**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Pengertian Komunikasi**

Komunikasi adalah topik yang amat sering diperbicangkanm bukan hanya di kalangan ilmuan komunikasi tetapi juga dikalangan awam, sehingga kata komunikasi itu sendiri memiliki terlalu banyak arti yang berlainan. Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa inggris berasal dari kata latin yaitu *communis* yang berarti ”sama,” *communico, comunicatio, atay communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainya yang mirip.

Komunikasi Menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna atau suatu pesan dianut secara sama. Komunikasi adalah “interaksi antara dua makhluk hidup atau lebih” kemudian menurut Tubbs dan Moss komunikasi adalah proses penciptaan makna antara dua orang (komunikator 1 dan komunikator 2) atau lebih

Meskipun komunikasi menyangkut perilaku manusia, tidak semua perilaku manusia itu adalah komunikasi. Menurut Pace dan Faules perbedaan tersebut sederhana tapi rumit sebagai contoh apakah bernayanyi sendirian di kamar mandi itu merupakan komunikasi? Akantetapi sebenarnya jawaban atas pertanyaan tersebut kembali lagi dengan bagaimana kita mendefinisikan komunikasi.

Komunikasi pada dasarnya bersifat instrumental dan persuasif kita berkomunikasi untuk mengajak baik itu orang lain dan sebenarnya bisa juga berkomunikasi dengan diri sendiri. Ketika kita ingin melakukan suatu hal yang menjadi dilema bagi kita, kita akan berusaha mempertimbangkan apa tindakan yang akan dilakukan, hal tersebut juga disebut sebuah komunikasi.

Lebih dalam lagi menurut **Ross** dalam Pengantar Ilmu Komunikasi karya **Mulyana** bahwa Komunikasi adalah sebagai berikut:

**Suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol. Simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikiranya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator.(2001:69)**

Intinya apa yang disampaikan oleh Ross adalah adanya respon balik dari pesan yang disampaikan komunikator agar sama dengan apa yang dimaksud oleh komunikator. Komunikasi sebenarnya belum ada persetujuan antara ahli-ahli sebagai definisi yang paling utama dan disetuijui oleh para ahli-ahli tersebut.

Komunikasi memiliki banyak versi dari segi definisi. Kemudian, Menurut **Rogers dan Kincaid** pada 1981 dalam Pengantar ilmu komunikasi karya **Cangara** bahwa:

**“Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lain-nya, yang pada giliranya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam”(2006:19)**

Rogers mendoba mengspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi(pesan) dimana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari-orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

**2.1.1 Unsur-Unsur Komunikasi**

**1. Komunikator**

Komunikator adalah pihak yang mengirim pesan kepada khlayak atau komunikan. Karena itu komunikator bisa disebut pengirim, sumber, source, encoder. Sebagai pelaku utama dalam proses komunikasi, komunikator memegang peranan yang sangat penting, terutama dalam mengendalikan jalannya komunikasi. Oleh karena itu, seorang komunikator harus terampil berkomunikasi, dan juga kaya ide serta penuh daya kreativitas.

**2. Pesan**

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi, pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda.

Menurut **Cangara** dalam Pengantar Ilmu Komunikasi adalah sebagai berikut:

**Pesan pada dasarnya bersifat abstrak. Untuk membuatnya konkret agar dapat dikirim dan diterima oleh komunikan, manusia dengan akal budinya menciptakan sejumlah lambang komunikasi berupa suara, mimik, gerak - gerik, bahas lisan, dan bahasa tulisan (2006 : 23).**

**3. Media**

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi oleh Cangara**,** media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga.

Dalam Pengantar Ilmu komunikasi **Cangara** dikatakan bahwa :

**Pesan - pesan yang diterima selanjutnya oleh panca indera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentikan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan. (2006 : 119)**

Sedangkan dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi karya **Vardiansyah** ,

**Media bentuk jamak dari medium medium komunikasi diartikan sebagai alat perantara yang sengaja dipilih komunikator untuk menghantarkan pesannya agar sampai ke komunikan. Jadi, unsur utama dari media komunikasi adalah pemilihan dan penggunaan alat perantara yang dilakukan komunikator dengan sengaja. Artinya, hal ini mengacu kepada pemilihan dan penggunaan teknologi media komunikasi. (2004 : 24 - 26)**

**4. Komunikan**

Komunikan atau penerima pesan adalah yang menganalisis dan menginterpretasikan isi pesan yang diterimanya.

**5. Efek**

Efek komunikasi diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan komunikator dalam diri komunikannya. Terdapat tiga tataran pengaruh dalam diri komunikasn, yaitu kognitif (seseorang menjadi tahu tentang sesuatu), afektif (sikap seseorang terbentuk, misalnya setuju atau tidak setuju terhadap sesuatu), dan konatif (tingkah laku, yang membuat seseorang bertindak melakukan sesuatu).

