaringan komunikasi serta mempunyai hubungan yang baik dengan sutradara.

- **Kameramen**

Adalah seorang yang menoprasikan kamera. Seorang

kamera person wajib mengetahui seluk beluk kamera sehingga dapat menuangkan visual sesuai yang diinginkan sutradara.

- **Desain produksi**

Diperlukan sebagai asisten sutradara menentukan suasana dan warna yang tampil dalam film. Desain produksi menterjemahkan keinginan kreatif sutradara dan merancanginya. Untuk itu diperlukan pengetahuan yang luas, kreatif dan teknis agar seseorang desain produksi mampu menuangkan keinginan sutradara menjadi rancangan yang mudah dimengerti tiap kepala departement.

- **Penata kostum dan penata rias**

Bisa ditekuni oleh pria atau wanita. Berhubungan dengan kamera, jadi harus mendiskusikan kesemuanya dengan penata gambar. Memahami karakter dari tokoh. Bertugas membantu sutradara menghidupkan karakter, bukan hanya mendadani pemain. Bekerja secara tim, punya sistem kerja, kemampuankomunikasi, bekerja keras dan tidak mudah panik.

- **Lighting**

Sesorang yang bertugas menjadi lighting mempunyai peranan yang cukup besar, karena kualitas gambar dari sebuah shot akan semakin baik jika cahaya yang digunakan tertata dengan baik.

- **Penyunting gambar/ editor**

Syarat menjadi editor adalah kesabaran. Mempunyai kemampuan bercerita, musik, rapi dan rajin mencatat. Ini jauh lebih penting dari pada kemampuan menggunakan komputer. Mampu berkomunikasi dengan sutradara. Keputusan pada ruang editing didasarkan pada kebutuhan cerita dan pertimbangan kebutuhan penonton.

- **Penata suara dan penata musik**

Di Indonesia unsur audio belum menjadi prioritas. Padahal film bukan hanya membutuhkan gambar, itulah mengapa namanya film sebagai media audio visual. Profesi ini adalah pekerjaan seni namun membutuhkan kemampuan engineering. Profesi ini sesuai dengan orang yang gemar pada teknologi. Dalam mengerjakan film sesuai dengan script. Dalam memasukkan atau menghilangkan noise bisa menggunakan musik library, bisa juga dengan browsing, dengan syarat mencantumkan pada credit title.

- **Talent**

Mereka adalah figure yang ada kebutuhan dengan skenario dan syuting. Kebutuhan mereka pada penyelenggara festival adalah mereka bisa melihat kualitas performa mereka saat di layar serta mampu untuk membandingkan kualitas mereka dengan film lainnya. Selain itu juga sebagai sarana belajar mereka untuk mengenal beragam karakter di film. Serta berkesempatan untuk bertemu dengan para pekerja film lainnya untuk mengembangkan jaringan.

- **Publisis**

Publikasi membutuhkan strategi komunikasi, sementara promosi lebih pada kegiatan pasang iklan di media sebanyak-banyaknya. Publikasi memungkinkan calon penonton untuk terinformasi soal film yang akan ditonton. Dalam arti dia akan tahu lebih dari sekedar judul film itu apa. Dengan strategi publikasi yang baik bisa juga menjadi penyelamat film yang mungkin jelek.

2.7 Apresiasi Film⁸

Apresiasi mempunyai arti pengamatan, penilaian, dan penghargaan ataupun pengenalan terhadap suatu karya seni. Kata mengapresiasi mengandung sejumlah pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam hubungan dengan film, kata apresiasi mengandung pengertian memahami, menikmati, dan menghargai. Nilai-nilai apresiasi film yang bermanfaat bagi masyarakat luas ada tiga yaitu sebagai berikut :

1) Nilai Hiburan

Nilai hiburan sebuah film sangat penting. Jika sebuah film tidak mengikat perhatian penonton dari awal hingga akhir, film itu akan terancam gagal. Akibatnya, tidak lagi memunculkan nilai unsur-unsur apresiasinya pada film tersebut. Nilai hiburan sangat relatif, karena tergantung dari selera penonton yang bermacam-macam. Memang nilai hiburan kadang-kadang dianggap rendah. Biasanya terjadi pada film-

⁸ Sumarno, Marseli, (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*, PT.Grasindo

film yang menawarkan mimpi-mimpi atau pelarian dari kenyataan kehidupan sehari-hari.

