

MODUL PELATIHAN FUNGSIONAL PENYULUH HUKUM AHLI MUDA

TEKNIK PEMBUATAN FILM PENYULUHAN HUKUM

Penulis:

Dicky Mochammad Faisal, S.H.

Dr. Edy Santoso, S.T., M.H.

KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM DAN HAM

PUSAT PENGEMBANGAN DIKLAT FUNGSIONAL DAN HAM

DEPOK, NOVEMBER 2021

MODUL PELATIHAN FUNGSIONAL
PENYULUH HUKUM AHLI MUDA

TEKNIK PEMBUATAN FILM PENYULUHAN HUKUM

Penulis:
Dicky Mochammad Faisal, S.H.
Dr. Edy Santoso, S.T., M.H.

Editor:
Dorma Elvrianty Sirait, S.IP.

BPSDM KUMHAM PRESS

MODUL PELATIHAN FUNGSIONAL PENYULUH HUKUM AHLI MUDA

TEKNIK PEMBUATAN FILM PENYULUHAN HUKUM

Penulis:
Dicky Mochammad Faisal, S.H.
Dr. Edy Santoso, S.T., M.H.

ISBN : 978–623–5716–71–8

Editor:
Dorma Elvrianty Sirait, S.IP.

Penyunting:
Dr. Asep Kurnia

Desain Sampul dan Tata Letak
Sopi Ahyar

Penerbit :
BPSDM KUMHAM Press
Jl. Raya Gandul No. 4 Kec. Cinere - Kota Depok
Telp. +62 217540123
Email humas.bpsdmkumham@gmail.com

Distributor Tunggal :
CV. Alnindra Putra Perkasa
Jl. KH. M. Usman No. 8B, Kukusan, Kota Depok
Email cv.alnindraputraperkasa@gmail.com

Cetakan Pertama, November 2021
Hak Cipta © dilindungi Undang-Undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

KATA SAMBUTAN

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda telah terselesaikan. Modul ini merupakan upaya yang dilakukan oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan HAM dalam memenuhi kompetensi yang dibutuhkan oleh Penyuluh Hukum, guna meningkatkan kinerja individu maupun organisasi.

Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda ini merupakan strategi pendokumentasian *tacit* dan *explicit knowledge* yang merupakan bagian dari aset intelektual organisasi sehingga keberadaannya diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran peserta secara mandiri, pengayaan materi pelatihan dan peningkatan kemampuan organisasi dalam konteks pengembangan kompetensi yang terintegrasi dengan pengembangan karir.

Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda ini dapat menjadi sumber belajar guna memenuhi hak dan kewajiban pengembangan kompetensi paling sedikit 20 Jam Pelajaran (JP) dalam 1 tahun bagi setiap pegawai. Hal ini sebagai implementasi amanat Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Aparatur Sipil Negara (ASN).

Dalam kesempatan ini, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak atas dukungan dan kontribusinya dalam penyelesaian modul ini. Segala kritik dan saran sangat kami

harapkan guna peningkatan kualitas Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda ini. Semoga modul ini dapat berkontribusi positif bagi para pembacadan Aparatur Sipil Negara pemangku jabatan Penyuluh Hukum.

Selamat Membaca. Salam Pembelajar.

Depok, November 2021

Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia,





Ditandatangani secara elektronik oleh :

Dr. Asep Kurnia

NIP. 19661119 198603 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara
Keaslian dokumen dapat dicek melalui tautan https://bsre.bssn.go.id/verifikasi

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya serta kerja keras Tim Penyusun Modul dan Editor sehingga berhasil disusun Modul Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda berjudul "Teknik Pembuatan Film Penyuluhan Hukum".

Modul "Teknik Pembuatan Film Penyuluhan Hukum" merupakan salah satu implementasi dari Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia sebagai *leading sector* dalam meningkatan kualitas sumber daya manusia di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Penyusunan modul ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yaitu memberikan kebebasan bagi para insan pembelajar untuk meningkatkan pengetahuan.

Dengan tersusunnya Modul "Teknik Pembuatan Film Penyuluhan Hukum" ini, diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyusun desain pembelajaran yang dinamis, aktual dan interaktif serta dapat menambah pengetahuan dan pemahaman para Penyuluh Hukum dalam pelaksanaan tugas dan fungsi para peserta pelatihan.

Atas nama Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia, kami mengucapkan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Tim Penyusun dan Editor yang telah bekerja keras menyusun Modul "Teknik Pembuatan Film Penyuluhan Hukum" ini serta Narasumber yang telah memberikan reviu dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan Modul ini.

Semoga Modul ini dapat bermanfaat bagi peserta dan tenaga pengajar Pelatihan Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda.

Depok, November 2021

Kepala Pusat Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan Fungsional Hukum dan HAM,

#KUMHAMPASTI

Ditandatangani secara elektronik oleh :

Hendra Ekaputra, A.Md.IP.,S.H.,M.H.
NIP. 19721224 199902 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara
Keaslian dokumen dapat dicek melalui tautan https://bsre.bssn.go.id/verifikasi

DAFTAR ISI

Halaman

KATA SAMBUTAN iii
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Deskripsi Singkat 4
C. Manfaat Modul 5
D. Tujuan Pembelajaran 5
E. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok 5
F. Petunjuk Belajar 6
G. Metode 8
H. Media 8
I. Alokasi Waktu 8

BAB II SELAYANG PANDANG FILM PENYULUHAN HUKUM 9
A. Pengertian, Jenis, Ciri- Ciri, Tujuan, Manfaat dan Karakteristik Film Penyuluhan Hukum 9
1. Pengertian Film 9
2. Jenis Film 11
3. Ciri-Ciri Film Berkualitas 15
4. Tujuan Perfilman 18
5. Manfaat Film 18
6. Fungsi Film 20
7. Karakteristik Film Penyuluhan Hukum 21
B. Perkembangan Teknologi dan Adaptasi Metode 21
C. Penyuluhan Hukum 22

D. Latihan 25
E. Rangkuman 25
F. Evaluasi 26
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 26

BAB III TAHAPAN PRA PRODUKSI PEMBUATAN FILM 27
A. Analisis Ide Cerita 27
B. Naskah Skenario 29
C. Rekrutmen Pekerja Film (*Crew*) 40
D. Jadwal dan Penganggaran 56
E. Lokasi Pengambilan Gambar 57
F. Peralatan, Sarana Dan Prasarana 57
G. Casting Pemain 59
H. Latihan 60
I. Rangkuman 60
J. Evaluasi 61
K. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 61

BAB IV PRODUKSI PEMBUATAN FILM 63
A. Manajemen Lapangan 63
B. Shooting (Pengambilan Gambar) 69
C. Tata Suara, Cahaya, Kostum, Setting dan Rias 82
D. Latihan 93
E. Rangkuman 93
F. Evaluasi 95
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 95

BAB V TAHAPAN PASCA PRODUKSI PEMBUATAN FILM 97
A. Editing Film 97
B. Reviu 112
C. Presentasi Dan Evaluasi 113
D. Latihan 114

E. Rangkuman 114
F. Evaluasi 114
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 115

BAB VI PENUTUP 117
A. Kesimpulan 117
B. Tindak Lanjut 118

GLOSARIUM 120
KUNCI JAWABAN 121
DAFTAR PUSTAKA 127

BAB I
PENDAHULUAN

Dalam modul ini, akan dijelaskan materi pembelajaran yang terkait dengan Teknik pembuatan film bagi Penyuluh Hukum ahli muda. Materi yang ada dalam modul ini, pertama akan menjelaskan selayang pandang film penyuluhan hukum. Kedua, dalam modul ini juga akan menjelaskan tahapan pra produksi pembuatan film. Ketiga, peserta akan diajak untuk mampu menerapkan produksi pembuatan film. Dan Keempat, peserta diajarkan untuk mampu mendemonstrasikan setiap tahapan pasca produksi pembuatan film.

A. Latar Belakang

Melalui sebuah tayangan film masyarakat dapat memahami pesan yang disampaikan oleh seorang Penyuluh Hukum. Ini merupakan bagian dari upaya komunikasi dengan masyarakat. Di sini, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya. Untuk itu, film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar. Maysrakat diajak untuk memahami subtansi film tersebut, dan pada akhirnya, diharapkan terbentuk suatu budaya hukum yang dipesankan dalam film tersebut.

Menurut teori sistem hukum yang digagas oleh Lawrence M. Friedman, ada tiga komponen pokok yang mempengaruhi sistem hukum, yaitu substansi hukum, struktur hukum dan budaya hukum. Dari tiga komponen yang paling berpengaruh dalam pembangunan hukum adalah budaya hukum. Karena sebaik apapun hukum dibuat,

tetapi pada akhirnya keberhasilan hukum akan ditentukan oleh budaya hukum masyarakat yang bersangkutan.[1]

Membangun budaya hukum yang kuat berarti mengupayakan agar budaya hukum yang dikehendaki dapat menjadi semakin intensif (semakin mendasar dan kukuh), semakin luas dianut, dan semakin jelas disosialisasikan dan diwariskan. Semakin kuat suatu budaya, semakin kuat efek atau pengaruh terhadap lingkungan dan perilaku manusia. Budaya yang kuat juga dapat dikatakan budaya yang berketahanan. Membangun budaya hukum masyarakat merupakan bagian dari upaya *nation character-building* yakni membangun sikap dan mengubah mental bangsa.

Di sini, budaya hukum identik dengan pengertian kesadaran hukum. Peningkatan Kesadaran Hukum diperlukan agar setiap anggota masyarakat mengetahui, memahami, menyadari serta menghayati hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang menghormati hukum dalam kehidupan sehari-hari. Maka di sini perlu peran Penyuluh Hukum.

Penyuluhan hukum diselenggarakan dengan tujuan mewujudkan kesadaran hukum masyakakat yang lebih baik sehingga setiap anggota masyarakat menyadari dan menghayati hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan mewujudkan budaya hukum dalam sikap dan perilaku yang sadar, patuh, dan taat terhadap hukum dan menghormati HAM.[2]

Di sini, Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum merupakan jabatan fungsional kategori keahlian. Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum

---

[1] Lawrence M. Friedman,1975, *The Legal System, Asocial Secience Perspective*, Russel Sage Foundation, New York.

[2] Pasal 2 Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor omor M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan HAM RI nomor M.01-PR.08.10 Tahun 2007, tanggal 9 Januari 2007.

adalah jabatan yang mempunyai ruang lingkup, tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak untuk melakukan kegiatan penyuluhan hukum.[3] Dalam melaksanakan kegiatan penyuluhan hukum, penyuluh hukum menggunakan media penyuluhan hukum baik cetak maupun elektronik yang dilakukan kepada masyarakat.

Dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum dan Angka Kreditnya, semakin mempermudah akses masyarakat di dalam memperoleh pelayanan terkait masalah hukum yang dihadapinya, yaitu dengan hadirnya jabatan fungsional Penyuluh Hukum.

Terkait dengan peraturan di atas, pelatihan ini menjadi bagian dari upaya peningkatan kompetensi di bidang ketrampilan dalam pembuatan film bagi penyuluh hukum. Oleh karena itu, sebagai upaya untuk memaksimalkan penyuluhan dan sosialisasi hukum kepada masyarakat, kehadiran penyuluh hukum sangat ditunggu-tunggu oleh masyarakat, karena penyuluh hukum inilah yang mempunyai tugas untuk memberikan penyuluhan hukum dan sosialisasi peraturan perundang-undangan kepada masyarakat luas.

Untuk itu, pelaksanaan penyuluhan hukum perlu dilakukan dengan berbagai metode dan inovasi yang lebih menarik dalam memberikan penyuluhan dan sosialisasi tersebut.[4] Agar masyarakat tertarik dan dapat memahami apa yang disampaikan oleh para penyuluh hukum. Maka dalam hal ini, penyebaran informasi ini harus didukung oleh media yang mumpuni dan menarik.

---

[3] Pasal 1 ayat 1 Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum Dan Angka Kreditnya.

[4] Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan HAM Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, Penyuluhan Hukum Dalam Upaya Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat, 2017,Hlm. 151.

Dalam hal ini, media menjadi salah satu bidang yang harus dimiliki oleh seorang Penyuluh Hukum. Hal yang diperlukan untuk mengasah kemampuan Teknik pembuatan film ini adalah kreativitas serta ilmu-ilmu dasar untuk menggunakan teknik-teknik tertentu. Kemampuan dasar ini sangat diperlukan untuk pengembangan kualitas materi penyuluhan hukum.

Tujuan dalam modul ini juga, agar para penyuluh hukum dapat memperoleh kemudahan dalam penyampaian informasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat melalui tayangan film. Untuk itu, mata pelatihan ini dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap peserta melalui praktek pembuatan film yang nantinya diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi bagi para penyuluh hukum secara efektif dan efisien.

B. Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta untuk mampu membuat dan menyutradarai film penyuluhan hukum melalui materi pokok Selayang pandang film penyuluhan hukum, tahapan pra produksi pembuatan film, tahapan produksi pembuatan film, tahapan pasca produksi pembuatan film. Adapun hasil belajar yang diharapkan dalam mata pelatihan ini adalah peserta mampu membuat film penyuluhan hukum. Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok dan studi kasus serta simulasi, unjuk kerja, dan praktek membuat film penyuluhan hukum. Target peserta adalah Penyuluh Hukum Ahli Pertama yang sudah mengikuti Pelatihan Penyuluh Hukum Ahli Pertama dan memenuhi persyaratan angka kredit Ahli Muda.

C. Manfaat Modul

Berbekal hasil belajar pada modul Teknik Pembuatan Film Penyuluhan Hukum, peserta pelatihan diharapkan dapat membuat film yang diperlukan dalam kegiatan penyuluhan hukum dengan baik.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan dapat membuat film penyuluhan hokum.

2. Indikator Hasil Keberhasilan

Setelah mengikuti pembelajaran mata pelatihan ini, peserta diharapkan dapat:

a. menjelaskan selayang pandang film penyuluhan hukum;
b. menjelaskan tahapan pra produksi pembuatan film;
c. menerapkan produksi pembuatan film;
d. mendemonstrasikan tahapan pasca produksi pembuatan film.

E. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

1. Selayang pandang film penyuluhan hukum;
   a. Pengertian, jenis, ciri- ciri, tujuan, manfaat dan karakteristik film penyuluhan hukum;
   b. Perkembangan teknologi dan adaptasi metode penyuluhan hukum.