**2.1.2 Fungsi Komunikasi**

**1. Komunikasi Sosial**

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyarakan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri kita, untuk kelansungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

a. Pembentukan konsep diri

Konsep diri adalah pandangan kita mengenai siapa diri kita peroleh lewat informasi yang diberikan orang lain kepada kita. Konsep diri yang paling dini umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang - orang dekat lainnya dekat sekitar kita, termasuk kerabat, mereka itulah yang disebut dengan significan others.

b. Pernyataan eksistensi diri

Orang berkomunikasi untuk menunjukkan dirinya eksis. Inilah yang disebut aktualisasi diri atau lebih tepat lagi pernyataan eksistensi diri.

c. Untuk keberlangsungan hidup, memupuk hubungan, dan memperoleh kebahagiaan Komunikasi, dalam konteks apapun, adalah bentuk dasar adaptasi terhadap lingkungan.

Melalui komunikasi pula kita dapat memenuhi kebutuhan emosional kita dan meningkatkan kesehatan mental kita. Komunikasi sosial mengisyaratkan bahwa komunikasi dilakukan untuk pemenuhan diri, untuk merasa terhibur, nyaman dan tentram dengan diri sendiri dan juga orang lain.

**2. Komunikasi Ekspresif**

Erat kaitannya dengan komunikasi sosial adalah komunikasi ekspresif yang dapat dilakuakan baik sendirian ataupun dalam kelompok.. komunikasi ekspresif tidak bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrument untuk menyampaikan perasaan - perasaan (emosi) kita.

**3. Komunikasi Ritual**

Erat kaitannya dengan komunikasi ekspresif adalah komunikasi ritual, yang biasanya dilakukan secara kolektif.

**4. Komunikasi Instrumental**

Komunikasi istrumental mempunyai beberapa tujuan umum seperti yang dimaksudkan oleh **Mulyana** Dalam Pengantar Ilmu Komunikasi adalah sebagai berikut:

**Menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga untuk menghibur. Bila diringkas, maka kesemua tujuan tersebut dapat disebut membujuk (bersifat persuasif). Komunikasi yang bersifat memberitahukan atau menerangkan (to inform) mengandung muatan persuasif dalam arti bahwa pembicara menginginkan pendengarnya mempercayai fakta atau informasi yang disampaikannya akurat dan layak untuk diketahui. (2005:5-30)**

**2.1.3 Proses Komunikasi**

Komunikasi dapat berlangsung dengan abaik apabila proses komunikasinya berjalan dengan baik dan lancar. Sebagai suatu proses, komunikasi mempunyai persamaan dengan bagaimana seseorang mengekspresikan perasaan, hal - hal yang berlawanan (kontradiktif), yang sama (selaras, serasi), serta melewati proses menulis, mendengar, dan mempertukarkan informasi.

Menurut **Effendy** proses komunikasi adalah sebagai berikut:

**Berlangsungnya penyampaian ide, informasi, opini, kepercayaan, perasaan dan sebagainya oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan lambang, misalnya bahasa, gambar, warna, dan sebagainya yang mempunyai syarat. (1989 : 63-64)**

Menurut **Courtland L. Bovee dan John V. Thil** dalam Business Communication Today **Purwanto** Komunikasi Bisnis, proses komunikasi (communication process) terdiri atas enam tahap, yaitu :