2) Nilai Pendidikan

Nilai pendidikan yang dimaksud bukanlah nilai pendidikan formal di sekolah. Melainkan nilai pendidikan yang terkandung dalam sebuah film yang lebih mengedepankan pesan-pesan yang ingin disampaikan (nilai moral film). Setiap film umumnya mengandung nilai pendidikan, letak perbedaannya terletak pada pesan apa yang akan disampaikan seperti pesan moral, tingkah laku, etika, dan lain-lainnya.

3) Nilai Artistik (Seni)

Nilai artistik sebuah film dikatakan berhasil apabila ditemukan pada seluruh unsurnya. Sebuah film memang sebaiknya dinilai secara artistik, bukan secara rasional.

Sebab jika dilihat secara rasional, sebuah film artistik bisa jadi tidak berharga karena tidak punya maksud atau makna yang tegas pada film tersebut. Padahal, keindahan itu sendiri mempunyai maksud atau makna tersendiri. Ada beberapa tahapan dalam menentukan apresiasi terhadap film mulai dari unsur pemahaman, penikmatan, dan penghargaan terhadap sebuah film.

Biasanya pengapresiasian dilakukan dengan membuat sebuah festival penghargaan. Di Indonesia penghargaan untuk sebuah karya film dikenal dengan

nama Festival Film Indonesia (FFI). FFI merupakan salah satu sarana apresiasi film untuk meningkatkan kualitas dan produksi film di Indonesia sehingga para seniman-seniman pembuat film lebih semangat lagi dalam memproduksi sebuah film.

2.8 Dasar-dasar cara pembuatan film⁹

1) Menentukan ide cerita

Awal dari film adalah sebuah ide cerita untuk film. Untuk menentukan genre film yang ingin dibuat. Drama, horror, action, dll.

2) Menentukan sasaran penonton

Setelah menentukan ide cerita dan tema, menentukan film yang ingin ditunjukkan berkaitan terhadap karakter masyarakat tertentu. Contohnya anak-anak, remaja, atau dewasa agar segmentasi penonton akan mempermudah membuat alur cerita yang menarik.

3) Membuat sinopsis film

Sinopsis adalah komponen yang harus ada dalam sebuah film. Semua film memerlukan sinopsis, tidak terkecuali film dokumenter. Bias dituliskan sebuah sinopsis yang ringkas, padat, jelas, tepat sasaran dengan konflik yang jelas, dan ending yang bias memberikan kejutan bagi penonton.

4) Menulis scenario

Setelah membuat sinopsis singkat, langkah selanjutnya adalah menulis scenario. Scenario biasanya ditulis sendiri atau minta orang lain (yang kompeten) untuk

⁹ <http://idseducation.com>

menuliskannya. Scenario harus ditulis secara detail dan rinci. Dimana scene akan diambil (apakah diluar atau didalam ruangan), bagaimana ekspresi dan gerak-gerik para pemain, serta penjelasan dilokasi mana yang akan mengambil gambar.

5) Menyiapkan alat-alat teknis

Menentukan story board (alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana), tentunya menentukan lokasi yang sesuai dengan scenario. Menyiapkan kru, lampu, kamera, setting, property, kostum, make up team, dll.

6) Menentukan *budget*

Setelah menentukan semua alat teknis dan pemain yang diinginkan, maka harus membuat anggaran agar tidak melebihi budget yang sudah ditentukan. Seandainya anggaran melebihi budget mungkin bias menyiasati dengan “sewa” entah itu sewa kostum, properti atau alat sehingga biaya tidak terlampaui membengkak

7) Syuting dan editig

Setelah ke enam komponen persiapan siap dan izin untuk membuat film sudah turun, maka sudah bisa memulai proses syuting sesuai dengan scenario yang ada. Apabila proses syuting sudah selesai maka langkah selanjutnya adalah editing film berdasarkan urutan scena dalam scenario.