2. Tahapan pra produksi pembuatan film;
   a. Analisis ide cerita;
   b. Naskah Skenario;

c. Rekruitment pekerja film (crew);
d. Jadwal dan penganggaran;
e. Lokasi pengambilan gambar;
f. Peralatan, sarana dan prasarana *Casting* pemain.

3. Produksi pembuatan film;
   a. Manajemen lapangan;
   b. Shooting (pengambilan gambar);
   c. Tata suara, cahaya, kostum, *setting* dan rias.

4. Tahapan pasca produksi pembuatan film.
   a. Editing film;
   b. Review;
   c. Presentasi dan evaluasi.

F. Petunjuk Belajar

Anda sebagai pembelajar, agar dalam proses pembelajaran dalam mata pelatihan Teknik Pembuatan Film Penyuluhan Hukum dapat berjalan lebih lancar dan indikator hasil belajar tercapai secara baik, Anda disarankan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Bacalah secara cermat, dan pahami indikator hasil belajar (tujuan pembelajaran) yang tertulis pada setiap awal Bab, karena indikator belajar memberikan tujuan dan arah. Indikator belajar menetapkan apa yang harus Anda capai;
2. Pelajari setiap Bab secara berurutan, mulai dari Pendahuluan sampai dengan Penutup, serta bangunlah semangat anda untuk mempelajari materi;
3. Laksanakan secara sungguh-sungguh dari tahapan pembelajaran dengan tuntas pada setiap tugas di setiap akhir bab, maupun pada latihan dalam proses pembelajaran;

4. Di dalam Bab II anda akan mempelajari mengenai pengertian, jenis, ciri-ciri, tujuan, manfaat dan karakteristik film penyuluhan hukum, dan perkembangan teknologi dan adaptasi metode penyuluhan hukum. Pelajari dengan cermati muatan di dalam Bab II ini, dan kerjakan latihan serta evaluasinya;
5. Bahasan di dalam Bab III adalah belajar tentang tahapan pra produksi pembuatan film, yang terdiri dari analisis ide cerita, naskah skenario, sampai penyiapan peralatan, sarana dan prasarana *casting* pemain;
6. Bahasan di dalam Bab IV adalah belajar tentang produksi pembuatan film, yang terdiri dari materi bahasan manajemen lapangan, *Shooting* (pengambilan gambar), dan tata suara, cahaya, kostum, *setting* dan rias;
7. Di Dalam Bab V peserta diajak untuk belajar tentang memahami tahapan pasca produksi pembuatan film, *Editing* film, *review*, dan presentasi dan evaluasi. Pelajari dengan cermati muatan di dalam Bab V ini, dan kerjakan latihan serta evaluasinya;
8. Dalam mata pelatihan ini tergantung pada kesungguhan Anda. Untuk itu, belajarlah baik secara mandiri maupun berkelompok secara seksama. Untuk belajar mandiri, Anda dapat berkomunikasi dengan pengajar maupun komunitas peserta diklat;
9. Anda disarankan mempelajari bahan-bahan dari sumber referensi yang ada di daftar pustaka lain, dan sumber-sumber lainnya untuk memperkaya pemahaman anda tentang Teknik Pembuatan Film Penyuluhan Hukum.

G. Metode

a. Ceramah Interaktif
b. Diskusi Kelompok
c. Brainstorming
d. Studi kasus
e. Simulasi/ unjuk kerja

H. Media

a. Laptop.
b. Komputer/ PC.
c. Zoom Cloud Meeting

I. Alokasi Waktu

Pengelolaan Desain Grafis: 12 Jam Pelajaran @ 45 menit = 540 menit.

BAB II
SELAYANG PANDANG FILM PENYULUHAN HUKUM

Setelah membaca BAB ini, peserta diharapkan dapat menjelaskan Selayang Pandang Film Penyuluhan Hukum

Dalam bab ini, akan dijelaskan materi pembelajaran yang terkait dengan Selayang pandang film penyuluhan hokum yang akan menjelaskan tentang pengertian, jenis, ciri- ciri, tujuan, manfaat dan karakteristik film penyuluhan hokum, dan perkembangan teknologi dan adaptasi metode penyuluhan hukum.

A. Pengertian, Jenis, Ciri- Ciri, Tujuan, Manfaat Dan Karakteristik Film Penyuluhan Hukum

1. Pengertian Film

Salah satu pengertian film menurut UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, yaitu film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Pengertian film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia:

1. Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang kemudian akan menjadi sebuah potret atau untuk gambar positif yang akan dimainkan di bioskop;
2. Film adalah lakon (cerita) gambar hidup. Para teoritikus film mengatakan, film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi (Sumarno,1996:2).

Di sini, film memiliki nilai hiburan, nilai edukasi, dan nilai artistik. Film memberikan kesan pergerakan yang dibuat melalui penggabungan objek foto. Sumarno juga mengatakan (1996:2) bahwa, sebagai bentuk kesenian, film adalah sama dengan media artistik lainnya karena ia memiliki sifat-sifat dasar dari media lain tersebut yang terjalin dalam susunannya yang beragam itu. Seperti drama, film melakukan komunikasi visual melalui laku dramatik, gerak dan ekspresi, dan komunikasi verbal melalui dialog.

Namun, biarpun antara film dan media lain terdapat kesamaan-kesamaan, film adalah sesuatu yang unik yang dibedakan dari segenap media lainnyakarena sifatnya yang bergerak secara bebas dan bertahap. Film memiliki kesanggupan untuk menangani berbagai-berbagai subjek yang tidak terbatas ragamnya. Tjasmadi (2008:44) mengatakan, ada beberapa alasan yang mendasar tentang gunanya orang membuat film, yaitu: sebagai medium seni peran, film yang sebagai tontonan yang bersifat dengar-pandang/audio-visual, dengan sendirinya berhubungan dengan hiburan, dan film sebagai piranti menyampaikan pesan yang bersifat dengar-pandang, sehingga film berkaitan erat dengan informasi.

Istilah film Menurut Effendi (1986), adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Menurut Kridalaksana (1984) film adalah lembaran tipis, bening, mudah lentur yang dilapisi dengan lapisan antihalo, dipergunakan untuk keperluan fotografi. Dan alat media massa yang memiliki sifat

lihat dengan (audio-visual) dan dapat mencapai khalayak yang banyak (Kridalaksana 1984:32).

2. Jenis Film

Menurut Jenis Film (diolah dari: Sumarno,Marseli, Dasar-dasar Apresiasi Film, PT.Grasindo, Jakarta, 1996)

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 noncerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu:
   1). 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.
   2). Film dokumenter: selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

Sedangkan menurut cara pembuatannya, film dibagi menjadi 2 (dua) katagori yaitu:

1) 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.

2) 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.

Sedangkan menurut tema film (*genre*) (Baksin, Askurifai, Membuat Film Indi Itu Gampang, Katarsis, Bandung, 2003), dapat dibagi menjadi beberapa tema, sebagai berikut:

1). 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.

2). Action
   Tema *action* mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebutkebutan 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.

3). Komedi

Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi pusat apresiasi film tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

4). Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan/prihatin/iba.

5). 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.

6). Fantasi

Film dengan genre ini biasa melibatkan unsur magis atau hal di luar jangkauan logika manusia, *genre* ini terangkat pasca kesuksesan *The Wizard of Oz* (1939) dan kemudian muncul film-film seperti, *The Lord of the Rings* (2003) dan lain sebagainya.

7). *Thriller*

Genre ini selalu mendapat tempat di hati para penggemarnya. Sensasi ketegangan yang dirasakan ketika menonton film sejenis dapat memberikan sensasi tersendiri bagi para penikmatnya. *Psycho* (1960), *Memento* (2001).

8). *Musical*

Genre film dimana di dalamnya lagu dinyanyikan oleh para karakter terjalin kedalam narasi, kadang-kadang disertai dengan tarian, seperti film Petualangan Sherina.

9). *Adult*

Film-film dengan *genre* ini hanya diperuntukan bagi para penonton yang berusia di atas 18 tahun. Banyaknya adegan kekerasan dan seks yang tersaji dalam film-film ini membuat film diberi rating "R"3 hingga "NC-17"4 oleh lembaga rating Amerika. *Basic Instinct* (1992), Caligula (1979).

10). *Sci-Fi*

Film bergenre ini biasanya menggambarkan fenomena berbasis ilmu pengetahuan yang belum tentu diterima oleh ilmu pengetahuan saat ini, seperti film tentang adanya kehidupan di luar bumi.

11). *Cult*

Definisi *genre* ini memang tidak pasti dan kerap berbeda dari pendapat satu ke pendapat yang lainnya. Ada yang mengatakan sebuah film layak dikatakan cult apabila ketika dirilis tidak sukses, namun seiring berjalannya waktu mendapat *supporter* yang masiv. Ada juga yang mengatakan jika beberapa unsur dalam filmnya unik dan berbeda dari kebanyakan film lainnya, maka dapat dikatakan *cult*. *Pulp Fiction* (1994), *Dogville* (2003).

12). *Animation*

Film yang pengelolahan gambarnya menggunakan bantuan grafik komputer hingga menghasilkan efek 2 dimensi dan 3 dimensi. *How to Train Your Dragon* (2010).

13). *Documentary*

Film berdasarkan kisah nyata dan terbukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata. Fahrenheit 9/11 (2004). Dari paparan di atas film Catatan Si Boy, Ada Ada Dengan Cinta dan *Axelerate The Series* masuk dalam kategori genre film drama, film yang menekankan pada sisi human interest yang dapat membuat penonton seolah-olah ikut merasakan apa yang terjadi dalam film ini.

3. Ciri- Ciri Film Berkualitas

Film yang bagaimana yang berkualitas dan bermutu sebenarnya hal itu memang terlalu sukar untuk diutarakan, tetapi tidak terlalu sukar untuk dirasakan. Bermutu atau berkualitasnya sebuah film sebenarnya tergantung dari penilaian yang bersifat subyektif. Semua itu kembali lagi pada selera masing-masing orang.

Adapun pelbagai ketentuan-ketentuan menurut Effendy (2003:226) yang barangkali dapat dipergunakan untuk menentukan kriteria film berkualitas atau bermutu:

a. Memenuhi tri fungsi film, pada dasarnya film mempunyai tiga fungsi pokok yaitu menghibur, mendidik serta fungsi menerangkan. Ketika seseorang menonton film, pada kenyataannya mereka itu ingin mendapatkan suatu hiburan yang berbeda. Hal itu dikarenakan aktivitas manusia yang sangat padat, sehingga mereka meluangkan waktu senggangnya untuk itu.

b. Konstruktif, film yang bersifat konstruktif adalah film yang menonjolkan peran aktor-aktornya serba negatif, sehingga hal itu sangat mudah untuk ditiru oleh masyarakat terutama kalangan remaja.

c. Artistik, Etis dan Logis, film memang haruslah mempunyai nilai artistik dibandingkan dengan karya seni yang lainnya. Oleh karena itu, unsur kelogisan dirasa penting dalam sebuah film untuk memberikan wacana yang positif terhadap masyarakat.

d. Persuasif, film yang bersifat persuasif adalah film yang mengandung ajakan secara halus, dalam hal ajakan berpartisipasi terutama dalam pembangunan. Seringkali ajakan tersebut berasal dari program sosialisasi pemerintah tentang suatu topik.

Berdasarkan aspek aspek tersebut, hal yang perlu dicatat disini, kita tidak bisa menyatakan apakah sebuah film bagus atau tidak hanya berdasar satu aspek, tapi penggabungan dari aspek aspek yang ada.

a. Ide segar dan Plot Cerita Yang mengalir
   Sebelum anda menonton sebuah film, lihat dulu ide cerita dibalik Film tersebut, anda bisa melihat di situs situs film, forum-forum yang membahas tentang perfilman atau membaca *tagline* dari film. Umumnya film berkualitas mempunyai ide yang segar dan belum pernah diangkat sebelumnya pada masa yang sama.

b. Narasi dan *Sad Ending*
   Sebagian besar film umumnya mengunakan narasi linier yang cenderung monoton. Lawan dari narasi ini adalah non-linier. Narasi non-linier mempunyai ciri jalan cerita meloncat-loncat dan bahkan kadang awal dari film adalah akhir dari

film itu sendiri. tentunya ini harus didukung dengan ide cerita dan plot yang menarik. Contoh film dengan narasi non linier yang berkualitas adalah Memento, *The Prestige* dan *500 Days of Summer*. Selain itu, film yang memberi ending tak terduga juga umumnya film bagus seperti *Sixth Sense*, *Unknown* dan lain-lain.

c. Sutradara berbakat
Sutradara adalah faktor ketiga yang menentukan bagus tidaknya sebuah film. Umumnya masing masing sutradara mempunyai "sentuhan" yang berbeda dalam menggarap sebuah film. Seperti, Crishtoper Nolan mempunyai ciri khas cerita yang berhubungan dengan pikiran dan psikologi.

d. Aktor dan penokohan yang kuat
Sebagus apapun ide suatu cerita dan efek yang ditampilkan, tanpa aktor yang menjiwai perannya akan membuat film menjadi hancur. Contoh dari aktor yang benar benar menjiwai karakternya adalah Leonardo di Caprio (*Inception*), Jhony Deep (*Pirate of Carribian*) dan Heath Ledger (*Joker*/ *The Dark knight*). Contoh film yang para aktornya asal asalan adalah *The Last Air Bender* dan Lovely Complex (drama Jepang). Ide cerita keduanya bagus, namun karena tokohnya tidak menjiwai perannya membuat keduanya menjadi film yang sangat tidak berkualitas dilihat dari penokohannya.

e. Dialog
Dialog yang bagus akan membuat jalan cerita mudah dipahami dan cerita akan mengalir alami. Dialog yang kaku akan membuat ide cerita sebagus apapun tidak akan bermanfaat dengan dialog yang tidak mengalir. Contoh dialog film yang bagus adalah *Ice Ages*, *The Dark Knigt* serta *The Prestige*.

f. Kostum, lokasi *shooting* dan efek

Ketiga kriteria di atas adalah hal terakhir yang menentukan apakah kualitas film bagus atau tidak. Umumnya film yang ber-*setting* di Masa depan atau masa lalu akan terlihat kualitasnya dari kostumnya, makin mendekati kenyatan atau sejarah (jika film tentang masa lalu) maka makin bagus filmnya. Contoh film yang kostumnya bagus adalah *The Last Air Bender* dan *Lord Of the Ring*. Efek adalah hal terakhir yang menentukan suatu film bagus atau tidak. Contoh film yang efeknya bagus adalah *Inception*, *Avatar* dan *The Matrix*.