1. **Pengirim mempunyai suatu ide atau gagasan Sebelum proses penyampaian pesan dapat dilakukan, maka pengirim pesan harus menyiapkan idea tau gagasan apa yang ingin disampaikan kepada pihak lain atau audience. Ide dapat diperoleh dari berbagai sumber yang terbentang luas dihadapan kita. Dunia ini penuh dengan berbagai macam informasi, baik yang dapat dilihat, didengar, dicium, maupun diraba. Ide - ide yang ada dalm benak kita disaring dan disusun ke dalam suatu memori yang ada dalam jaringan otak, yang merupakan gambaran persepsi kita terhadap kenyataan**.
2. **Pengirim mengubah ide menjadi suatu pesan.Dalam suatu proses komunikasi, tidak semua ide dapat diterima atau dimengerti dengan sempurna.. proses komunikasi dimulai dengan adanya ide dalam pikiran, yang kemudian diubah ke dalam bentuk pesan - pesan seperti dalam bentuk kata - kata, ekspresi wajah, dan sejenisnya, untuk kemudian dipindahkan kepada orang lain. Agar ide dapat diterima dan dimengerti secara sempurna, pengirim pesan harus memperhatikan beberapa hal, yaitu subjek (apa yang ingin disampaikan), maksud (tujuan), audiens, gaya personal, dan latar belakang budaya.**
3. **Pengirim menyampaikan pesan .Setelah mengubah ide - ide ke dalam suatu pesan, tahap berikutnya adalah memindahkan atau menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang ada kepada si penerima pesan.**
4. **Penerima menerima pesan. Komunikasi antara seseorang dengan orang lain akan terjadi, bila pengirim mengirimkan suatu pesan dan penerima pesan tersebut. Pesan yang diterima adakalanya sempurna, namun tidak jarang hanya sebagian kecil saja.**
5. **Penerima menafsirkan pesan. Setelah penrima menerima suatu pesan, tahap berikutnya ialah bagaimana ia dapat menafsirkan pesan. Suatu pesan yang disampaikan pengirim harus mudah dimengerti dan tersimpan di dalam benak pikiran si penerima pesan. Selanjutnya, suatu pesan baru dapat ditafsirkan secara benar bila penerima pesan telah memahami isi pesan sebagaiman yang dimaksud oleh pengirim pesan.**
6. **Penerima memberi tanggapan dan mengirim umpan balik kepada pengirim. Umpan balik (feedback) adalah penghubung akhir dalam suatu mata rantai komunikasi. Ia merupakan tanggapan penerima pesan yang memungkinkan pengirim untuk menilai efektivitas suatu pesan. Setelah menerima pesan, penerima akan member tanggapan dengan cara tertentu dan member sinyal terhadap pengirim pesan. Umpan balik memegang peranan penting dalam proses komunikasi, karena ia memberi kemungkinan bagi pengirim untuk menilai efektivitas suatu pesan. Di samping itu, adanya umpan balik dapat menunjukan adanya faktor - faktor penghambat komunikasi, misalnya perbedaan latar belakang, perbedaan penafsiran kata -kata, dan perbedaan reaksi secara emosional. (2003 : 11 - 14)** 
   1. **Pengertian Jurnalistik**

Pengertian jurnalistik baik itu dari pakar ataupun dari praktisi pada dasarnya adalah sama akan tetapi perbedaanya terletak dari bagaimana mereka memaknai arti kata jurnalistik itu sendiri. Banyak ahli atau pakar yang mengutarakan definisi dari jurnalistik akan tetapi konsep dari jurnalistik itu tidak jauh berbeda. Secara etimologis, jurnalistik berasal dari bahasa Prancis, “*journ”* , bahasa Belanda “*journalistiek”* atau dalam bahasa Inggris “*journalism”* yang bersumber pada perkataan “*journal”* sebagai terjemahan dari bahasa Latin “*diurnal”* yang berarti “harian” atau “setiap hari”atauberarti catatan atau laporan harian. Secara sederhana jurnalistik diartikan sebagai kegiatan yang berhubungan dengan pencatatan atau pelaporan setiap hari .

Jurnalistik merupkan kegiatan yang dilakukan setiap hari dan bisa di katakan bahwa jurnlistik itu memiliki faktor aktualitas, dimana ke aktualitasan adalah pendorong berkembangan dunia jurnalistik itu sendiri. Kegiatan jurnalistik sendiri terkgantung pada media massa sebagai saluranya. Khalayak sebagai audience yang selalu berhubungan dengan kegiatan setiap hari, selalu terkait dengan fenomena-fenomena yang menyangkut hidup mereka akan selalu ingin mengetahui berita atau informasi yang aktual melalui media massa. Di dalam jurnalistik mencari, menyunting, mengolah, menumpulkan, menyebarkan adalah termasuk kegiatan jurnalistik.

Dalam **Kamus Besar Bahasa Indonesia** karya **Poewodarminta,**:

**Jurnalistik berarti pekerjaan mengumpulkan, menulis, mengedit dan menerbitkan berita di media cetak maupun di media elektronik (2001:482).**

Kemudian menurut **Assegaff dalam** Jurnalistik Indonesia **Sumadiria**, Jurnalistik adalah

**Kegiatan untuk menyiapkan, mengedit dan menulis untuk surat kabar, majalah atau berkala lainya (1983:9)**

. Menurut **Sumadiria** dalam bukunya Jurnalistik Indonesia Jurnalistik didefiniskan Sebagai :

**Kegiatan menyiapkan, mencari, mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menyebarkan berita melalui media berkala kepada khalayak seluas-luasnya dengan secepat-cepatnya. (2005:3)**

Adapun pengertian jurnalistik menurut pendapat **Romli** dalam buku Jurnalistik Praktis **,** mengemukakan:

**Jurnalistik dapat dipahami sebagai proses kegiatan meliput, membuat dan menyebarluaskan peristiwa yang bernilai berita *(news)* dan pandangan *(views)* kepada khalayak melalui saluran media massa baik cetak maupun elektronik. Sedangkan pelakunya disebut jurnalis atau wartawan. (2001:70)**

Dari berbagai literatur, dapat dikaji bahwa definisi jurnalistik adalah suatu pengelolaan laporan harian yang menarik minat khalayak mulai dari peliputan sampai penyebarannya kepada masyarakat melalui media massa baik cetak maupun elektronik.