8) Review dan revisi

Setelah melalui tahap editing, meriview hasil film yang sudah ada kemuddian melakukan revisi apabila ada scene yang jelek dan tidak sesuai dengan scenario. Scene tersebut bisa dibuang atau diganti dengan yang baru.

9) **Buat promosi**

Setelah semua proses pembuatan selesai, kemudian mempromosikan film yang sudah dibuat dengan berbagai media. Bisa melalui web, blog, twitter, facebook, poster, trailer, dan media lain.

10) **Memasukan dalam DVD**

Setelah seluruh proses persiapan, pembuatan, dan revisi selesai. Maka bisa memasukkan film tersebut dalam keeping DVD untuk digandakan.

2.9 Klasifikasi Film

2.9.1 Menurut Jenis Film

A. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

B. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu:

- Film faktual : menampilkan fakta atau kenyataan yang ada dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang film faktual dikenal sebagai film berita (*news reel*), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.
- Film dokumenter : selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat opini yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

2.9.2 Menurut Cara Pembuatan Film

A. Film Eksperimental

Film eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film),

tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

B. Film Animasi

Film animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.

2.9.3 Menurut Tema Film

A. Drama

Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

B. Action

Tema *action* menekankan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.

C. Komedi

Tema film komedi intinya adalah menengahkan tontonan yang membuat penonton

tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

D. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, umumnya menengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut.

E. Horor

Film bertemakan *horor* selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film *horor* selalu berkaitan dengan dunia gaib/ magis, yang dibuat dengan *special affect*, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.

2.9.4 Film *Mainstream*

A. Pengertian

Istilah film *mainstream* ditujukan kepada film-film yang diproduksi oleh studio-studio besar yang bertujuan menghibur masyarakat dengan meraup keuntungan sebesar-besarnya, dan biasanya berdurasi panjang (90-100 menit). Film-film *mainstream* lebih dianggap barang dagangan (industri) ketimbang dianggap sebagai sebuah karya seni.



Gambar 2.9.4 Sampul Film-film *Mainstream*
 Sumber : www.google.com

B. Karakter Film *Mainstream*

- Non Teknis

Secara non teknis *mainstream* dibagi menurut :

1) Ide atau Tema

Ide atau tema yang dipakai adalah tema-tema yang sedang populer di masyarakat, karena bertujuan komersial (umumnya mengangkat kisah heroik dan percintaan).

2) Alur Cerita

Dibagi menjadi 4 yaitu :

- a. Pembuka : berisi pengenalan tokoh (baik protagonis maupun antagonis). Pada

akhir babak ini biasanya dimunculkan masalah yang dialami tokoh utama protagonis.

- b. Tengah : merupakan pengembangan masalah yang biasanya disusun dengan berliku-liku (panjang), sambil memperkenalkan/ memunculkan tokoh-tokoh lain.
- c. Klimaks : merupakan puncak dari permasalahan dan penyelesaiannya.
- d. Penutup : merupakan akhir cerita yang biasanya dibuat agar penonton ikut merasakan kebahagiaan/ kemenangan dari tokoh utama atau dikenal dengan istilah (*happy ending*).

- **Teknis**

Secara teknis, karakter film *mainstream* yaitu sebagai berikut :

- 1) Menggunakan bahan *selluloid* (minimal film 35 mm) agar dapat diputar di bioskop.
- 2) Memiliki jaringan kerjasama yang jelas (luas) baik pada pra produksi, produksi sampai ke tahap distribusi film dengan tujuan utama keuntungan secara materi.
- 3) Modal/dana disediakan oleh orang atau instansi tertentu yang berposisi sebagai Produser.

- 4) Menggunakan sistem bintang, maksudnya pemeran film sudah dikenal oleh masyarakat (*public figure*) dengan tujuan menarik minat penonton.
- 5) Ada proses sensor dari lembaga perfilman yang terkait, dengan tujuan menyaring bagian film yang dianggap tidak baik untuk dikonsumsi masyarakat umum.