4. Tujuan Perfilman

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Pasal 3 menyatakan bahwa perfilman bertujuan:

a. terbinanya akhlak mulia;
b. terwujudnya kecerdasan kehidupan bangsa;
c. terpeliharanya persatuan dan kesatuan bangsa;
d. meningkatnya harkat dan martabat bangsa;
e. berkembangnya dan lestarinya nilai budaya bangsa;
f. dikenalnya budaya bangsa oleh dunia internasional;
g. meningkatnya kesejahteraan masyarakat; dan
h. berkembangnya film berbasis budaya bangsa yang hidup dan berkelanjutan.

5. Manfaat Film

Seorang ahli dalam bidang audio visual mengatakan “perhatian yang semakin luas dalam penggunaan film telah mendorong bagi diadakan banyak penyelidikan ilmiah mengenai tempat dan nilai film tersebut dalam pendidikan”. Penyelidikan itu telah membuktikan, bahwa film jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan, antara lain:

a. Media Film dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima sesuatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.

b. Media Film mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan meteri yang telah disampaikan pengajar.

c. Film tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio-visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.

d. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami (Hamzah, 1985:17-18)

Sejumlah penelitian tentang manfaat alat bantu film telah dilakukan. Hasil penelitian akhirnya membuktikan bahwa alat bantu film tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Ada beberapa manfaat alat bantu film dalam pengajaran, antara lain:

a. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar.
b. Mendorong minat.
c. Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
d. Melengkapi sumber belajar yang lain.
e. Menambah variasi metode mengajar.
f. Meningkatkan keingintahuan intelektual.

g. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu.
h. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama.
i. Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu di luar pengalaman biasa (Suprijanto, 2007:173)

6. Fungsi Film

Film terkandung fungsi informatif, maupun edukatif bahkan persuasif, film mempunyai tujuan *transmission of values* (penyebaran nilai-nilai). Tujuan ini disebut dengan sosialisasi. Sosialisasi ini mengacu pada cara, dimana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Dalam UU yang sama pada Bab 2 Pasal 4, film sebagai media massa memiliki berbagai fungsi, yaitu: penerangan, pendidikan, pengembangan budaya bangsa, hiburan, dan ekonomi. Tjasmadi (2008 : 44) terdapat tiga fungsi film, yaitu:

a. Film sebagai medium ekspresi seni peran yang berkaitan erat hubungannya dengan seni.
b. Film sebagai tontonan yang bersifat dengar pandang (audio–visual) atau bisa dibilang sebagai hiburan.
c. Film sebagai piranti penyampaian pesan apa saja yang bersifat dengar pandang, oleh karenanya film berkaitan erat dengan informasi.

Jika kita perhatikan khususnya pada nomor 3, film bisa dilihat sebagai bentuk dari komunikasi massa. film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari–hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat.

7. Karakteristik Film Penyuluhan Hukum

Film penyuluhan hukum lahir dari sebuah ide besar yang ada dalam Permenkumham Pola Penyuluhan Hukum, yang memandang nilai strategis penyampaian informasi hukum dengan memanfaatkan teknologi informasi. Film penyuluhan hukum juga banyak melewati pembabakan sejarah dari mulai film bisu dengan penjelsan melalui teks, yang pada masa ini disebut dengan produksi film mengejar matahari, dikarenakan setelah matahari terbenam, set lokasi sudah tidak memungkinkan untuk dilakukan pengambilan gambar, kemudian beranjak dari skala produksi kantoran dengan alat seadanya beranjak ke pekerjaan yang lebih serius dengan bekerjasama antara lain dengan TVRI dan menggandeng tokoh publik yang sudah dikenal luas dan berpengaruh. Sampai pada tahap lahirnya social media, seperti *facebook*, *youtube* dan *Instagram* yang kemudian menjadi babak baru dalam perkembangan film penyuluhan hukum.

B. Perkembangan Teknologi Dan Adaptasi Metode Penyuluhan Hukum

Perubahan dalam industri perfilman, jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya, film berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata.

Film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (*Blue-Ray*), film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata

suara yang ditata rapi, yang diistilahkan dengan home theater. Dengan perkembangan internet, film juga dapat disaksikan lewat jaringan superhighway.

Dalam kaitannya dengan adaptasi metode penyuluhan hukum maka tidak bisa dilepaskan dari kampanye perubahan sosial, hal ini bukanlah suatu fenomena yang sama sekali baru. Sudah ada dan terjadi sejak lama, dalam catatan sejarah, kampanye perubahan sosial telah terjadi pada masa Yunani Kuno dan Roma, yaitu kampanye untuk membebaskan budak dan penghapusan perbudakan, dalam hal penyuluhan hukum sudah tentu konteksnya adalah kesadaran hukum masyarakat.

Reformasi kampanye sosial telah terjadi pada abad akhir abad 18 dan awal abad 19, saat Eropa dilanda musim dingin yang berkepanjangan akibat meletusnya Krakatau hingga awal perang dunia pertama. Kelaparan dan penyakit menular yang melanda Eropa, mejadikan permintaan makanan dan obat-obatan meningkat tajam. Namun terjadi penurunan kualitas penyediaan makanan dan obat-obatan yang sangat signifikan. Hal ini yang mendorong beberapa pemerintah negara di Eropa untuk membuat peraturan tentang kualitas makanan dan obat-obatan.

Ada empat tujuan dari marketing sosial sebagai panduan dalam mengadaptasi metode penyuluhan hukum yaitu:

1. Perubahan Kognitif

   Menurut Gagne dalam (Chandra, 2013) Istilah “Cognitive” berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Secara sederhana kognitif berarti pengetahuan atau pemahaman. Dengan kata lain bahwa perubahan kognitif berarti

perubahan atau peningkatan pengetahuan atau pemahaman seseorang.

Kegiatan sosial marketing bertujuan untuk melakukan perubahan atau menjadi umpan supaya terjadinya perubahan kognitif pada target khayalak. Marketing sosial diharapkan dapat membukakan cakrawala tentang produk yang dipasarkan. Apa produk yang ditawarkan, bagaimana manfaat produk tersebut baik untuk pribadi maupun masyarakat secara umum, perubahan apa yang akan ditimbulkan produk tersebut dalam tatanan masyarakat, lebih jauhnya efek terhadap tatanan negara dan dunia.

2. Perubahan *Action*/Tindakan

Kata a*ction* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya yaitu tindakan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata tindakan berarti mengambil. Mengambil berarti kegiatan memegang lalu dibawa yang selanjutnya diimplementasikan dalam gerak. Sehingga jika kita melakukan suatu tindakan berarti melakukan sesuatu dan memiliki hasil yang nyata meskipun sederhana atau bahkan hasil yang besar dan luar biasa.

Itulah tujuan yang kedua, yaitu bahwa kegiatan marketing sosial yang dilakukan diharapkan dapat merubah tindakan pemakai sasaran. Sehingga yang pada mulanya malas menjadi semangat, yang biasa menjadi luar biasa, yang bersedih menjadi gembira, yang terpuruk menjadi terang benderang, yang diam menjadi bergerak, dan lain sebagainya.

Pada tujuan kedua ini pemakai sasaran bukan hanya diharapkan mengerti saja namun sudah pada tahap berusaha. Karena perubahan tindakan ini masih pada tahap tindakan awal, maka tindakan yang diharapkan biasanya masih dipaksa. Rasa berat

hati untuk melaksanakan hal tersebut masih tinggi. Artinya bahwa tindakan ini masih harus dikembangkan oleh pemasar sosial. Karena jika hanya demikian, tujuan produk sosial yang ditawarkan tidak akan berpengaruh banyak.

3. Perubahan Perilaku

Berbeda halnya dengan sebelumnya yang dikatakan bahwa tindakan awal yang kurang efektif. Pada tujuan ini pemasar sosial berharap perubahan perilaku para pemakai sasaran. Menurut Al Ghazali bahwa perilaku merupakan cerminan dari akhlaq yang merupakan ungkapan tentang kondisi yang menetap di dalam jiwa (ikhwanudin, 2012).

Jika kita perhatikan definisi tersebut kita dapat menyimpulkan bahwa perilaku adalah kegiatan yang sudah biasa tanpa adanya pemaksaan pribadi karena sudah menjadi panggilan jiwa. Kondisi ini akan mentradisi pada diri seseorang. Namun untuk menuju tahap ini, perlu kesadaran yang dibangun dalam diri pribadi dengan dibantu oleh proses monitoring yang dilakukan pemasar sosial.

4. Perubahan Nilai

Jika telah terjadi perubahan perilaku, secara otomatis perubahan nilai akan terjadi. Pada tahap ini, kegiatan marketing sosial telah menumbuhkan frame baru pemakai sasaran terhadap suatu hal. Frame tersebut tertanam kuat dalam dirinya bahkan menjadi prinsip yang kuat dalam menjalani kehidupannya. Itulan tujuan dilaksanakannya berbagai jenis kegiatan sosial *marketing*.

C. Latihan

Buatlah kelompok terdiri dari 6 (enam) orang peserta. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mendiskusikan merencanakan sebuah pembuatan film di suatu daerah. Setiap kelompok membuat rencana film apa yang sesuai dengan daerah tersebut, dan apa alasannya? Kemudian, setiap kelompok diminta untuk memresentasikan permasalahan yang diangkat dan hasil keputusan kelompok atas solusi permasalahan tersebut.

D. Rangkuman

Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. ilm adalah sama dengan media artistik lainnya karena ia memiliki sifat-sifat dasar dari media lain tersebut yang terjalin dalam susunannya yang beragam itu. Seperti drama, film melakukan komunikasi visual melalui laku dramatik, gerak dan ekspresi, dan komunikasi verbal melalui dialog. Maka, film dapat dijadikan salah satu media untuk menyampaikan subtansi yang berupa pesan yang dapat dipahami oleh masyarakat.

Hal ini dapat dilakukan karena film merupakan bagian dari media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi.

Dalam kaitannya dengan adaptasi metode penyuluhan hukum maka tidak bisa dilepaskan dari kampanye perubahan sosial, hal ini

bukanlah suatu fenomena yang sama sekali baru. Sudah ada dan terjadi sejak lama, dalam catatan sejarah, kampanye perubahan sosial telah terjadi pada masa Yunani Kuno dan Roma, yaitu kampanye untuk membebaskan budak dan penghapusan perbudakan, dalam hal penyuluhan hukum sudah tentu konteksnya adalah kesadaran hukum masyarakat. Untuk itu, media ini menjadi penting bagi para penyuluh hukum untuk membangun budaya masyarakat yang tertib dan teratur berdasarkan kepada peraturan perundang-undangan yang ada.

E. Evaluasi

1. Jelaskan, pengertian film menurut UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman?

2. Jelaskan manfaat sebuah film untuk menyampaikan materi di bidang hukum?

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Melalui pembelajaran bab ini, topik yang dibahas adalah mengenai selayang pandang film penyuluhan hukum, maka para peserta pelatihan telah memperoleh pemahaman mengenai pengertian, jenis, ciri- ciri, tujuan, manfaat dan karakteristik film penyuluhan hukum, sehingga dasar-dasar pengetahuan mengenai jenis-jenis film sudah mulai dikenal, serta mempelajari perkembangan teknologi dan adaptasi metode penyuluhan hukum. Berdasarkan hal tersebut, para peserta pelatihan diharapkan dapat sudah mulai mengetahui dasar-dasar pembuatan film.

BAB III
TAHAPAN PRA PRODUKSI PEMBUATAN FILM

Setelah membaca Bab ini, peserta diharapkan dapat menjelaskan Tahapan Pra Produksi Pembuatan Film

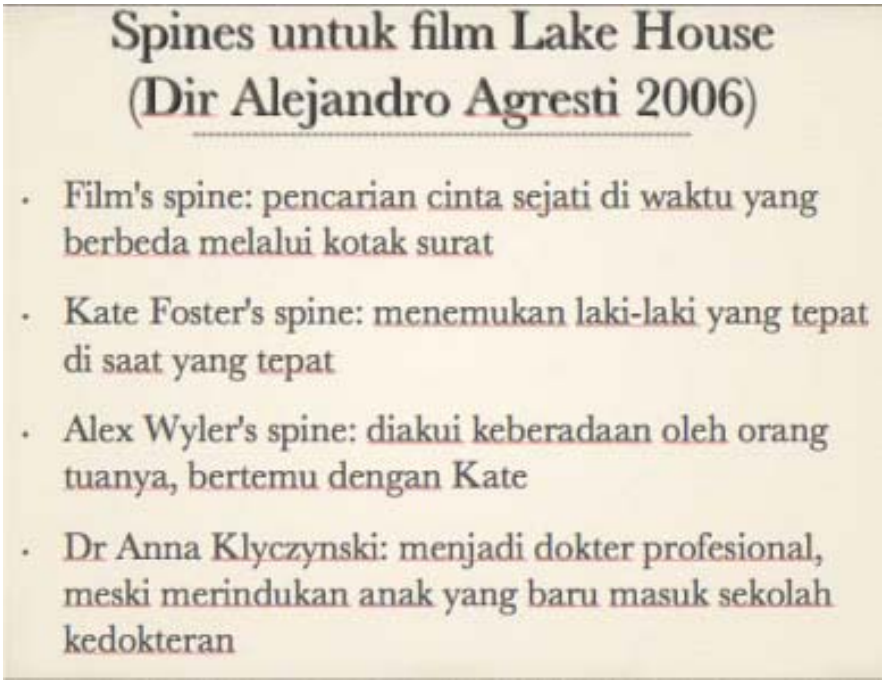
Dalam bab ini, akan dijelaskan materi pembelajaran yang terkait dengan Tahapan pra produksi pembuatan film. Materi ini akan menjelaskan tentang analisis ide cerita, naskah skenario, rekrutmen pekerja film (*crew*), Jadwal dan penganggaran, lokasi pengambilan gambar, dan peralatan, sarana dan prasarana c*asting* pemain.