Kegiatan jurnalistik memiliki prinsip-prinsip hal ini juga dijelaskan dalam karya **Sudirman Tebba, Jurnalistik Baru**, yakni:

* 1. **Tidak boleh memasukkan opini pribadi.**
  2. **Berita yang disajikan hanya fakta yang mengandung kebenaran.**
  3. **Unsure 5W + 1H tetap ada.**
  4. **Penulisan berita harus tepat, ringkas, jelas, sederhana dan dapat dipercaya.**
  5. **Naskah berita harus lugas dan mengandung daya gerak (2005: 3).**

Proses jurnalistik adalah setiap kegiatan mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan mengolah informasi yang mengandung nilai berita, serta menyajikan pada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak maupun elektronik.

Karya jurnalistik adalah uraian fakta dan atau pendapat yang menngandung nilai berita, dan penjelasan masalah hangat yang sudah ada sajikan kepada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak maupun elektronik.

Pencarian, pengumpulan, penyeleksian, penyebaran, dan pengolahan informasi yang mengandung nilai berita menjadi karya jurnalistik dan penyajian kepada khalayak melalui media massa periodik cetak atau elektronik, memerlukan keahlian, kejelian, dan keterampilan tersendiri, yaitu keterampilan jurnalistik. Penerapan keterampilan jurnalistik harus dilandasi oleh prinsif yang mengutamakan kecepatan, ketepatan, kebenaran, kejujuran, keadilan, keseimbangan, dan berprasangka (praduga tak bersalah).

Ilmu jurnalistik dituangkan dalam bentuk karya jurnalistik yang disajikan pada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak, elektronik, maupun internet.

* + 1. **Bentuk Jurnalistik**

Menurut **Sumadiria** dalam karyanya **Jurnalistik Indonesia**, dilihat dari segi bentuk dan pengolahannya, jurnalistik dibagi dalam tiga bagian besar yaitu:

1. **Jurnalistik Media Cetak**

**Jurnlaitik media cetak meliputi, jurnalistik surat kabar harian, jurnalistik surat kabar mingguan, jurnalistik tabloid mingguan, dan jurnal majalah.**

1. **Jurnalistik Auditif**

**Jurnalistik auditif yaitu jurnalistik radio siaran.**

1. **Jurnalistik Media Elektronik Audiovisual**

**Jurnalistik media elektronik audiovisual adalah jurnalistik televisi siaran dan jurnalistik media on line *(internet*) (2006: 4).**

Jenis-jenis jurnalistik yang telah disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa jurnalistik mengandung aliran-aliran sendiri yang beragam jenisnya. Hal ini tejadi karena perbedaan visi misi, tujuan dan kepentingan tersendiri dalam tubuh masing-masing media.

**2.3 Film dan Sejarahnya**

**2.3.1 Definisi Film**

Pengertian secara harfiah film (sinema) adalah *cinemathographie* yang berasal dari *cinema* dan *tho* atau *phytos* yang berarti cahaya serta *graphie* atau *graph* yang berarti gambar. Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya seseorang harus menggunakan alat khusus, yang disebut dengan kamera. (id.wikipedia.org)

Definisi film menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya.

Istilah film pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastik yang dilapisi dengan zat peka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut seluloid. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar.

Dalam bidang sinematografi, media penyimpan ini telah mengalami perkembangan yang pesat. Berturut-turut dikenal sebagai media penyimpan seluloid ( film ), pita analog, dan yang terakhir media digital ( pita, cakram, memori chip ). Bertolak dari pengertian ini maka film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media seluloid sebagai penyimpannya.

Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film  cerita dapat  diproduksi tanpa menggunakan seluloid ( media film ). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media seluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan pada media seluloid, analog maupun digital.

Secara umum, film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya, sedangkan unsur semantik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film.

Pratista dalam buku Memahami Film menyatakan bahwa secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Film dokumenter

Fokus utama dalam film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, hingga sebagai sarana propaganda dalam bidang politik.

1. Film fiksi

Film fiksi adalah film yang terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Manajemen produksinya lebih kompleks karena biasanya menggunkan pemain serta kru dalam jumlah yang besar.

1. Film Eksperimental

Film eksperimental tidak memiliki plot namun memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

Film adalah salah satu media massa yang tidak hanya menyajikan hiburan bagi yang orang yang menontonnya, tetapi juga memiliki fungsi yang beragam. Seiring dengan berjalannya waktu, industri perfilman dunia terus bergerak dinamis. Film dijadikan sarana informasi yang dikemas artistik mengenai kondisi politik, ekonomi, sosial dan budaya sebuah bangsa melalui konten yang diusung dalam film tersebut. Film memiliki potensi yang besar dalam menyalurkan pendidikan sehingga dapat membentuk dan mengubah perilaku penontonnya. Bahkan beberapa perusahaan menggunakan film untuk mengiklankan produk dan jasa mereka dengan tujuan pemasaran dan hal-hal bersifat komersil lainnya. Namun petikan menarik Marshall McLuhan dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media* (Campbell, 223:2005) yang mengatakan bahwa :

*“ The movie is not only a supreme expression of mechanism, but paradoxically it offers as product the most magical of costumer commodities, namely dreams. “*

( Film tidak hanya merupakan ekspresi tertinggi dari mekanisme, tapi secara paradoks ia menawarkan produk yang paling magis bagi komoditas konsumen, yaitu mimpi ).