2.10 Jenis-jenis Film dari Segi Penonton

Di Indonesia, pengaturan sistem rating ditetapkan oleh pemerintah dalam Undang-undang No.33 tahun 2009 tentang Perfilman pasal 7 sebagai berikut : Film yang menjadi unsur pokok kegiatan perfilman dan usaha perfilman disertai pencantuman penggolongan usia penonton film yang meliputi film:

- Untuk penonton semua umur (SU)
- Untuk penonton usia 13 tahun atau lebih (R)
- Untuk penonton usia 17 tahun atau lebih (RBO)
- Untuk penonton usia 21 tahun atau lebih (D)

Menurut MPAA, klasifikasi rating film/ penggolongan film menurut umur, dibedakan menjadi 5 yaitu:

2.10.1 Semua umur (General Audiences)

Dapat di saksikan oleh siapapun tanpa terkecuali hal ini di karenakan film dengan rating ini tidak mengandung unsur dewasa. Film dengan rating G inilah yang aman untuk ditonton oleh anak-anak.

Contoh film kartun yang termasuk golongan ini adalah : Dora The Explorer, Upin-Ipin, Finding Nemo dll.

2.10.2 Bimbingan Orang Tua (Parental Guidance)

Rating ini berarti menyarankan orang tua untuk mendampingi anak saat menonton film ini, karena orang tua mungkin tidak ingin anaknya melihat beberapa unsur tertentu yang di sajikan. PG rating biasanya mengandung unsur kekerasan, kata-kata yang kurang pantas, ataupun tentang obat-obatan terlarang yang di sajikan secara minimalis (sedikit saja). Biasanya film anak yang tidak lulus rating G paling tidak masuk kategori rating PG ini. Contoh film kartun yang termasuk rating ini adalah : Tom and Jerry, Donald Duck, Dragon Ball, dll.

2.10.3 Peringatan Keras bagi Orang Tua (Parents Strongly Countioned)

Rating ini mewajibkan agar anak dibawah 13 tahun didampingi oleh orangtua saat menontonnya. Hal ini dikarenakan adanya sedikit unsur dewasa dalam film. Hampir seluruh film terlaris sepanjang masa masuk dalam kategori ini. Contoh film kartun yang termasuk kategori ini adalah Crayon Shinchan.

2.10.4 Terbatas (Restricted)

Sebuah film dengan rating R mengandung beberapa materi dewasa. Dengan demikian orang tua harus melarang anak-anaknya yang berumur di bawah

17 tahun untuk menonton film dengan rating ini tanpa bimbingan orang tua secara langsung. Para orang tua disarankan untuk mencari tahu bagaimana film tersebut dikategorikan sebagai rating-R untuk menentukan apakah film tersebut pantas untuk anak-anak mereka atau tidak. Secara umum tidak pantas orang tua mengajak anak-anak mereka menonton film yang memiliki rating-R. Contoh film kartun dengan rating ini adalah : The Simpsons.

2.10.5 Hanya 17 tahun keatas 17 (No One 17 or Under Admitted)

film dengan rating NC-17 adalah film yang dinilai “terlalu dewasa” untuk anak-anak berusia 17 tahun dan di bawahnya. Tidak boleh ada anak-anak yang menontonnya, mengingat kategori NC-17 dapat mengandung materi-materi yang dewasa atau elemen-elemen lain yang dapat dinilai para orang tua sebagai terlalu keras.

2.11 Studi Banding

2.11.1 London Film School



Gambar 2.11.1a Prespektif Gedung LFS dan Kegiatan Perfilman
Sumber : www.google.com

London Film School terletak di daerah Convent Garden, London, tepatnya di Shelton Street nomor 24. Lokasi kampus LFS terletak sangat dekat sekali dengan pusat industri film di Inggris yaitu Wardour street di Soho. Dari kampus juga bisa berjalan kaki ke West End Cinema And Theatres, the Royal Opera House, the National Gallery, the British Museum, the British Film Institute Library, the BFI Southbank dan the Tate Modern.