A. Analisis Ide Cerita

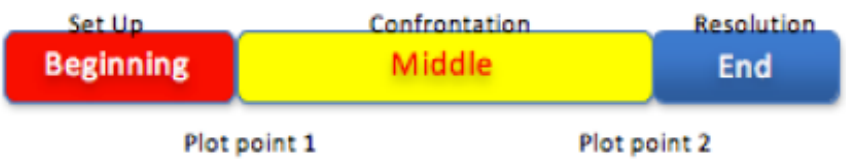
Dalam pembuatan sebuah ide untuk film, pertama-tama yang harus ditentukan adalah seperti apa sebuah film akan dibuat. Apakah film tersebut bertujuan untuk menghibur, mengangkat sebuah cerita atau sejarah, sebagai media pembelajaran, atau bertujuan untuk melakukan penyampaian sebuah pesan. Dengan tujuan, agar film yang akan diproduksi tersebut memiliki arah sehingga penonton tidak mengalami kebingungan terhadap film yang ditontonnya. Jika tujuan telah ditentukan maka semua detail cerita dan pembuatan film akan terlihat dan lebih mudah. Jika perlu diadakan observasi dan pengumpulan data dan faktanya. Bisa dengan membaca buku, artikel atau bertanya langsung kepada sumbernya.

Menentukan *spines* atau inti cerita, yang merupakan dasar atas kesatuan tematik yang bisa terlihat dari judul atau tema film.

Contoh dari salah satu film Hollywood tahun 2006 yang berjudul *Lake House*.



Spines juga bisa disebut dengan *plot point*, yaitu pembentukan peristiwa-peristiwa signifikan yang menjadi alur utama cerita yang ada, sekaligus memastikan perkembangan alur cerita. Setidaknya, dalam sebuah film, terjadi dua plot point dimana plot point pertama umumnya terjadi di menit ke-30, sedangkan *plot point* ke dua terjadi di sekitar menit ke-90 dari rentang durasi normal 100-120 menit.Jika digambarkan dalam sebuah plot, maka diagram dari plot point atau spines bisa terlihat dalam diagram di bawah ini:



Ide cerita dalam film ini penulis awal mulanya didapatkan dari cerita-cerita dari beberapa teman yang sedang melakukan kegiatan kampus di suatu wilayah di daerah-daerah terpencil di sekitar jawa tengah, kemudian penulis pun berpikir untuk menjadikan cerita-cerita tersebut menjadi suatu karya, kedalam bentuk visual atau film, yang beberapa adegan dalam film dikembangkan oleh penulis sendiri.

Tahapan awal dalam pembuatan sebuah film adalah pencarian ide. Ide adalah dasar penting dalam penciptaan sebuah film. Inspirasi ide bisa berasal dar mana saja. Setelah ide dasar ditentukan, proses selanjutya adalah pengembangan ide dasar tersebut. Proses pengembangan ide membantu menentukan hal-hal yang ingin dan perlu disajikan dalam film, serta bagaimana cara penyampaiannya.

> *…once you find an idea that excites you, you will need to develop it so it forms the foundation of your film. This phase of the process will help you understand exactly what you want to say and how you say it, and will make it easier for you to convey it to other people, on-set and off-set, thus making sure that everybody's on the same page.*

Penting untuk ide cerita disajikan dalam bentuk tertulis. Hal ini membantu menentukan struktur film yang terdiri dari babak awal, tengah, dan akhir.

B. Naskah Skenario

Dalam arti harafiah, berarti penghancuran. Dalam pengertian dunia pembuatan film, *breakdown* berarti upaya pemilahan, pengelompokan, dan menyusun rincian bagian-bagian dari sebuah skenario. *Brekdown* skenario berfungsi sebagai upaya untuk membuat rincian-rincian dari bagian-bagian skenario baik secara menyeluruh maupun menurut bagian kerja yang memerlukan.

Membedah atau menjabarkan keseluruhan kebutuhan yang dituntut oleh skenario, yakni antara lain yang dibreakdown adalah:

1. Nomor *scene*
2. Lokasi/set
3. *Interior*/*exterior* atau di dalam/di luar
4. *Night*/*day* atau malam/siang
5. Tokoh atau pemain
6. Tata visual, kostum, properti
7. Keterangan mengenai kejadian atau catatan,

Khusus *breakdown* dibuat dalam bentuk *Master Breakdown* yang memuat ketujuh butir di atas secara menyeluruh.

Umumnya dalam proses pembuatan/produksi sebuah film diawali dengan mencari, menemukan serta menentukan ide cerita untuk film tersebut. Ide cerita bisa didapatkan dalam hal dan kondisi yang beragam. Ide cerita bisa lahir dari sifat formal dan informal. Salah satu contoh ide cerita yang didapatkan dengan cara formal adalah adanya penunjukan atau arahan dari pemerintahan, lembaga, institusi, perusahaan dll untuk memproduksi film yang berisi muatan visi misi, sosialisai, informasi serta adanya bentuk pengedukasian bagi masyarakat tentang pentingnya memahami budaya hukum yang sedang digalakkan oleh Kementerian Hukum dan HAM.

Sedang untuk contoh bahan ide cerita informal biasanya terlahir dari penglihatan, pendengaran serta imajinasi seseorang dalam merefleksikan apa yang sedang atau yang akan terjadi dalam status kondisi masyarakat. Setelah menemukan ide cerita, tahap berikutnya adalah mengembangkan ide tersebut dalam bentuk naskah atau skenario. Dalam pengembangan tersebut biasanya akan bertemu ada penokohan, karakter, setting/latar, konflik, intrik, trailer, klimaks.

Pembuatan skenario, meskipun lazimnya dilakukan dalam proses produksi film komersial, namun dapat diadaptasi untuk proses pembuatan produk audio-visual lainnya dengan penyesuaian seperlunya. Hal ini dimungkinkan karena film dibuat untuk menyampaikan pesan komunikasi secara visual, sebagaimana di sini kita akan membuat sejumlah produk video juga sebagai media untuk menyampaikan pesan komunikasi. Prinsip-prinsip umum di bawah ini kelak akan dibahas lagi secara singkat cara penerapannya dalam konteks produksi masing-masing produk video di bagian ragam produksi. Empat aspek dalam penulisan skenario:

1. Konsep cerita, dirumuskan dalam sebuah kalimat tunggal yang menjelaskan tokoh utama dalam film dan apa yang ingin diperbuat atau diperjuangkannya.

2. Karakterisasi (perwatakan), yaitu tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita. Setiap tokoh dijelaskan karakter dasarnya dengan penekanan penjelasan pada tokoh-tokoh utama. Perbedaan karakter ini akan memainkan peranan penting yang melatarbelakangi bagaimana setiap tokoh bersikap dan bertindak tentang suatu isu/masalah. Seperti kita ketahui, sekelompok manusia dapat bersikap dan melakukan tindakan yang sama meski masing-masing memiliki pikiran/motivasi yang berbeda. Sebaliknya, sekelompok manusia dapat bersikap dan melakukan tindakan yang berbeda meski memiliki kesamaan pikiran/motivasi. Dengan demikian dapat dipahami bahwa kombinasi karakter dan isu yang unik dapat melahirkan cerita yang menarik.

3. Alur cerita; rangkaian kejadian dan hubungannya dengan karakter. Bagaimana kejadian demi kejadian dirangkai menjadi suatu cerita akan amat menentukan keberhasilan terjalinnya cerita yang menarik. Contoh : sebuah film yang diawali adegan pembunuhan sadis oleh seseorang terhadap korbannya yang

"tak bersalah" akan menimbulkan rasa penasaran pemirsa, ketimbang jika lebih dulu ditampilkan gambar kejadian yang menyajikan fakta bahwa pada masa kecilnya si pembunuh tersebut seringkali mendapat penyiksaan dari orangtuanya sehingga ia menderita kelainan jiwa. Untuk memancing proses kreatif dalam menyusun alur cerita, dapat diajukan pertanyaan-pertanyaan berikut : "bagaimana jika hal buruk ini terjadi, yaitu hal yang merintangi usaha tokoh utama mencapai tujuannya? bagaimana pula jika terjadi hal lain lagi?" Kejadian demi kejadian ini juga harus dapat membangun emosi pemirsa, misalnya karena secara bergantian adegan-adegan kejadiannya mengandung ketegangan, tawa dan air mata.

4. Perancangan adegan per adegan; rangkaian rencana pengambilan gambar yang meliputi dialog, akting, set properti, setting lokasi, dsb. Dapat dengan mudah dibayangkan tentang suatu cerita yang memiliki konsep cerita, karakterisasi dan alur cerita yang menarik, tapi lantas berakhir menjadi film yang buruk karena kelemahan dialog, akting, setting lokasi dan properti?

Penulis skenario yang berpengalaman pun belum tentu dapat menulis skenario "sekali jadi". Yang lazim terjadi ialah dibuatnya "draft skenario" untuk kemudian dipelajari lagi demi mendapatkan ide-ide pelengkap untuk finishing pembuatan skenario tersebut. Bahkan bagi skenario yang sudah jadi pun, terjadinya revisi skenario merupakan hal yang lumrah terjadi. Sejumlah pertanyaan berikut ini harus dipertimbangkan saat menulis skenario, baik tahap awal maupun tahap lanjutan:

1. Siapakah yang punya cerita ini? Tokoh utama dengan isu pokoknya harus jelas, jangan sampai tokoh pendukung memiliki karakterisasi lebih kuat dengan isu yang lebih menarik.

2. Dari sudut pandang cerita siapa film akan dibuat, apakah dari tokoh utama, atau pihak ke-2 (orang yang diajak berdialog langsung oleh tokoh utama), atau dari pihak ke-3 yang mengamati tokoh utama dari luar.
3. Di mana bagusnya adegan akan berawal, dimana pula akan berakhir?
4. Apa poin-poin dari tiap adegan yang dirancang, akan mengarah ke mana?
5. Apa informasi terpenting yang diperlukan pemirsa dari suatu adegan tertentu?
6. Apakah adegan tertentu benar-benar berkaitan dengan cerita, dan menggerakkan cerita menuju akhir? Jika tidak, adegan ini berpotensi "melambatkan cerita" dan menimbulkan kebosanan kepada pemirsa.
7. Selalu mengingat bahwa adegan ialah bahasa gambar. Idealnya, gambar murni yang tanpa dialog sudah bisa menyampaikan pesan komunikasi yang hendak disampaikan.
8. Selalu mengingat untuk "mengolah gambar", "merancang konflik", dan "membaur emosi"
9. Bagaimana membuat keterkaitan yang menarik antar satu adegan dengan adegan lainnya?
10. Apakah terjadi perulangan adegan? Adegan yang benar-benar sama tentu saja hampir mustahil terjadi. Yang dimaksudkan disini ialah terjadinya sejumlah adegan yang sebenarnya mengandung pesan komunikasi yang mirip/sama. Saat pemirsa melihat suatu adegan lalu berhasil menangkap pesannya, lalu kepadanya disuguhkan adegan lain yang baginya punya pesan yang sama dengan adegan sebelumnya. Tentu saja ia akan menjadi bosan.

11. Apakah adegan datar (minim konflik, minim emosi, minim informasi)? Jika ya, bagaimana caranya agar timbul suatu yang dramatis atau luarbiasa terjadi, bahkan dari "hal-hal yang sepele atau biasa?"
12. Apakah pemirsa akan tertarik dengan semua rangkaian gambar ini?

Salah satu wujud kreativitas ialah kemampuan memilih antara mana yang perlu dan mana yang tidak perlu dirangkai dalam suatu cerita.

1. Penggalian fakta terhadap *setting* cerita dan karakter yang akan di-skenariokan. Misalnya, penulisan skenario film "Slumdong Millionaire" tentu mustahil dilakukan jika tidak melakukan riset terhadap bentuk kehidupan miskin di India.
2. Penggalian pemahaman dan pengetahuan yang telah ada. Penulis skenario sebelumnya telah memiliki nilai-nilai dan pemahaman tertentu atas isu tertentu hasil dari kehidupannya selama ini. Hal ini dapat digali untuk mendapatkan hal-hal menarik (mungkin ironi) dibandingkan dengan fakta yang telah digali.
3. Penggalian imajinasi. Bagaimana suatu masalah dapat timbul dan terselesaikan dari benturan nilai-nilai dan kepentingan yang sudah ada atau potensial terjadi.
4. Format Skenario
   Perancangan skenario sendiri lebih berupa "aspek mental yang abstrak" dari seorang penulis skenario yang dapat dituangkan ke dalam berbagai bentuk (tulisan) sesuai keperluannya. Pada produksi sebuah film, skenario dituangkan dalam format standar tertentu yang dimaksudkan agar kru produksi yang terlibat mengetahui perannya masing-masing saat pengambilan gambar. Namun untuk sebuah produk skala kecil dengan tim

kecil, skenario dapat diadaptasi menjadi rumusan bersama yang sederhana, asal dapat dimengerti dan menjadi acuan kerja kru produksi (misalnya kameramen, sutradara, *lighting man*).

5. *Storyboard*

   Storyboard ialah rangkaian gambar ilustrasi yang berusaha menjelaskan bahasa tulisan skenario ke dalam bahasa visual. Adegan demi adegan cerita yang sebelumnya telah dirumuskan dalam skenario diterjemahkan menjadi gambar oleh sutradara dengan bantuan kameramen dan *storyboard* artist, sedemikian rupa sehingga dalam potongan-potongan gambar ilustrasi yang dihasilkan terhimpun informasi tentang para pelaku adegan, adegan yang dilakukan, lokasi dan properti, sudut pengambilan gambar, dan sebagainya. Pada kenyataan dalam praktek, keberadaan storyboard merupakan "barang mewah", yaitu meskipun memang dirasakan manfaat besarnya, namun kesulitan pengerjaannya membuat suatu tim produksi sering mengabaikannya dengan melewati proses ini, dan menyerahkan pelaksanaan *shooting* video kepada kemampuan langsung di lapangan. Salah satu kendala yang sering dihadapi ialah tidak tersedianya tenaga ilustrator gambar.