Film bisa menjadi bumerang bagi siapa saja yang tidak mampu menyaring pesan dan informasi yang terkandung dalam sebuah film. Ini menyadarkan kita bahwa apa yang disajikan film tidak semuanya memiliki muatan positif. Merupakan tantangan tersendiri bagi masyarakat untuk lebih cerdas memilih tontonan yang berkualitas agar tidak terjebak dalam realitas dan lingkungan tiruan dari media yang kompleks.

**2.3.2 Sejarah Film**

Industri dan seni perfilman dibangun dari sebuah ilusi optik pada tahun 1830. Ketika serangkaian gambar diam yang berbeda diproyeksikan pada layar secara cepat, manusia menafsirkannya sebagai gerakan yang berkelanjutan. Fenomena tersebut kemudian diteliti oleh investor bernama Joseph Plateau dan William George Horner. Pada tahun 1839, salah satu inovasi penting bagi sinema fotografi telah lahir. Louis Daguerre mengembangkan sebuah metode untuk membuat foto-foto pada piringan logam yang disebut *daguerreotype*.

Teknologi penting lainnya adalah tenaga listrik yang pertama kali dimanfaatkan hasil penemuan induksi elektromagnetik oleh fisikawan Inggris, Michael Faraday dan fisikawan Amerika, Joseph Hendry pada tahun 1931. Kemudian muncullah seluloid, plastik komersial pertama yang digunakan untuk membuat gerakan gambar dalam film diciptakan oleh John Wesley Hyatt pada tahun 1869. Pada tahun 1870-an, bola lampu pijar ditemukan dan dimasukkan dalam proyektor.

Namun penemuan-penemuan tersebut belum cukup untuk membangun sebuah industri perfilman seperti sekarang ini . Penemu dan pengusaha Amerika, Thomas Alva Edison, adalah orang pertama yang menyadari bahwa film bisa dijadikan objek komersial yang dapat menarik perhatian penonton. Dia merancang sebuah perangkat yang disebut Kinetoscope. Kinetoscope adalah sebuah mesin berbentuk kotak kayu. Penonton bisa mengintip ke dalam kotak dan menonton film pendek yang lucu setelah memasukkan koin ke dalam kotak tersebut. Film pertama Edison yang berjudul Kinetoscope Records dirilis pada tanggal 14 April 1894 di bengkel Kinetoscope di New York. Hak ciptanya dilindungi pada tanggal 7 Januari 1894 oleh *Kinetoscope Edison of A Sneeze*.

Investor Perancis Louis dan Auguste Lumiere mempelajari lebih jauh tentang *Kinetoscope* tersebut. Pada tahun 1895, mereka memperkenalkan sebuah mesin yang disebut *Cinematographe* yang dapat memproyeksikan film ke dalam layar. Mesin tersebut memungkinkan penonton menyaksikan film secara bersama-sama tanpa harus mengintip secara individual. Tidak mau kalah, Edison dengan cepat juga menciptakan sistem sendiri untuk memproyeksikan film ke dalam layar yang diberi nama Vitascope dan mulai digunakan pada tahun 1896.

Pada tahun 1902, film *A Trip to the Moon* karya George Melies membuat penonton terpesona. Film luar biasa berdurasi 13 menit tersebut menggunakan efek khusus dengan 30 set yang berbeda. Tiga tahun kemudian, Lumiere bersaudara mempelopori pita film dengan lebar 35mm, 1,33 x 1 gambar dan kecepatan 16 bingkai per detik yang kemudian menjadi standar di industri perfilman.

James Stuart Blackton, salah satu pendiri *Vitagraph*, membuat salah satu film kartun animasi pertama pada tahun 1906 yang berjudul *Humorous Phases of a Funny Face.* Pada tahun 1917 kegiatan produksi film di Hollywood sudah berlangsung secara konsisten. Amerika Serikat mendominasi pasar perfilman di Eropa pada akhir Perang Dunia I. Film-film Amerika Serikat dipandang sebagai representasi internasional yang positif. Bahkan pada tahun 1920 terdapat lebih dari 20.000 bioskop film beroperasi di Amerika Serikat.

Perkembangan teknologi perfilman berlanjut pada 1922 dengan dibuatnya film pertama yang menggunakan teknologi dua warna yang diberi berjudul *Toll of The Sea.* Lalu pada tahun 1926, Warner Bros dan Western Electric memperkenalkan proses sinkronisasi suara untuk film yang disebut *Vitaphone*. Sementara itu ditahun yang sama, proses rekaman suara yang disebut *Movietone* secara paten dibeli oleh William Fox.