Wilayah Central London memang menawarkan akses yang mudah bagi para siswa LFS ke grup pembuat film dan media yang banyak tersebar disana. Siswa juga bisa dengan mudah menghadiri event seputar film yang banyak digelar di sekitar wilayah itu, hal ini juga memberi kesempatan bagi siswa untuk

bisa terlibat langsung dan menjalin koneksi dengan banyak pelaku di industri perfilman disana. Pihak London Film School sendiri bahkan sering mengadakan event di wilayah tersebut bekerjasama dengan beberapa organisasi film. Semua siswa yang belajar di LFS otomatis terdaftar menjadi anggota International Student House (ISH) dengan beberapa keuntungan diantaranya berhak untuk memakai fasilitas yang dimiliki ISH dan juga mendapatkan beberapa informasi event yang digelar oleh ISH dan terlibat langsung didalamnya. Beberapa fasilitas ISH yang bisa dipakai oleh siswa LFS diantaranya adalah fitness centre, pusat layanan kesejahteraan dan bimbingan, internet café, bar dan restoran.

- **Sejarah**

London Film School merupakan Sekolah Film internasional yang tertua di dunia yang didirikan pada tahun 1956. Tidak seperti sekolah lain yang dibiayai pemerintah, LFS tidak hanya fokus untuk memajukan dunia film di Inggris saja, tapi juga dunia. Hal ini dibuktikan dengan 75 persen dari keseluruhan jumlah siswanya merupakan siswa internasional yang berasal dari 80 negara di dunia. Bisa dibilang LFS adalah salah satu sekolah film di dunia yang memiliki jumlah siswa asing terbanyak.

Melihat kembali sejarah berdirinya LFS, dimulai di tahun 1956 saat Kepala Sekolah Heatherley School of Fine Arts, Gilmore Roberts, membuat kursus singkat membuat film di sekolahnya tersebut. Tapi pada saat sebelum waktu pendaftaran dibuka ternyata sekolah tempat dia mengajar itu telah dijual ke pihak lain.

Karena kecintaannya pada dunia film dan ingin menciptakan profesional-profesional di bidang film, akhirnya dia memutuskan untuk melanjutkan rencana pembuatan kursus pembuat film itu. Pada saat itu dia tidak membayangkan kalau hal kecil yang dimulainya dulu itu bisa menjadi sebuah hal yang besar 45 tahun kemudian.

Dia kemudian mulai mempersiapkan segala hal untuk segera membuka kursusnya itu. Akhirnya dia menemukan sebuah tempat di Brixton dan kemudian mendirikan sebuah sekolah film yang diberi nama London School of Film Technique (LSFT). Sekolah ini dibuat dengan dasar bahwa masa depan dunia perfilman di Inggris bisa maju dengan mempersiapkan tenaga profesional yang terlatih di dunia film agar bisa siap dan bersaing di industri film dengan cara memberi pendidikan formal tentang teknik dalam pembuatan film dan kesempatan untuk magang di

industri. Gilmore sengaja ingin membuat ini karena pada saat itu dia tidak menemukan dukungan baik dari pemerintah dalam hal pengembangan industri film di Inggris.

Di tahun 1974 sekolah ini berganti nama menjadi the London International Film School (LIFS). Pola yang diterapkan LIFS dianggap tidak biasa, dan hal ini tetap dipertahankan hingga kini. Sekolah ini diklaim sebagai sebuah yayasan amal, perusahaan non-profit. Semua siswa yang belajar disini otomatis menjadi anggota asosiasi yang bersama-sama dengan anggota lain memilih anggota yang akan duduk menjadi Dewan Gubernur sebagai perwakilannya. Dewan Gubernur ini mempunyai tugas dan tanggung jawab terhadap keseluruhan manajemen operasional sekolah. Saat ini yang duduk sebagai ketua Dewan Gubernur adalah Mike Leigh, sutradara terkenal yang juga alumni LFS.

- **Program**

Di kampus London Film School ada dua program utama yaitu MA Filmmaking dan MA Screenwriting. MA Filmmaking adalah program intensif yang dijalankan selama dua tahun masa studi. Pembelajarannya berdasarkan film-film pendek. Disini bisa belajar banyak tentang cara pembuatan film dari awal hingga akhir. Selain itu

juga akan diperlengkapi dengan pengetahuan tentang language (image, meaning, style), practice (fiction dan non-fiction), sythesis (Industry dan independents). Dengan begitu bisa memiliki keahlian dalam membuat film.