6. *Layout*

   Layout ialah bentuk lanjutan dan terakhir dari kegiatan pra produksi. Di sini, gambar-gambar *storyboard* dirangkai dalam suatu kegiatan *Editing* video, sesuai skenario (di-*scan* sebelumnya), bagaikan hasil *shooting* video yang sudah selesai diambil. Elemen-elemen lain ditambahkan seperlunya sekedar untuk mencari gambaran awal dari "produk yang telah selesai", misalnya dubbing narasi dan musik ilustrasi. Hasil akhir layout ini dapat berupa file video yang dapat disaksikan bersama oleh kru produksi dan klien, jika ada. *Layout* ini amat bermanfaat, antara lain:

7. Kru produksi (maupun klien) mendapat gambaran yang lebih jelas tentang produk yang akan dihasilkan. Banyak orang yang daya imajinasinya tak cukup tinggi untuk bisa membayangkan hasil akhir sebuah produk dari sebuah skenario, yang mengerti tentang rencana produksi dengan adanya layout ini.

   Peran ilustrasi musik terhadap pembentukan mood video dapat terasa, dan editor dapat ber-eksperimen dengan backsong yang akan digunakan kelak.

   Secara teknis, pembuatan layout ini juga amat membantu editor kelak saat berkegiatan *Editing* video. Karena potongan gambar ilustrasi tersebut sudah diatur tempat dan durasinya sedemikian rupa sehingga kelak hanya tinggal diganti dengan hasil shooting video.

   Secara mental, kru produksi akan merasa bahwa "video sudah hampir selesai", dan tinggal mengisi potongan-potongan gambar ilustrasi tersebut dengan hasil shooting video.

8. Analisa Skenario

   Skenario Film adalah *blue print* atau rangkaian penuturan sinematik dari sebuah cerita. Dari sebuah skenario dimulailah aktifitas sebuah produksi film. Melakukan analisa skenario film adalah upaya untuk mengungkapkan/pembedahan pembahasan terhadap:

   a. Cerita dan isi cerita
   b. Tokoh cerita
   c. Struktur penuturan dramatik (Pembukaan, Tengah, Akhir) Konstruksi dramatik (Konflik, *suspense*, *surprise*, keingin tahu, kesalahpahaman)
   d. Tangga dramatik
   e. Penyajian informasi
   f. Kekuatan khusus

Fungsi Analisa Skenario, pertama adalah untuk merumuskan pesan yang akan disampaikan dalam film tersebut, yang sekaligus juga berarti merumuskan tujuan film tersebut. Analisa atas skenario juga merupakan pembahasan guna menguji apakah pesan-pesan tersebut telah tersampaikan berdasarkan materi setiap scene.

1. Analisa Skenario berfungsi untuk menguji apakah pesan-pesan telah terangkum dalam skenario. Analisa juga digunakan untuk merumuskan rancangan tata visual dan karakter-karakter pendukung cerita.

9. Survei/*hunting*

Fungsi dari survei/*hunting* adalah untuk mengetahui atau mencari informasi yang diperlukan tentang tempat, suasana, keadaan, tata visual. Mencari lokasilokasi shoting yang sesuai dengan tuntutan skenario guna mencapai artistik yang seolah-olah nyata dengan aslinya. Lokasi boleh di setting sendiri atau memang sudah ada di suatu tempat. Dan boleh pula dilakukan penambahan guna mendapat kesempurnaan. Informasi yang perlu di ketahui adalah saat hunting antara lain:

a. Survei/hunting lokasi mengenai kepemilikan lokasi, keamanan, transportasi lingkungan, akomodasi dan informasi lain sesuai target *planning*.
b. Survei kostum berkaitan dengan model kostum, kesesuain dengan budaya lokal yang diambil dalam film atau sinetron. sewa, pinjam, atau beli.
c. Survei *properties*, meliputi kelengkapan *properties*, sewa, pinjam, atau beli.
d. Survei peralatan (*Genset*, *lighting*, kamera, *Editing*, mobil, materi/logistik)

Langkah-langkah dalam survei antara lain:

a. Menetapkan sasaran atau tujuan survei; informasi apa yang ingin didapatkan.
b. Menyusun aktifitas apa yang akan dilakukan, misalnya mencari informasi dari orang lain yang pernah survey atau yang memiliki pengalaman tentang suatu tempat dan alat (informasi sekunder) selain datang sendiri.
c. Menetapkan personil, tugas dan tanggungjawab secara tertulis dan jelas.
d. Merumuskan/menyusun jadwal kerja *hunting*.
e. Menyusun budget untuk survei.
f. Melaksanakan survei sesuai rencana/*controlling*

10. Merumuskan hasil *hunting*

    Merumuskan hasil *hunting* berarti menyusun laporan atau merekam informasi, menjadi data-data atas pengamatan atau peninjauan dan pencarian sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dan laporan tersebut digunakan oleh berbagai pihak. Informasi yang didapatkan digunakan untuk menyusun rencana desain set, rancangan kostum, rancangan properties dan spesial efek oleh bagian tata visual. Sebagai bahan penyusunan rancangan teknis bagi bagian kamera dan suara. Dalam survei atau *hunting*, informasi yang harus didapatkan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan keperluan produksi, baik mengenai lokasi/set, propertis, dan keperluan tata visual lainnya. Merumuskan hasil *hunting* merupakan aktifitas kreatif bagi tenaga kreator tata visual, observasi lingkungan bagi bagian teknis (kamera dan suara). Hasil survei merupakan keperluan untuk menyusun *director shot*/*shooting script*.

11. Merumuskan *director shot*/*shooting script*

    Proses kreatif seorang sutradara dalam menyusun konsep penyajian dari sebuah skenario menjadi bentuk *shot*, adegan

yang akan dilakukan, maupun aktivitas-aktivitas yang akan direkam/di-*shoot*. Dalam menyusun *director shot*, seorang sutradara menggunakan hasil rumusan analisa skenario, desain rancangan tata visual yang telah disiapkan oleh penata visual/ artistik. *Director shot* berfungsi sebagai patokan/konsep penyajian secara teknis yang menjadi pegangan kerja dari sektor produksi dalam melakukan rekaman gambar maupun aktifitas selanjutnya.

12. Merumuskan *floor plan* dan *blocking camera*
    Kelanjutan dari *director shot* yang diterapkan ke atas kertas berupa denah set dalam bentuk sket posisi kamera dan posisi pemain dalam sebuat lokasi/*setting*. Hal ini termasuk berbagai gerak kamera dan artis sesuai konsep yang telah ditetapkan sutradara dalam *director shot*-nya. Hal di atas berfungsi sebagai pedoman teknis bagi setiap unsur pelaksana yang terlibat dlam produksi dan perekaman gambar. Hal ini akan menjadi konsep dari para *crew* di tiap unsur/bagian kerja masing-masing sesuai tanggungjawabnya.

13. Pembuatan *story board*
    Story board adalah sketsa gambar yang berisikan *shot-shot* yang berasal dari *director shot*. *Story Board* dapat berupa gambar *shot* demi *shot* bisa pula gambar sket dari sebuah scene. Secara visual inilah yang dijadikan pegangan dan rancangan dalam pengambilan gambar. Bila *Story Board* sudah disepakati semua unsur maka akan dijadikan acuan dan standart atas tujuan dari produksi yang ingin dicapai.

Dalam film iklan (komersiil) *Story Board* merupakan acuan yang sangat mengikat. Perbaikan, improvisasi dan pengurangan atau perubahan yang ingin dilakukan dapat terjadi dengan leluasa dibandingkan dengan melakukan shooting ulang atau re-take. Biaya

Story Board jauh lebih murah daripada melakukan perbaikan setelah shooting.

Bahasa gambar/bahasa televisi akan nyata pada *Story Board* ini, dan lebih jelas dibandingkan bahasa verbal yang kita katakan. Dengan *Story Board*, konsep nyata dari visual imej lebih kongkret dan dapat menyertakan semua unsur yang ada untuk terlibat secara aktif dan kreatif.

Setelah menentukan ide cerita, seorang penulis sinopsis dan skenario harus membuat yang namanya *Logline* dan *Statement*. *Logline* merupakan intisari dari ide cerita yang akan dibuat, sedangkan *statement* adalah pesan yang akan disampaikan.

Contoh *logline* dan *Statement*:
Logline:
Budi seorang pemuda yang terjerat masalah hukum dan ingin memperjuangkan Haknya.
Statement:
Hukum tidak tajam kebawah dan tumpul di atas, namun adil bagi semua melalui Program Bantuan Hukum Gratis.

C. Rekrutmen Pekerja Film (*Crew*)

1. Produksi
   Tim produksi dalam pembuatan film adalah departemen terpisah yang secara aktif bekerja untuk mengawasi seluruh departemen yang ada di dalam tim pekerja film. Tim produksi terdiri dari:

   a. Produser
      Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh tim produksi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen

produksi dengan anggaran yang telah disetujui oleh executive producer. Ia yang mengawasi proyek dari mulai perencanaan hingga selesai, termasuk terlibat dalam proses marketing dan distribusi. Untuk itu seorang produser harus mempunyai wawasan yang luas tentang film, baik teknis maupun non teknis.

b. Eksekutif Produser
Adalah orang yang membantu mengelola setiap aspek dari sebuah produksi audio-visual dan merupakan jabatan tertinggi dari jajaran produser. Seluruh kru, termasuk produser, sutradara dan aktor bertanggung jawab kepada eksekutif produser.

c. *Line Producer*
Line Producer adalah penghubung antara pihak produser dengan production manager.

d. *Production Manager*
Orang ini bertanggung jawab untuk membuat dan mengatur jadwal produksi, bertindak sebagai penghubung informasi antara *Executive Producer* dan bagian lapangan, orang yang bertanggung jawab atas detail produksi dari awal sampai produksi itu selesai.

e. *Unit Manager*
Bertanggung jawab atas segala hal yang terjadi di lapangan selama proses produksi. Unit produksi mempunyai peran sebagai kunci dalam menjalankan proses produksi secara baik, membantu produser dalam mengatur proses produksi agar sesuai dengan jadwal serta budget.

f. *Production Coordinator*

Production Coordinator adalah penghubung produksi informasi, bertanggung jawab untuk mengatur semua logistik yang berkaitan dalam memperkerjakan kru, peralatan sewa dan kontrak aktor dan aktris.

g. *Post-production Supervisor*

Bertanggung jawab untuk proses pasca produksi, di mana mereka menjaga kejelasan informasi dan menjadi penghubung komunikasi yang baik antara editor, produser, pengawas *sound editor*, fasilitas perusahaan (seperti laboratorium film, studio CGI dan *cutters* negatif) dan *accountant producer.*

h. *Production Assistant*

Bertanggung jawab membantu segala kegiatan di dalam kantor produksi dan beberapa departemen produksi dengan tugas-tugas umum, misalnya menjadi Asisten Produser dan membantu memperlancar pekerjaan departemen *set operations.*

i. Penulis Naskah

Seorang penulis naskah, selain membuat naskah dan plot cerita sendiri, dapat memulai pekerjaannya dengan menyelesaikan sebuah skenario kasar yang sebelumnya telah ditulis oleh produser. Penulis naskah juga dimungkinkan bekerja sama dengan departemen *Art* untuk membantu mewujudkan representasi visual dari naskah, saat proses produksi.

j. *Script Supervisor*

Dikenal sebagai *continuity person*. *Script supervisor* bertanggung jawab melacak bagian mana dari naskah yang telah difilmkan dan membuat catatan dari setiap

perbedaan antara apa yang sebenarnya difilmkan dengan apa yang muncul di naskah. Hasil pencatatan *Script Supervisor* diberikan kepada editor untuk mempercepat proses *Editing*. *Script supervisor* selalu bekerja sama dengan sutradara di lokasi syuting.

k. *Stunt Coordinator*
Bertugas mencari pemeran pengganti (*stuntman*) jika diperlukan dalam proses produksi sebuah film. *Stunt coordinator* akan bekerja sama dengan sutradara untuk mengadakan *casting* dan mengatur adegan-adegan yang akan diperankan oleh pemeran pengganti terpilih.

l. *Casting Director*: orang yang menemukan *talent* melalui audisi, dan melakukan negosiasi untuk jasa aktor. Tugas lainnya adalah membagi-bagi peran sesuai dengan karakteristik dan usia, berdasarkan naskah.

2. *Directing*

a. Sutradara
Orang yang mengontrol tindakan dan dialog di depan kamera dan bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang tertulis di dalam naskah. Visi sutradara adalah membimbing kru-nya dalam mencari lokasi yang tepat, melakukan *casting*, mendesain set dan lighting serta terlibat dalam proses *Editing* dan *dubbing*. Sutradara diharapkan memiliki kemampuan dalam bekerjasama dengan banyak orang, terlibat dalam proses artistik, mengetahui masalah teknis serta mempunyai kemampuan dalam menangani perubahan- perubahan yang terjadi di lapangan. Beberapa orang menjadi sutradara karena memiliki pengalaman dalam bidang produksi, kamera ataupun *Editing*.

b. Asisten Sutradara

Seorang asisten sutradara film selalu mengetahui perkembangan terbaru proses pengambilan film. Ia bertanggung jawab akan kehadiran aktor/aktris pada saat dan tempat yang tepat, dan juga melaksanakan instruksi sutradara.

3. *Location*

a. Manajer Lokasi

Bertugas mengawasi Departemen Lokasi dan staf, dan biasanya melaporkan langsung kinerjanya kepada Asisten Unit Manajer Produksi (atau sutradara atau produser). bertanggung jawab untuk membersihkan (atau memastikan izin untuk menggunakan) akhir lokasi untuk syuting.

b. Asisten Manajer Lokasi

Membantu Manajer Lokasi dalam menyelesaikan tanggung jawabnya di lapangan. Umumnya membutuhkan dua sampai tiga orang untuk memegang jabatan ini.

4. *Art Department*

Art department dikepalai oleh seorang *production designer* atau dikenal juga sebagai *creative editor*. Bertanggung jawab untuk menciptakan penampilan visual, fisik film-setting, kostum, make-up setiap karakter. *Production Designer* bekerja sama dengan sutradara dan sinematografer untuk mencapai kualitas tampilan film yang memuaskan. Departemen ini terdiri dari berbagai divisi, yakni:

a. Art Director

Art director secara langsung melaporkan kinerjanya kepada production designer. Bertugas pula mengawasi langsung

seniman dan pengrajin, seperti desainer set, desainer grafis, dan ilustrator merealisasikan bentuk-bentuk desain dan unsur-unsur estetika lainnya yang menunjang dan mendukung seluruh plot cerita. Art director bekerjasama dengan koordinator konstruksi untuk mengawasi rincian estetika seperti set dekorasi yang dibuat untuk keperluan syuting.

b. *Asisten Art Director*
Membantu *art director* dalam menjalankan tanggung jawabnya. Biasanya terdiri dari tiga orang asisten dan ketiganya bekerja langsung di bawah instruksi art director. Pekerjaannya antara lain mengukur lokasi syuting, menciptakan berbagai peraga dan macam grafis untuk keperluan desainer produksi. Ada kalanya dalam suatu produksi, jabatan asisten art director ditiadakan.

c. *Ilustrator*
Ilustrator bertugas untuk menggambar dan membuat sketsa desain representasi visual dari ide yang dibuat oleh production designer.