*The Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, sebuah organisasi nirlaba yang didirikan untuk meningkatkan kualitas artistik dari media film dibentuk pada tahun 1927. Di tahun yang sama, Roxy Theater di New York dibuka sebagai bioskop terbesar di dunia dengan kapasitas untuk 6.214 penonton. Pada tahun 1932, Kodak juga ikut memebrikan kontribusi terhadap industri perfilman dengan memperkenalkan pita film 8mm bagi para pembuat film amatir. Lalu tiga tahun kemudian film tiga warna pertama yang menggunakan fitur *Technicolor* dirilis dengan judul *Becky Sharp*.

Kondisi kenegaraan ternyata juga turut mempengaruhi genre film. Hal tersebut terbukti sebab pada tahun 1941, saat Amerika Serikat semakin dekat memasuki Perang Dunia II, film perang menjadi sangat popular. Indutri perfilman terus mengalami perkembangan terutama pada tahun 1952 dimana film 3 dimensi (3D) pertama berjudul *Bwana Devil,* dirilis. Film dan kacamata 3 dimensi menjadi hal yang baru namun tidak dapat mencapai kesuksesan seperti yang diharapkan. Sedangkan pada tahun 1961, Mahkamah Agung Amerika Serikat memutuskan bahwa pemerintah daerah dan negara memiliki kewenangan untuk melakukan sensor pada film.

Teknologi yang semakin canggih membuat film di produksi secara apik. Pada tahun 1977, film Star Wars menuai hasil yang luar biasa dengan menggunakan trek suara stereo Dolby. Studio 20th Century-Fox juga mulai merilis film melalui video rekaman di tahun yang sama. India juga tak ingin ketinggalan dalam bidang industri perfilman dengan membangun Badan Pengembangan Perfilman Nasional dalam mempromosikan film India pada tahun 1980. Bahkan seorang tokoh India, Mahatma Gandhi, telah menjadi inspirasi. Hal tersebut terbukti pada tahun 1983, film Gandhi (1982) berhasil memenangkan delapan *Acedemy Awards* dari beberapa kategori seperi film terbaik, sutradara terbaik dan aktor terbaik.

Seiring tingginya frekuensi produksi film dan meningkatnya jumlah penonton, memunculkan motif kriminal baru. Pada tahun 1989, *The Motion Picture Export Association* mengeluh bahwa pembajakan film dan biaya distribusi kuota ke luar negeri oleh industri film Amerika menghabiskan biaya sebesar satu milyar dolar per tahunnya.

Selanjutnya pada tahun 1995, Walt Disney Pictures membuat terobosan dengan merilis *Toy Story* sebagai film animasi panjang pertama yang dibuat melalui teknologi komputer. Tahun 1999, terdapat format file digital untuk mengompres dan memainkan video dan audio yang disebut MPEG. Teknologi yang dapat diperoleh di komputer rumahan tersebut menimbulkan kekhawatiran industri film akan meningkatnya angka pembajak film.

Pasang surut industri perfilman dunia telah membawa para pembuat, pelaku dan penikmat film sampai pada tahap seperti sekarang ini. Tahap dimana perkembangan teknologi dan kreativitas para produsen film yang mampu menyajikan pertunjukkan layar perak yang tidak hanya memanjakan mata, menghibur, namun juga mampu menginspirasi khalayaknya.

**2.3.3 Unsur Unsur Film**

* + - 1. Sutradara

Sutradara merupakan pionir pembuatan film tentang bagaimana yang harus tampak oleh penonton. Tanggung jawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretative maupun teknis dari sebuah produksi film. Selain mengatur didepan kamera dan mengarahkan acting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak kamera, suara dan pencahayaan. Disamping hal-hal lain yang menyumbangkan kepada hasil akhir sebuah film.

* + - 1. Skenario

Skenario adalah naskah yang disusun dalam bentuk literer sebagai landasan bagi penggarapan suatu produksi. Dalam dunia perfileman, scenario dinamakan juga “shooting script” lengkap dengan dialog-dialog dan istilah teknis sebagai instruksi kepada parakerabat kerja seperti juru kamera, juru suara, juru cahaya, dan lain-lain (Onong Uchyana Effendi,1989:321). Skenario film disebut juga screen play atau script yang di ibaratkan seperti cetak biru (blueprint) insinyur atau kerangka bagi tubuh manusia.

* + - 1. Penata Fotografi

Penata fotografi atau juru kamera adalah tangan kanan sutradara dalam kerja lapangan. Ia bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan jenis-jenis shoot, termasuk menentukan jenis-jenis lensa. Selain itu, ia juga menentukan diafragma kamera dan mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek cahaya pencahayaan yang diinginkan. Sebagai tangan kanan sutradara, juru kamera melakukan tugas pembingkaian. Dalam pelaksanaan tugasnya, ia akan membuat komposisi-komposisi dari subyek yang hendak direkam.