Gambar 2.7.1b Kegiatan Mahasiswa LSF

Sumber : www.google.com

Sedangkan MA Screenwriting masa studinya lebih cepat dibanding MA Filmmaking yaitu hanya satu tahun. Di program ini diajarkan untuk menghasilkan sebuah cerita film yang berkualitas. Sehingga kemampuan menulis cerita semakin terasah. Dalam filmmaking akan tahu bagaimana caranya untuk mengatur actors, directors, musicians, editors dan producers. Tahapan pembelajarannya mulai dari Screenwriter's craft, screenwriter's practice hingga writing the feature film.

Salah satu hal yang menarik dalam program Movie Academy (MA) yang ada di LFS adalah, pada saat siswa baru belajar mereka tidak akan diarahkan untuk spesifik memilih jurusan keahlian yang ingin diambil, seperti ingin jadi

sutradara, penulis skenario, editor atau lainnya. Siswa akan dengan sendirinya memilih spesialisasi setelah mereka memulai belajar, disesuaikan dengan minat dan bakat serta kemampuan masing-masing siswa.

Alasan kenapa MA LFS tidak meminta calon siswa untuk memilih spesialisasi di awal adalah untuk membentuk lulusan yang benar-benar mengerti dan paham proses keseluruhan dalam sebuah produksi film. Karena LFS tidak ingin nantinya lulusan MA yang berprofesi sebagai sutradara misalnya hanya mengerti aspek teknis seputar penyutradaraan film saja tapi tidak bisa memahami konsep keseluruhan dari sebuah produksi film, atau penulis skenario yang hanya bisa membuat cerita bagus tapi tidak menarik bila dilihat dari kaca mata film secara keseluruhan.

- **Fasilitas**

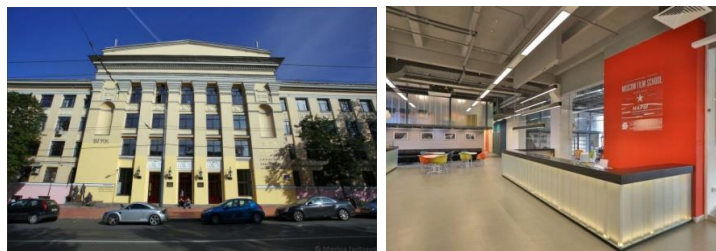
Kemampuan membuat film handal di LFS pastinya ditunjang dengan fasilitas kampus yang lengkap dan berkualitas. Fasilitas-fasilitas yang bisa dinikmati antara lain:

- Studio
- Cinemas
- Design studio
- Editing suites
- Sound suites

- Production office
- Virtual Learning Environment
- Library
- Coffe bar
- Long acre building
- Clubs and society

2.11.2 Moscow Film School

Moscow Film School merupakan pusat pendidikan yang unik ditujukan untuk para ahli pelatihan untuk semua bidang industri film - praproduksi, produksi, pasca produksi dan distribusi film. Sistem menjamin kualitas akademik serta pengalaman sekolah film terkemuka di dunia, kolaborasi konstan dengan masyarakat profesional dan pengajaran yang dilakukan oleh para profesional yang berpengalaman merupakan elemen kunci dari lingkungan belajar di sekolah. Kereta sekolah spesialis, yang pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kebutuhan industri film modern.



Gambar 2.11.2 Tampak Bangunan dan Interior Moscow Film School

Sumber : www.google.com

- **Program**

- **Kursus Costum Design**

Desain kostum memainkan peran penting dalam menciptakan seri visual film. Desainer kostum bertanggung jawab untuk setiap detail yang mengungkapkan citra pahlawan, tetapi yang paling penting untuk gambar artistik dari gambar atau produksi teater dan korespondensinya dengan era di mana aksi itu terjadi. Desainer kostum belajar materi visual dan dokumenter untuk setiap gambar, bernegosiasi dengan sutradara dan sutradara tentang kesatuan gaya, muncul dengan sketsa kostum, menyetujui dan menciptakannya.

Program fakultas bertujuan untuk membentuk perancang kostum untuk formasi baru, yang tidak hanya memiliki keterampilan teknologi, tetapi juga memahami seluk-beluk produksi film, dan tahu bagaimana bekerja dalam tim.