5. *Set*

a. *Set Designer*
Set designer terkadang adalah seorang arsitek berpengalaman, yang bertanggung jawab untuk merealisasikan struktur atau setting interior yang telah dirancang oleh production designer.

b. *Set Decorator*
Bertanggung jawab untuk dekorasi set film, yang mencakup furnitur dan segala benda lain yang akan digunakan dalam produksi sebuah film.

c. *Buyer*

Mengurus pembelian atau penyewaan kebutuhan dekorasi set, serta mengatur pergantian setiap set sesuai dengan jadwal syuting.

d. *Lead Man*

Lead man adalah koordinator dari kru set dan merupakan asisten dari *set decorator*.

e. *Set Dresser*

Set Dresser menentukan dan memindahkan segala keperluan pelengkap syuting mulai dari *furniture*, korden, karpet, bahkan hingga gagang pintu sampai penyekat dinding. Bertugas merealisasikan instruksi dari special *effects supervisor*, membangun potongan-potongan set seperti furnitur yang hancur atau bahkan miniatur kota yang luluh lantah, merencanakan ledakan-ledakan, dan menyediakan tali-temali untuk keperluan aksi pemeran pengganti (*stuntman*). *Special Effects Assistant* terkadang membantu penata rias dalam pengerjaan *make-up* khusus seperti monster atau *make-up* khusus lainnya.

6. Camera

a. Sinematografer (*Department of Photography*/ DoP)

Adalah spesialis mengenai kamera dan pencahayaan. DoP membuat keputusan mengenai pencahayaan dan teknik perekaman adegan demi adegan berdasarkan keinginan atau pengembangan keinginan dari sutradara. Singkatnya sutradara menyampaikan keinginannya mengenai suatu tampilan sebuah adegan cerita agar dapat terekam dengan kualitas yang baik, kemudian DoP mengeksekusi keinginan sutradara tersebut dengan memilih tipe pencahayaan dan

pengoperasian kamera yang digunakan, digunakan, sehingga mampu menampilkan hasil visual yang sangat berkualitas, sesuai dengan keinginan sutradara.

b. Camera Operator

Merupakan orang yang bertanggung jawab mengoperasikan kamera, di bawah instruksi dan perintah dari DoP. Namun ada kalanya pekerjan mengoperasikan kamera ini dilakukan langsung oleh DoP.

c. Asisten Kameramen

Bertanggung jawab untuk membantu camera operator untuk mengoperasikan kamera. Bertugas pula sebagai *clapper* yang mengoperasikan papan *clapper* untuk menandakan mulainya perekaman sebuah adegan.



Gambar Clapperboard

d. Film Loader

Bertanggung jawab memasang dan melepas gulungan film ke alat yang disebut magazine serta memasang dan melepas magazine tersebut, dari kamera. Magazine adalah tempat berputarnya gulungan film, dan pada kamera video, bisa dilepas-pasang. Dalam magazine, dipastikan tidak ada sama sekali cahaya yang masuk, karena jika hal tersebut

terjadi, gulungan film akan terbakar. Pekerjaan *film loader* terhitung berat, karena ia harus memastikan bahwa gulungan film tak terkena udara bebas, sinar, bahkan debu sekali pun. Di era digital seperti sekarang ini, *film loader* lah yang mengatur menejemen data video yang sudah dipindah rekam ke dalam media digital.

e. *Camera Production Assistant*
Bertanggung jawab untuk membantu segenap kru film serta mempelajari pekerjaan asisten cameramen atau DoP.

f. *Steadicam Operator*
Adalah orang yang ahli mengoperasikan steadicam. Merupakan bagian pekerjaan dari operator kamera. Steadicam adalah penstabil kamera video yang digunakan dalam produksi film. Alat ini mengisolasi gerakan juru kamera, sehingga gambar-gambar rekaman yang dihasilkan akan terlihat sangat halus meskipun juru kamera melakukan gerakan cepat di lokasi syuting yang berkontur tidak rata sekali pun.



Gambar Seperangkat kamera dengan steadicam yang dilengkapi dengan monitor.

g. *Digital Imaging Technician*
Bertanggung jawab atas segala urusan teknis yang berkenaan dengan proses perekaman, khususnya apabila hasil rekaman akan diolah lagi di *Editing* steadicam operator.

h. *Motion Control Technician*
Adalah teknisi kamera yang mampu mengoperasikan alat stabilisasi kamera video dengan mesin. Alat ini digunakan untuk kebutuhan pengambilan gambar rekaman adegan yang dinamis.

7. *Production Sound*

a. *Production Sound Mixer*
Production sound mixer bertugas mengepalai *sound department* dan bertanggung jawab untuk merekam semua suara selama proses syuting. Hal ini melibatkan pemilihan dan penyebaran perangkat mikrofon di lokasi syuting serta mengelola pengoperasian perangkat rekaman suara.

b. *Boom Operator*
Yakni asisten *production sound mixer*, bertanggung jawab untuk mengatur penempatan mikrofon dan pergerakannya selama syuting berlangsung. Boom operator menggunakan tiang booming, yakni tiang panjang yang terbuat dari aluminium atau serat karbon ringan yang memungkinkan posisi mikrofon berada tepat di atas atau di bawah aktor. Boom operator juga dapat menempatkan mikrofon radio, yang melekat di tubuh atau pakaian aktor, bahkan mengatur mikrofon agar tersembunyi di set syuting.

c. *Utility Sound Technician*
Memiliki peran yang dinamis dalam Sound Department. Sebagian besar dari tugasnya ialah mengatur serta menarik

kabel-kabel, namun sering pula ditunjuk sebagai boom operator tambahan atau sound mixer bila diperlukan akibat keadaan syuting yang genting.

8. Grip

Teknisi khusus yang dilatih untuk menangani urusan *Lighting* dan *Rigging*. *Rigging* adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan peralatan pendukung kamera, seperti misalnya *steadicam*, tripod, atau dolly track. Tanggung jawab utama mereka adalah untuk bekerja sama dengan *Electical Department*, karena dibutuhkan pengaturan pencahayaan yang menyatu dengan set untuk syuting. *Departemen Grip* terdiri dari:

a. *Key Grip*

Key grip adalah kepala pengoperasian pencahayaan dan pengaturan kamera di lokasi syuting. *Key grip* biasanya bekerja dengan DoP untuk membantu mengatur dan mengelola segala perlengkapan lampu untuk mencapai pencahayaan yang baik.

b. *Best Boy*

Best boy grip adalah asisten kepala dari *Key Grip*. Bertanggung jawab untuk mengatur, mengelola serta membantu mengoperasikan seluruh peralatan pendukung kamera.

c. *Dolly Grip*

Seluruh anggota divisi dolly grip dituntut untuk mampu mengoperasikan gerobak pengangkut kamera beserta jalur pengangkutnya yang disebut dolly. Tidak hanya mengoperasikan, tapi mereka juga bertanggung jawab penuh untuk membongkar- pasang dolly. Mereka menempatkan kamera lalu mengatur level ketinggian

penempatannya, memindahkan *dolly* ke lokasi syuting, kemudian mengatur (mendorong dan menarik) *dolly* dan "pengendara"nya biasanya adalah *best boy grip.*

9. *Electrical*

   a. *Gaffer*
   Yakni orang yang mengepalai *Electrical Department*, bertanggung jawab penuh atas perencanaan dan pendistribusian aliran listrik selama proses produksi berlangsung, mengatur dan merancang pencahayaan yang akan digunakan. Sering pula didaulat sebagai Kepala Teknis Pencahayaan.

   b. *Best Boy*
   Best Boy (*electrical*) adalah asisten dari *Gaffer*, tetapi seringkali tidak berada di lokasi syuting karena tugasnya adalah melakukan kesepakatan dengan pihak perusahaan listrik, mesin genset, serta logistik yang kerkaitan dengan masalah listrik lainnya.

   c. *Lighting Technician*

   d. Teknisi pencahayaan terlibat dengan pengaturan dan control peralatan pencahayaan.

10. *Editorial*

   a. *Film Editor*
   Editor film adalah orang yang merangkai berbagai potongan gambar rekaman menjadi suatu film yang koheren, dan jika bekerja mendapat bantuan dari sutradara. Biasanya memiliki beberapa asisten Editor.

b. *Negative Cutter*

Negative cutter bertanggung jawab untuk memotong potongan- potongan adegan yang tidak dibutuhkan dari sebuah gulungan film negatif, sesuai dengan arahan *editor* film. Kemudian kumpulan gulungan film negatif tersebut dibawa ke laboratorium khusus untuk dicetak film positifnya, yang berupa hasil proyeksi, yang kemudian merupakan hasil dari produksi sebuah film.

c. *Colorist*

Yakni orang yang bertanggung jawab memberikan sentuhan *tone* warna ke dalam sebuah produski film. Dengan teknik manipulasi sedemikian rupa, maka kemudian akan dihasilkan sebuah film dengan estetika yang menarik akibat dari adanya ubahan *tone* warna tersebut.

d. *Telecine Colorist*

Tugasnya sama seperti *colorist*, bedanya pekerjaan ini lebih mengendalikan warna ketika mentransfer gambar dari film seluloid ke video.

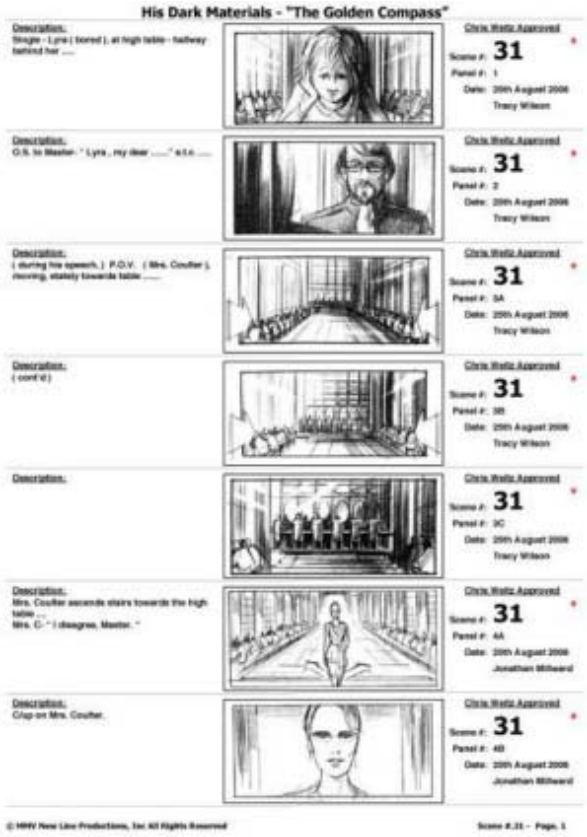
11. *Visual Effects*

Efek visual atau *visual effects* biasanya mengacu pada perubahan citra dari suatu film dalam pasca-produksi film, Meskipun efek visual memerlukan banyak bantuan dari teknologi komputer, tetapi sesungguhnya diperlukan pula bantuan dari teknologi penggunaan kamera video yang berasal dari pengaturan optik lensa.

a. *Visual Effects Producer*

Visual Effects Producer bertugas untuk mengawasi seluruh pekerjaan tim pekerja grafis visual, termasuk memecahkan naskah untuk dituangkan segera ke dalam *storyboard.*

Storyboard adalah kumpulan sketsa manual yang berisikan runutan adegan yang ada di dalam naskah. Dengan adanya *storyboard* ini, maka akan membantu juru kamera dalam menentukan sudut pengambil gambar yang pas ketika proses syuting berlangsung.



***Storyboard* film „The Golden Compass**
(Sumber: www.movies.ign.com, 20 November 2011)

b. *Visual Effects Creative Director*

Pekerjaan yang dilakukan oleh *Visual Effects Creative Director* sangat mirip *Creative Production*, tetapi pekerjaan ini melakukan pengawasan secara langsung terhadap seluruh efek visual yang dihasilkan komputer untuk keperluan film.

c. *Visual Effects Supervisor*
Visual Effects Supervisor bertanggung jawab untuk bekerja sama dengan sutradara untuk mencapai efek optik kamera yang diinginkan dalam sebuah film.

d. *Visual Effects Editor*
Petugas editor yang bertanggung jawab menggabungkan efek visual komputer ke dalam adegan-adegan di film sesuai dengan urutan adegannya, namun menghasilkan banyak opsi hasil grafis visual. Hasil tersebut selanjutnya akan dievaluasi oleh *Visual Effects Supervisor* dan *Visual Effects Creative Director* untuk dikaji estetika dan efek teknologi yang digunakan, untuk selanjutnya akan dievaluasi pula oleh produser untuk ditinjau kembali kesesuaiannya dengan plot cerita sampai akhirnya dilakukan penyuntingan akhir.

e. *Compositor*
Visual Effects Artist compositor bertanggung jawab untuk mengkomposisikan banyak gambar dari sumber yang berbeda seperti video, film, komputer *generated imagery* 3-D, animasi 2- D, lukisan matte, foto, dan teks. Selanjutnya, pekerjaan *compositor* akan disempurnakan oleh *roto painter.*

f. *Roto Painters*
Roto Painter adalah petugas *Editing* yang bertanggung jawab melakukan ubahan-ubahan hasil penambahan grafik komputer pada hasil rekaman film, kemudian menyempurnakannya agar terlihat lebih natural.

g. *Mate Painter*

h. *Matte painter* adalah seniman yang menggambar/melukis seluruh set atau membantu menambahkan bagian *background* dari set yang tidak lengkap.