* + - 1. Penata Artistik

Tata artistic berarti penyusunan segala sesuatu yang melatar belakangi cerita film, yakni mengangkat pemikiran tentang setting. Yang dimaksud setting adalah tempat-tempat waktu berlangsungnya cerita film. Oleh karena itu, sumbangan yang dapat diberikan seorang piñata artistic kepada sebuah produksi film sangat penting.

* + - 1. Penata Suara

Sebagai media audio-visual, pengembangan film sama sekali tidak boleh hanya memikirkan aspek visual, sebab suara juga merupakan aspek kenyataan hidup. Itulah sebabnya pengembangan teknologi perekaman suara untuk film tidak bisa diabaikan.

Tata suara dikerjakan distudio suara. Tenaga ahlinya disebut piñata suara yang dalam tugasnya dibantu tenaga-tenaga pendamping, seperti perekam suara di lapangan maupun di studio. Perpaduan unsur-unsur suara ini nantinya akan menjadi jalur suara yang letaknya bersebelahan dengan jalur gambar dalam hasil akhir film yang siap diputar dibioskop.

* + - 1. PenataMusik

Sejak dahulu, music dipandang penting untuk mendampingi film. Dalam era film bisu, sudah ada usaha-usaha untuk mempertunjukan film dengan iringan music hidup. Para pemusik bersiap didekat layar dan akan memainkan alat music pada adegan – adegan tertentu.

Perfilman Indonesia memiliki piñata music jempolan, yaitu Idris Sardi. Ia berulang kali meraih piala citra untuk tata music terbaik. Kewajiban seorang piñata music adalah untuk menata paduan bunyi (yang bukan efek suara) yang mampu menambah nilai dramatic seluruh cerita film.

* + - 1. Pemeran

Pemeran atau actor yaitu orang yang memerankan suatu tokoh dalam sebuah cerita film. Pemeran membawakan tingkah laku seperti yang telah ada dalam skenario.

* + - 1. Penyunting

Penyuting disebut juga editor yaitu orang yang bertugas menyusun hasil shoting sehingga membentuk rangkaian cerita sesuai konsep yang diberikan oleh sutradara.

* + - 1. Editor

Editor bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk rangkaian cerita. Ia bekerja dibawah pengawasan sutradara tanpa mematikan kreatifitas, sebab kerja editor berdasarkan konsepsi.

Editor akan menyusun segala materi dimeja editing menjadi pemotongan kasar (*roughtcut*) dan pemotongan halus (*tinecut*). Hasil pemotongan halus disempurnakan lagi dan akhirnya ditransfer bersama suara dengan efek –efek transisi optic untuk menunjukan waktu maupun adegan.

Dilihat dari segi teknis, unsur – unsur film terdiri dari:

1. Audio (Dialogdan*SoundEffect*)
   1. Dialog

Dialog berisi kata-kata. Dialog dapat digunakan untuk menjelaskan perihal tokoh atau peran, menggerakkan plot maju dan membuka fakta.

* 1. *SoundEffect*

Adalah bunyi-bunyian yang digunakan untuk melatar belakangi adegan yang berfungsi sebagai penunjang sebuah gambar untuk membentuk nilai dramatic dan estetika sebuah adegan.

1. Visual (*Angle*, *Lighting*, Pengambilan Gambar dan *Setting*)
   1. *Angle*

Angle kamera dibedakan menurut karakteristik dari gambar yang dihasilkan ada 3 yaitu:

* + 1. *Straight Angle,* yaitu sudut pengambilan gambar yang normal, biasanya ketinggian kamera setinggi dada dan sering digunakan pada acara yang gambarnya tetap. Mengesankan situasi yang normal, bila pengambilan *straight angle* secara *zoom in* menggambarkan ekspresi wajah obyek atau pemain dalam memainkan karakternya, sedangkan pengambilan *straight angle* secara *zoom out* menggambarkan secara menyeluruh ekspresi gerak tubuh dari obyek atau pemain.
    2. *Low Angle,* yaitu sudut pengambilan gambar dari tempat yang letaknya lebih rendah dari obyek. Hal ini membuat seseorang Nampak kelihatan mempunyai kekuatan yang menonjol dan akan kelihatan kekuasaannya.
    3. *High Angle*, yaitu sudut pengambilan gambar dari tempat yang lebih tinggi dari obyek. Hal ini akan memberikan kepada penonton sesuatu kekuatan atau rasa superioritas.
  1. Pencahayaan / *Lighting*

Pencahayaan adalah tata lampu dalam film. Ada dua macam pencahayaan yang dipakai dalam produksi yaitu *natural light* (matahari) dan *artificial light* (buatan), misalnya lampu.

Jenis pencahayaan antara lain:

* + 1. Pencahayaan *Front Lighting* / Cahaya Depan.