- **Kursus Akting**

Menjadi aktor yang baik tidak diberikan kepada semua orang, jadi aktor profesional selalu dalam permintaan. Aktor modern harus mampu bekerja dalam sistem

yang berbeda dan memiliki sejumlah besar alat untuk memecahkan masalah yang ditimbulkan oleh sutradara.

Program ini mencakup modul praktis pelatihan untuk mengembangkan keterampilan profesional aktor: teknik akting modern, plactika pidato, analisis skenario, bekerja di atas panggung, dalam kerangka kerja, casting, interaksi dengan sutradara, dasar-dasar psikologi, film, aspek hukum, dan banyak lagi.

▪ **Kursus Produser**

Produser tidak hanya penyelenggara proyek, hubungan antara semua tahap produksi film, tetapi juga bertanggung jawab untuk distribusi film, dan karena itu untuk nasib dan keberhasilannya dengan penonton. Profesi mensyaratkan kepemilikan keterampilan organisasi, tanggung jawab, sosiabilitas, kualitas kepemimpinan. Semua ini dalam hubungannya dengan perilaku profesional proyek akan memungkinkan untuk menjadi produser box office.

Program pendidikan di fakultas ditujukan untuk studi komprehensif tentang

spesifikasi dari semua tahapan produksi film, manajemen keuangan dan hukum proyek dari ide dan bekerja dengan investor untuk distribusi film di box office. Setiap semester studi dikhususkan untuk mempelajari salah satu dari empat tahap produksi film: skenario, persiapan, syuting dan pengeditan dan periode warna. Mulai dari semester pertama, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengasah keterampilan, bekerja dengan materi nyata.

- **Kursus Artistik**

Desainer produksi mengubah naskah menjadi seri visual dan plastik dari film masa depan dengan bantuan keputusan visual, sketsa dan papan cerita, dan juga mengepalai departemen seni (kostum, make-up, lokomotif, produksi, dan alat peraga) dan mengambil bagian langsung dalam penembakan.

Program pelatihan ditujukan untuk pembentukan spesialis yang dapat bekerja dengan penulis naskah, sutradara, operator, pengawas grafis komputer untuk mencapai satu hasil visual. Ini termasuk blok modul teoritis pada sejarah seni, gaya, sejarah sinema, menguasai alat visualisasi seluas

mungkin: menggambar, dasar-dasar desain arsitektur, prototyping, kolase, dekorasi, menggambar, bekerja dengan tekstur.

- **Kursus Screenwriting**

Peran penulis skenario dalam proyek film menjadi semakin penting - terlepas dari banyaknya teknologi baru yang memikat pemirsa modern di bioskop, dasar dari proyek yang sukses selalu merupakan kisah yang menarik dan dituturkan secara profesional. Skenario yang baik selalu merupakan perpaduan antara pengetahuan dan keterampilan profesional untuk menciptakan produk berkualitas yang dapat digunakan oleh semua peserta proyek.

Program pelatihan termasuk blok teoritis aktual (kuliah dan kelas master di bidang tertentu bioskop, teori dan sejarah sinema, analisis genre, psikologi), dan latihan praktis yang bertujuan membentuk portofolio: bekerja dengan teks, adaptasi / skrining, pemasangan skrip, menciptakan skenario film animasi pendek, panjang penuh, seri. Kursus ini juga mencakup kuliah umum dan proyek dengan fakultas terkait.

- **Kursus Sinematografer**

Juru kamera adalah salah satu pencipta utama film, langsung bekerja pada keputusan grafisnya, yang tidak hanya mengambil gambar, tetapi, pertama dan terutama, interpretasi visual dari materi. Kameramen berpikir dalam gambar visual dan tahu cara menerapkannya. Profesi, di satu sisi, membutuhkan selera artistik visual, di sisi lain - pengetahuan teknis yang terus diperbarui dan keterampilan bekerja dengan teknologi, serta kemampuan untuk bekerja dalam tim, mengelola proyek dalam kompetensi profesionalnya.