13. *Sound/Music*

a. *Sound Designer*

Sound designer atau *Control Sound Editor*, bertanggung jawab untuk efek-efek audio saat tahap pasca-produksi film. Diperlukan kreasi yang hebat untuk mampu menghidupkan gambar-gambar visual dengan audio yang sesuai dan harmonis tentunya dengan suasana plot cerita.

b. *Dialogue Editor*

Editor yang bertanggung jawab untuk merangkai dan mengubah bunyi dialog di semua adegan film, sesuai dengan naskah.

c. *Sound Editor*

Sound Editor bertanggung jawab untuk mengubah dan merangkai semua efek suara dalam film.

d. *Re-recording*

Editor suara yang bertanggung jawab menyatukan seluruh adegan visual yang sudah ditetapkan hasilnya dengan segala efek suara yang sudah diedit, ke dalam satu media.

e. *Music Supervisor*

Bertugas mengawasi perkerjaan yang dilakukan *sound designer* dan *composer,* dikarenakan *Music Supervisor* yang dengan jelas mengetahui konsep yang ada di kepala sutradara dan kebutuhan audio dari naskah yang telah dibuat, agar tidak melenceng dari kebutuhan tersebut.

f. *Composer*

Komposer bertanggung jawab untuk menulis musik untuk film.

g. *Foley Artis*

Foley artist adalah orang yang menciptakan banyak efek suara lingkungan untuk sebuah film. Misalnya membuat efek suara rintik hujan atau membuat efek suara ledakan meriam.

D. Jadwal dan Penganggaran

Menurut Saroengallo (2008: 11-12), ada 2 (dua) hal yang menjadi kata kunci pembuatan film. Keduanya saling terkait satu sama lain. Kata kunci yang pertama adalah waktu, dengan kesadaran bahwa waktu sangat penting, maka jadwal perlu disusun sedini mungkin, orang suka terpaku bahwa pembuatan jadwal berarti penentuan kapan persisnya film akan diproduksi. Padahal sebenarnya pengertian pembuatan jadwal lebih kearah berapa lama sebenarnya waktu yang diperlukan untuk keseluruhan proses pembuatan film tersebut.

Kata kunci yang kedua adalah uang, biaya keseluruhan proses produksi hingga film diputar perlu dibuat anggaran. Dilihat dari kesiapan dana yang tersedia dari penanam modal, anggaran bisa dibuat dalam beberapa tahap: anggaran untuk tahap pengembangan (*film development*), tahap praproduksi dan produksi, tahap pascaproduksi, tahap promosi, dan tahap peredaran.

Jadwal atau *working schedule* disusun secara rinci dan detail, kapan, siapa saja, biaya dan peralatan apa saja yang diperlukan, dimana serta batas waktunya. Termasuk jadwal pengambilan gambar, scene dan shot keberapa yang harus diambil, kapan dan dimana serta artisnya siapa. Lokasi sangat menentukan jadwal pengambilan gambar. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun lokasi biaya:

1. Penggandaan naskah skenario film untuk crew dan pemain.
2. Penyediaan kaset video.

3. Penyediaan *CD blank* sejumlah yang diinginkan.
4. Penyediaan property, kostum, *make-up*.
5. Honor untuk pemain dan konsumsi.
6. Akomodasi dan transportasi.
7. Menyewa alat jika tidak tersedia.

E. Lokasi Pengambilan Gambar

Pada prinsipnya lokasi pengambilan gambar film penyuluhan hukum dapat dibagi menjadi dua lokasi besar yaitu di dalam ruangan studio yang memang dirancang khusus untuk proses pengambilan gambar atau tempat yang bukan didesain/peruntukannya untuk pengambilan gambar berikut pembahasannya. Studio film memiliki arti sebagai perusahaan yang mendistribusikan film. Akan tetapi, secara harafiah, maknanya merujuk pada sebuah area atau lingkungan yang menjadi lokasi untuk pembuatan film.

Di dalam studio film, memungkinkan terdapat ruang backlot (area *outdoor*), *soundstage* (area *indoor*), atau keduanya jika studio film memiliki luasan area. Kedua area tersebut memiliki fungsi yang sama, digunakan untuk proses pembuatan film (*shooting*). Secara umum, studio film harus menyediakan berbagai fasilitas yang sebaiknya dapat menampung segala kegiatan mulai dari awal sampai tahap penyelesaian akhir dari pembuatan sebuah karya audio visual.

F. Peralatan, Sarana Dan Prasarana

Dalam hal ini persiapan seperti kostum pakaian yang sesuai dengan naskah harus dilakukan oleh tim kreatif. Serta persiapan alat alat yang menunjang proses shooting seperti sarana dan prasarana yang menunjang.Sarana dan prasarana merupakan peralatan yang

memadai, tentu saja yang diperlukan kualitas alat sesuai standart broadcast yang mampu menghasilkan gambar dan suara yang bagus. Kepastian adanya peralatan itu mendorong kelancaran seluruh proses produksi. Dimana pengembangan dan jumlah tergantung pada program yang akan diproduksi.

Sebuah proses produksi memerlukan berbagai sarana penunjang produksi yang sangat penting untuk diperhatikan, yaitu unit peralatan gambar,cahaya dan suara. VTR, *Lighting*, untuk keperluan tertentu. Serta prasarana yang digunakan dalam proses produksi ini adalah: ruang *meeting*, ruang *Editing*, ruang *mastering* dan *property shooting.*

Untuk mendapatkan hasil film atau video yang baik maka diperlukan peralatan yang lengkap dan berkualitas. Peralatan yang diperlukan dalam pembuatan film yang minimalis :

1. *Clipboard*, Proyektor, Lampu. Kabel Roll, TV *Monitor*.
2. Kamera video S-VHS atau *Handycam*, Pita atau *Tape Mikrophone clip-on wireless*. Tripod Kamera.

Untuk mendapatkan hasil film/video yang baik maka diperlukan peralatan yang lengkap dan berkualitas. Peralatan yang diperlukan (dalam film minimalis):

a. Clipboard;
b. Proyektor;
c. Lampu;
d. Kabel Roll;
e. TV Monitor;
f. Kamera video S-VHS atau Handycam;
g. Pita/Tape;
h. Microphone clip-on wireless;
i. Tripod Kamera;
j. Tripod Lampu;
k. Stereofoam;

l. *Mic boom*;
m. Audio Mixer;
n. Genset;
o. Sarana Transportasi;
p. *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.

G. Casting Pemain

Memilih pemeran dalam film biasanya disebut *casting*. *Casting* tidak sekedar dilakukan untuk memilih orang yang cantik ataupun tampan saja, walaupun tampan dan cantik menjadi salah satu daya tarik agar orang mau menonton sebuah film. Memilih calon pemeran harus dipertimbangkan baik-baik, harus disesuaikan dengan karakter dalam skenario film.

Sutradara bersama penulis skenario yang bertanggung jawab atas pemilihan pemeran. Setelah sutradara mendapatkan pemeran, mereka dilatih berdialog dan berakting sesuai tuntutan peran serta kemampuan membawakan karakter dan interaksi terhadap pemain lain (Mangunhardjana, 1976:62 Mangunhardjana, A. Margija. 1976. Mengenal Film. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.).

Tahap *casting* sebenarnya tidak mudah. Dangan sampai memilih teman sebagai pemeran utamatanpa memiliki bekal seni acting. Ada beberapa pertimbangan yang harus harus dipikirkan, antara lain pembawaan naskah, acting, ataupun postur tubuh yang sesuai dengan tuntunan sekenario dan sutradara.

Untuk memerankan tokoh yang digambarkan dalam skenario, dibutuhkan *casting* pemeran. Tahap *casting* sebenarnya tidak mudah. Jangan sampai memilih teman sebagai pemeran utama tanpa memiliki bekal seni acting. Ada beberapa pertimbangan yang harus dipikirkan, antara lain pembawaan naskah, acting, ataupun postur tubuh yang sesuai dengan tuntutan skenario dan sutradara.

Setelah mendapatkan *talent* yang sesuai dengan *cast* yang di cast yang dibutuhkan dalam skenario, langkah selanjutnya adalah memantapkan karakter pemeran tokoh dalam cerita. biasanya, tahap itu disebut reading dan rehearsel talent. Pada tahap *reading*, *talent* dituntut bisa membawakan dialog dalam skenario dengan pas, meliputi dialek, pemahan karakter yang dimainkan, mimik wajah dan sebagainya. Sementara dalam rehearsal, talent harus menguasai blocking sesuai permintaan sutradara.

Jika memungkin, talent bisa berlatih dilokasi yang akan digunakan dalam proses pengambilan gambar. jika perlu, talent yang telah terpilih dikarantina dalam satu tempat khusus untuk beradaptasi antara satu sama lain dan terfokus pada film yang akan mereka bintangi.

H. Latihan

Masing-masing peserta ditugaskan untuk memuuat *logline* dan *Statement* dengan tema pentingnya kesadaran hukum dalam menuju masyarakat cerdas hukum. Kemudian dipresentasikan di depan kelas.

I. Rangkuman

Ada 7 (tujuh) hal yang menjadi sangat penting dalam proses pra produksi sebuah film antara lain: 1. Analisis ide cerita; 2. Naskah

Skenario; 3. Rekrutmen pekerja film (*crew*); 4. Jadwal dan penganggaran; 5. Lokasi pengambilan gambar; 6. Peralatan, sarana dan prasarana; 7. *Casting* pemain. Ketujuh hal tersebut adalah satu kesatuan dan sifatnya tidak dapat dipisahkan, sehingga untuk menghasilkan karya film yang baik semua pihak harus mengetahui racikan yang pas dari instumen yang ada.

J. Evaluasi

1. Apa ciri-ciri film berkualitas?
2. Peralatan yang diperlukan dalam pembuatan film yang minimalis?

K. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Melalui pembelajaran bab ini, topik yang dibahas adalah mengenai tahapan pra produksi pembuatan film. Dalam hal ini peserta sudah belajar terkait berbagai hal, seperti, analisis ide cerita, naskah Skenario, rekrutmen pekerja film (*crew),* jadwal dan penganggaran, lokasi pengambilan gambar, dan peralatan, sarana dan prasarana *Casting* pemain. Setelah peserta mampu menjelaskan hal ini, maka dapat berlanjut ke Bab berikutnya.

BAB IV
PRODUKSI PEMBUATAN FILM

Setelah membaca Bab ini, peserta diharapkan dapat menerapkan produksi pembuatan Film

Dalam bab ini, akan dijelaskan materi pembelajaran yang terkait dengan produksi pembuatan film. Untuk itu, peserta akan mempelajari, dan berlatih menerapkan hal-hal yang terkait dengan manajemen lapangan, *Shooting* (pengambilan gambar), dan tata suara, cahaya, kostum, *setting* dan rias.

A. Manajemen Lapangan

Manajemen dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan proses penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran. Dalam istilah manajemen terdapat tiga pandangan yang berbeda, pertama: Mengartikan administrasi lebih luas dari pada manajemen (manajemen merupakan inti dari administrasi), kedua: melihat manajemen lebih luas dari administrasi dan ketiga: pandangan yang beranggapan bahwa manajemen identik dengan administrasi.

Makna manajemen sering diartikan sebagai ilmu, kiat dan professional. Manajemen diartikan sebagai ilmu karena merupakan suatu bidang ilmu pengetahuan yang secara sistematik berusaha memahami mengapa dan bagaimana orang bekerja sama. Manajemen diartikan sebagai kiat karena Manajemen mencapai sasaran melalui cara-cara dengan mengatur orang lain menjalankan tugasnya.

Menurut Honthaner (2010:19), manajemen produksi film adalah istilah lain untuk produksi film secara fisik yang meliputi manajemen studio film dan manajemen perusahaan produksi film yang tidak hanya mengawasi para pekerja lepas yang bekerja untuk pembuatan film namun juga mengoordinasikan mereka-mereka yang bekerja dalam tim produksi *seperti line producer, unit production managers, assistant directors, production supervisors, production coordinators,* dan *assistant production coordinators*.

Jadi manajemen produksi film dapat diartikan secara sederhana berkaitan dengan perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efesien yang berhubungan dengan pembuatan atau memproduksi fim.

Fungsi produksi film mencakup fungsi pengambilan gambar dan perekaman suara. Dan terakhir, fungsi pasca produksi yang meliputi penyuntingan dan pemasaran. Dengan demikian, fungsi manajemen dalam produksi adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan
   Menurut Mardalena (2017) Pengantar Manajemen Sarinah dan Mardalena Mar 2017 Deepublish, perencanaan adalah kegiatan untuk menetapkan, merumuskan tujuan, dan mengatur pendayagunaan manusia, material, metode, dan waktu secara efektif dalam rangka mencapai tujuan. Dalam produksi film, fungsi perencanaan meliputi beberapa kegiatan seperti menentukan jenis film yang akan diproduksi, merencanakan jadwal kerja, penyempurnaan naskah, durasi film, lokasi film, peralatan yang diperlukan, sumber daya manusia yang terlibat, pemilihan artis, perizinan, biaya, dan pemasaran film.

2. Pengorganisasian

   Menurut Mardalena (2017:21), pengorganisasian adalah suatu kegiatan pengaturan sumber daya manusia dan sumber daya fisik lain yang dimiliki perusahaan untuk menjalankan rencana yang telah ditetapkan serta mencapai tujuan bersama. Dalam pembuatan film, fungsi pengorganisasian meliputi pengoordinasian berbagai sumber produksi seperti mengidentifikasi booking dan pemberesan semua kontrak, perizinan, surat menyurat, memesan sumber daya dalam produksi, latihan artis, pembuatan setting, pemeriksaan dan kelengkapan peralatan, pengaturan kebutuhan transportasi.

3. Perekrutan sumber daya manusia yang dibutuhkan

   Fungsi manajemen yang satu ini mengawasi seluruh proses perekrutan sumber daya manusia yang dibutuhkan. Tujuannya adalah untuk mempekerjakan orang-orang yang tepat di bidang pekerjaan yang sesuai untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam manajemen produksi film, perekrutan sumber daya yang diperlukan mencakup pemilihan kru film yang terlibat serta artis.

4. Pengoordinasian

   Fungsi manajemen pengoordinasian merupakan fungsi kepemimpinan dalam mengawasi seluruh kegiatan perencanaan, pengorganisasian, dan perekrutan serta memastikan seluruh kegiatan berjalan dengan baik. Pengoordinasian umumnya dilakukan saat rapat serta sesi perencanaan lainnya dengan setiap departemen untuk memastikan bahwa semuanya berjalan sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Umumnya, pengoordinasian melibatkan komunikasi, pengawasan, dan arahan.