Cahaya merata dan tampak natural / alami.

* + 1. *Side Lighting* / Cahaya Samping

Subyek lebih terlihat dimensi. Biasanya banyak dipakai untuk menonjolkan suatu benda karakter seseorang.

* + 1. *Back lighting* / Cahaya Belakang Menghasilkan bayangan dan dimensi.
    2. *Mix Lighting* / Cahaya Campuran

Merupakan gabungan dari tiga pencahayaan sebelumnya. Efek yang dihasilkan lebih merata dan meliputi setting yang mengelilingi obyek.

* 1. Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan atau perlakuan kamera juga merupakan salah satu hal yang penting dalam proses penciptaan visualisasi simbolik yang terdapat dalam film. Proses tersebut akan dapat mempengaruhi hasil gambar yang diinginkan, apakah ingin menampilkan karakter tokoh, ekspresi wajah dan *setting* yang ada dalam sebuah film. Penciptaan visualisasi simbolik dalam Film Haji Backpacker menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar yang membuat film ini menarik diantaranya:

* + 1. *Full Shot* (seluruh tubuh)

Subyek utama berinteraksi dengan subyek lain, interaksi tersebut menimbulkan aktivitas social tertentu. Misalnya Full Shot “RumahTokoh A”, atau Full Shot “Kamar Tokoh A”.

* + 1. *Long Shot* (karakter lingkup dan jarak)

*Audience* diajak oleh sang cameramen untuk melihat keseluruhan obyek dan sekitarnya. Mengenal subyek dan aktivitasnya berdasarkan lingkup setting yang mengelilinginya.

* + 1. *Medium Shot* (bagian pinggang keatas)

*Audience* di ajak untuk sekedar mengenal obyek dengan menggambarkan sedikit suasana dari arah tujuan kameramen.

* + 1. *Close up* (hanya bagian wajah)

Gambar memiliki efek yang kuat sehingga menimbulkan perasaan emosional karena *audience* hanya melihat hanya ada satu titik interest. Pembaca dituntut untuk memahami kondisi subyek.

* + 1. *Pan up / Frog eye* (kamera diarahkan keatas)

Film dengan teknik ini menunjukkan kesan bahwa obyek lemah dan kecil.

* + 1. *Pan down / Bird eye* (kamera diarahkan kebawah)

Teknik ini menunjukkan kesan obyek sangat agung, berkuasa, kokoh, dan berwibawa. Namun bisa juga menimbulkan kesan bahwa subyek dieksploitasi karena hal tertentu.

* + 1. *Zoom in / Out Focal length*

*Audience* diarahkan dan dipusatkan pada obyek utama. Unsur lain disekeliling subyek berfungsi sebagai pelengkap makna.

* + 1. *Dissolve*

Adalah transisi *shot* dimana sebuah gambar ditimpa atau ditindih oleh gambar berikutnya.

* + 1. *Established*

Adalah ukuran *shot* yang lebih lebar dari *fullshot*. *Established shot* dimaksudkan untuk mendapatkan / mencapai suasana ruang yang lebih luas. Misalnya established shot kota Jakarta dengan gedung-gedung pencakar langit dan jalan-jalan yang macet disana-sini.

* + 1. *InFrame*

Adalah obyek gambar yang masuk kedalam komposisi *frame*.

* + 1. OUT / *OutFrame*

Adalah Obyek gambar yang keluar dari komposisi *frame*.

* + 1. *INT*

Adalah Interior, artinya pengambilan gambar / suara didalam ruangan.

* + 1. *EXT*

Adalah Exterior, artinya pengambilan gambar / suara diluar ruangan.

* + 1. *Intercut*

Adalah didalam adegan atau scene,muncul satu atau dua *shot* Adegan / scene lain tetapi adegan saling berhubungan.

* + 1. *OS*

Adalah *Off Sound*, artinya hanya terdengar suaranya saja. Kalau ada adegan dialog, orang tidak *lipsynch*.

* + 1. *Parralel Cutting*

Adalah teknik editorial / penyuntingan, dimana dua adegan / shot yang berbeda dibikin parallel untuk mendapatkan efek tertentu. Contoh ; seorang tokoh berlari ingin menyelamatkan si gadis. Sementara sigadis yang hendak ditolong sedang disiksa oleh pejabat.

* + 1. POV

Adalah Point Of View atau sudut pandangan mata seseorang diwakili oleh kamera. Misalnya, seseorang sedang limbung atau mabuk, maka pandangan si tokoh pemabuk itu diwakili kamera yang limbung pula.

* + 1. *Slowmotion*

Adalah gerakan lambat didalam adegan. Secara teknis sinematografi, untuk mendapatkan gerak yang normal, maka satu detik terdiri 24 *frame.* Kalau gerak *slowmotion,* 1detik bisa lebih dari 24 *frame.*

(AdityaGumay&AdeninAdlan,2009:xx