Program pelatihan ditujukan untuk mempelajari berbagai jenis dan jenis pemotretan, bekerja dengan cahaya, mempelajari disiplin seni yang diperlukan (cahaya, warna, komposisi), pengetahuan tanpa syarat kemampuan teknologi peralatan. Hasil dari pelatihan ini adalah portofolio beragam yang menunjukkan kemampuan untuk menerjemahkan di layar solusi komposisi, cahaya-tonal dan warna yang paling ekspresif, sudut kamera, interpretasi dan pencahayaan optik, untuk

transfer tema dan ide film yang paling lengkap dan mendalam.

- **Kursus Teknik Suara dan Desain Suara**

Suara mendorong batas layar dan terkadang dapat meningkatkan kesan apa pun yang Anda lihat. Secara organik mengilustrasikan gambar visual atau menciptakan rasa kehidupan di belakang layar, tanpa mengganggu, dan melibatkan pemirsa dalam apa yang terjadi di layar, menggunakan teknologi modern dan bakat dari eksperimen - ini adalah tugas utama dari insinyur suara dan perancang suara.

Program pelatihan ditujukan untuk pembentukan spesialis yang memiliki semua keterampilan, pengetahuan, keterampilan, dan teknologi untuk menciptakan dukungan suara berkualitas tinggi untuk film, televisi, proyek animasi atau komersial.

- **Kursus Persiapan**

Terlepas dari spesialisasi sinematografer masa depan, penting untuk memahami dasar-dasar pembuatan film. Kursus persiapan meletakkan fondasi yang diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut dalam industri film. Kursus ini

merupakan persiapan untuk masuk ke program jangka panjang Moscow School of Cinema dan ditujukan untuk menguasai semua tahap produksi film: praproduksi, produksi dan pasca produksi.

2.11.3 Sekolah Film Story Lab

Story Lab merupakan sekolah kursus film yang berada di Jl. Rebab no.8 Buah Batu, Bandung.



Gambar 2.11.3 Kegiatan Produksi Film di Story Lab

Sumber : www.google.com

- Program

Program sinematografi adalah program utama StoryLab yang mengeksplorasi elemen – elemen kreatif dan teknis sinematografi secara menyeluruh, dari mulai membuat naskah, penyutradaraan, produksi film pendek, hingga editing. Sistem pengajarannya sederhana, proporsional dan penuh dengan simulasi. Trampil dalam konsep dan praktik secara visual adalah hasil akhir utama yang ingin diraih dalam program sinematografi.

Peserta akan tergabung dalam kelas yang berjumlah 20-30 orang. Kelas akan dibagi menjadi beberapa tim yang memiliki project untuk membuat sebuah film pendek. StoryLab mendampingi peserta untuk memahami proses pra produksi, produksi sampai paska produksi. Adanya interaksi langsung dan perhatian secara personal, akan sangat menunjang terciptanya suasana kelas yang aktif, dinamis dan nyaman. Sehingga kurikulum ini terbuka bagi peserta dengan berbagai latar belakang

Kurikulum terbagi menjadi 2 tahap yaitu, perencanaan dan eksekusi produksi. Pada tahap perencanaan, sebelum berhadapan dengan sebuah naskah untuk dibedah menjadi sebuah perencanaan produksi, para peserta akan dibekali dengan referensi-referensi dasar perencanaan produksi audio visual dari penulisan naskah, shooting script sampai teknik editing.

Selanjutnya pada tahap eksekusi produksi, peserta akan melakukan shooting sebagai aplikasi rencana produksi yang telah dibuat oleh para peserta disusul dengan editing dan presentasi karya (pemutaran film) di depan jaringan komunitas StoryLab.

- **Fasilitas**

Story Lab menyediakan beberapa fasilitas untuk berlangsungnya kegiatan pelatihan, yaitu :

- Ruang Editing
- Pantry
- Ruang nonton
- Mini library

2.12 Karakter Obyek

Pemahaman sebuah obyek sebuah kawasan pendidikan dan pelatihan perfilman memiliki karakteristik, sebagai berikut :

- Kreatif : Menciptakan suatu karya seni baru dengan nilai seni tinggi yang terkandung didalamnya.
- Apresiatif : Memberikan solusi dari masalah dunia seni perfilman di Indonesia, khususnya di Sidoarjo.
- Edukatif : Memberikan ilmu pendidikan di dunia seni perfilman khususnya.
- Inovatif : Memperkenalkan sesuatu yang baru tentang dunia perfilman