Dalam produksi film, pengoordinasian menekankan pada rapat produksi dan rapat kreatif serta koordinasi antar departemen yang terlibat dalam proses produksi film seperti departemen produksi, penyutradaraan, penulisan naskah, kamera, artistik, suara, dan penyuntingan. Selain itu, kegiatan lain yang dilakukan adalah bedah naskah, *recce* (peninjauan lokasi syuting), dan technical recce.

5. *Workshop*/latihan teknis
   Sebelum pelatihan, semua pemain yang terlibat membaca naskah bersama-sama dengan sutradara dan kru fil lainnya guna lebih memahami dan menjiwai peran masing-masing. Setelah itu, semua kru film dari berbagai departemen melakukan latihan memeragakan beberapa adegan khusus seperti adegan berbahaya, dan lain sebagainya.

6. Pengambilan gambar dan perekaman suara
   Fungsi berikutnya adalah pengambilan gambar dan perekaman suara. Proses pengambilan gambar dan perekaman suara ini disesuaikan dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya. Biasanya, jadwal syuting tercantum dalam breakdown sedangkan jadwal rinciannya tercantum dalam *rundown*.

   Di sinilah letak fungsi pengawasan dalam produksi film. Hal ini disebabkan fungsi pengawasan dalam proses pengambilan gambar mencakup beberapa fungsi lain seperti prosedur kerja, directing, acting, teknik pencahayaan dan peralatan yang dibutuhkan, prinsip-prinsip fotografi dalam sinematografi, film sound, dan break and *overtime*.

7. Penyuntingan
   Selain proses pengambilan gambar dan perekaman suara, fungsi pengawasan dalam manajemen produksi film juga

mencakup proses penyuntingan. Penyuntingan merupakan tugas editor film dan dapat dilakukan secara offline maupun online. Penyuntingan secara offline mengacu pada penyuntingan adegan per adegan tanpa memasukkan unsur suara dan audio lainnya dan disusun sesuai dengan urutan pada naskah. Sedangkan, penyuntingan secara online mengacu pada penyuntingan dari sisi suara seperti musik, pewarnaan, animasi, dan efek khusus lainnya pada picture locked. Singkatnya, fungsi ini mencakup *film editing*, *sound editing*, film music, dialog *editing*/ADR, dan *foley* : *sound effect*.

8. Produk final, pemasaran, dan/atau distribusi
   Setelah proses penyuntingan, dilakukan proses mixing yakni proses penyatuan hasil penyuntingan visual dan audio. Setelah semuanya selesai, film pun siap dipasarkan. Pemasaran film dilakukan secara mandiri atau menggandeng pihak lain.

   Dalam film untuk mendapatkan suatu keberhasilan membawa kepuasaan dan dapat diterima oleh para khalayak, dalam artian di sini adalah inti ceritanya atau pesan dapat di transformasikan kepada masyarakat. Untuk mewujudkan semua ini, film memiliki proses yang cukup panjang, sebab film merupakan gabungan dari dua unsur inti yaitu seni dan teknologi yang harus direncanakan secara matang dalam suatu produksi film.

   Merancang proses produksi boleh dikatakan aktivitas merumuskan seluruh proses kegiatan yang akan dilakukan untuk mewujudkan rancangan produk. Rumusan kegiatan tersebut sangat berguna untuk pedoman kerja dan pegangan aktivitas penjadwalan serta susunan anggaran. Dalam rumusan proses tersebut haruslah tergambarkan secara jelas jenis aktivitas dan jumlah aktivitas. Semua gambaran diatas biasa disebut dengan

manajemen produksi, yang merupakan semua aktivitas dalam mewujudkan sebuah karya film sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

Dalam manajemen produksi sebuah film, proses produksi film melibatkan suatu kerabat kerja yang masing-masing memiliki peran dan tanggung jawab sesuai dengan bidang pekerjaanya.Mulai dari produser, sutradara, penata kamera, kameramen, penulis naskah, penata artistik, dan sebagainya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa lahan pekerjaan di bidang perfilman menjadi semakin terbuka dan penuh persaingan serta menuntut dimilikinya kemampuan professional pada bidang pekerjaan tertentu.

Istilah produser seringkali diartikan sebagai pemilik modal pembuatan sebuah film. Meskipun boleh jadi penyandang dana sebuah film berposisi sebagai produser, namun produser bukanlah seorang yang menanggung seluruh biaya produksi film. Tugas dan wewenang produser adalah menjadi fasilitator dan menyiapkan segala kebutuhan produksi dari tahap awal hingga akhir, termasuk menyiapkan segala formulir dan catatan produksi bagi kelancaran shooting di lapangan (Widagdo: 2007).

Produksi adalah proses inti dari sebuah pembuatan/produksi film, dimana dalam proses di hari produksi semua unsur yang sudah disusun mulai dari menentukan ide sampai proses pra produksi dieksekusi melalui perekaman gambar dan suara. Proses hari produksi ini sering disebut dengan shooting day. Idealnya shooting day sudah hanya tinggal mengeksekusi semua rencana yang telah disusun dalam *breakdown*, *rundown*, *storyboard* yang telah dibedah sebelumnya. Pembuatan film sifatnya kolaboratif, karena kegiatan ini melibatkan sejumlah

kegiatan dengan didukung oleh latar belakang keahlian yang berbeda-beda.

Dari seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan film, termasuk aktor dan aktris, harus dapat bersinergi dan saling mendukung agar setiap aspek pekerjaan terlihat sempurna untuk menghasilkan film berkualitas. Seluruh kru film dan para pemeran sebisa mungkin harus bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar proses pembuatan film selesai tepat waktu. Apabila melewati batas waktu yang telah dibuat dalam jadwal, maka diperlukan waktu tambahan dan tentunya hal tersebut akan mempengaruhi rancangan anggaran produksi

B. Shooting (Pengambilan Gambar)

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan perangkat sebelum melakukan *shooting* sebagai berikut:

1. Penguasaan terhadap perangkat kamera yang akan digunakan. Sebaiknya mengikuti aturan penggunaan yang tertulis pada *manual book*. Pahami kelebihan kekurangannya.
2. Setelah paham dengan seluk beluk kamera, pahami juga adegan apa dan teknik yang bagaimana yang diinginkan.
3. Membuat breakdown peralatan yang akan digunakan seperti baterai, mikrofon, kabel extension, dll.
4. Pastikan baterai dalam kondisi prima.

Dalam kegiatan produksi video/ film, terdapat banyak jenis kamera yang digunakan. Pembagian jenis kamera video/ film dibedakan atas media yang digunakan untuk menyimpan data (gambar & suara) yang telah diambil. Seperti halnya pada fotografi, gambar yang telah diambil disimpan pada gulungan film. Namun pada kamera jenis ini, disamping gulungan film juga terdapat pita magnetik untuk

menyimpan data suara. Dalam 1 detik pengambilan gambar, dibutuhkan sekitar 30 frame film. Adapun jenis film yang digunakan ad lah film positif (*slide*), dimana untuk melihat isinya harus dicuci terlebih dulu di laboratorium film dan diproyeksikan dengan menggunakan proyektor khusus.

Menurut Askurifal Baksin (2003: 17-28), pada dasarnya kamera dibagi menjadi tiga jenis, yaitu kamera foto (*still photography*), kamera film (*cinema photography*) dan kamera video (*video photography*). Ketiganya mempunyai karakter yang berbeda-beda. Di mana kamera foto hanya menghasilkan kamera gambar tunggal tidak bergerak, kamera film menghasilkan gambar 'hidup' atau citra bergerak dengan media pita selluloid, sedangkan kamera video menghasilkan sama seperti kamera film tetapi menggunakan media pita video. Kamera film sendiri terbagi dalam tiga kelas atau jenis, yaitu kamera film mekanik biasa, kamera film elektrik dan kamera film khusus. Sedangkan untuk kamera video dibagi menjadi dua jenis yaitu analog dan digital.

Kamera Video adalah perangkat perekam gambar video yang mampu menyimpan gambar digital dari mode gambar analog. Kamera Video termasuk salah satu produk teknologi digital sehingga disebut pula salah satu perangkat *digitizer* yang memiliki kemampuan mengambil input data analog berupa frekuensi sinar dan mengubah ke mode digital elektronis.

Kemudian untuk kategori pengguna kamera dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Kamera *Home Use*, media perekam yang sering dipakai oleh masyarakat awam (*Handycam*, Mini DV)
2. Kamera Profesional, media perekam yang digunakan keperluan kalangan profesional (DVCAM, Mini DV, DV, DVCPRO, BetaMax, BetaCam, VHS)

3. Kamera *Broadcast*, media perekam yang dipergunakan untuk penyiaran TV, Cinema, dan lain sebagainya (Betacam SP, CP)

Dalam pembuatan video, kamera memiliki peran yang sangat strategis. Untuk itu, tim, khususnya juru kamera harus memahami jenis dan fungsi tiap-tiap jenis kamera tersebut. Berikut beberapa jenis kamera yang banyak digunakan saat ini.

1. Kamera Foto (*Still Photography*)
   Kamera foto menghasilkan gambar-gambar yang tidak bergerak (*still single picture*). Bahan baku penyimpanan gambar berasal dari pita *selluloid* sehingga setelah melakukan perekaman harus diproses lagi dengan pemrosesan secara kimiawi.





2. Kamera Film (*Cinema Photography*)
   Kamera film memiliki bahan yang sama dengan kamera foto, namun hasil yang didapat berbeda, kamera film menghasilkan gambar yang bergerak atau biasa disebut *still motion*.



Kamera 35 mm



Kamera 8 mm



Kamera 16 mm

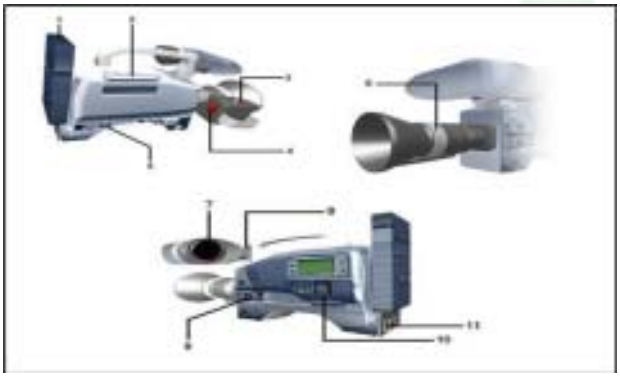
3. Kamera Video (Video *Photography*)
   Untuk kamera video sendiri memiliki persamaan dengan kamera film karena menghasilkan gambar bergerak (*still motion*). Akan tetapi, yang membedakannya adalah bahan bakunya yang berupa kaset video yang setelah pengambilan gambar hasilnya dapat langsung dilihat karena terjadinya gambar secara optis dan elektronis.







4. Kamera Betacam Mini DVHD Cam



Secara umum bagian-bagian kamera video terdiri atas:

a. Baterai untuk catu daya
b. Tempat kaset
c. Tombol Zoom
d. Tombol Recorder
e. Port Output video / audio (bisa berupa analog / digital)
f. Cincin Fokus
g. Jendela *preview* (*View Fender*)
h. Mikrofon
i. Tombol kontrol cahaya
j. Tombol *Player* (untuk memainkan kembali video).
k. Terminal DC *Input*.

Untuk dapat mengoperasikan kamera dengan baik, seorang juru kamera harus mengenal kamera yang digunakannya. Berikut hal-hal yang perlu diketahui tentang penggunakan kamera video.

a. Persiapan Mengoperasikan Kamera Video
   Begitu banyak merek dan tipe/seri kamera video yang ada saat ini. Terkadang seseorang merasa kesulitan atau kebingungan ketika menggunakan kamera video yang tidak biasa dia pakai. Pada dasarnya pengoperasian kamera

video adalah sama. Ada prosedur yang harus diperhatikan oleh seorang kamerawan ketika akan menggunakan kamera video. Adapun prosedur yang harus diperhatikan tersebut adalah:

1. Periksa apakah baterai *pack*-nya sudah terisi penuh atau belum. Jika belum, harus segera diisi kembali dalam keadaan baterai terpasang di camera/video *handycam*. Dapat pula dilakukan pengisian ulang di luar camera/ video *handycam* bila ada alatnya. (sebaiknya memiliki baterai cadangan).
2. Siapkan *memory stick* baru; DVD-R Sony 30min atau jenis lain yang baru/kosong untuk digunakan. Lalu, masukkan ke dalan kamera/Video *handycam* (sebaiknya memiliki *memory* atau kaset cadangan).
3. Lakukan pemeriksaan atas seluruh tombol-tombol kontrol yang ada, apakah berfungsi atau tidak. Bila tidak, laporkanlah ke *dive shop* jika masih dalam masa garansi. Bisa pula dengan cara membeli yang baru.

b. Prosedur Menghidupkan Kamera Video



Handycam.

1. Lepas penutup lensa.
2. Pindahkan posisi tombol *power* dari *off* ke kamera dengan menekan dan tahan tombol kunci kemudian dorong ke bawah.
3. Buka layar LCD, dengan menekan kunci layar LCD, kemudian dibuka searah tanda panah. Secara otomatis *view finder* akan mati.
4. Tekan tombol *start*/*stop* untuk memulai merekam. Tekan tombol *start*/*stop* kembali untuk berhenti merekam.

c. Mengoperasikan Kamera *Virtual dan Live Shooting*

Visualisasi yang tampak pada layar pada dasarnya merupakan hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi serta gerakan objek yang tampak pada layar adalah akibat dari gerakan-gerakan yang ditimbulkan dari kamera. Seorang *skriptwriter* harus mengetahui petunjuk-petunjuk yang berhubungan dengan gerakan kamera.

Berikut beberapa petunjuk berkenaan dengan gerakan kamera.

a) *Pan right*, menggerakkan kamera ke kanan.
b) *Pan left, menggerakkan kamera ke kiri.*
c) *Tilt up, menggerakkan kamera ke atas.*
d) *Tilt down, menggerakkan kamera ke bawah.*
e) *Zoom in,mengatur pengambilan ke arah CU.*
f) *Zoom out, mengatur pengambilan ke arah LS.*
g) *Dolly in (track in), mendorong kamera ke arah subyek.*
h) *Dolly out (track out),menarik kamera menjauhi subyek.*
i) *Camera follow*, kamera mengikuti ke mana perginya subyek.
j) *Fade in, pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan-lahan.*

k) *Fade out, pengambilan oleh kamera tertentu mulai memudar perlahan-lahan.*

l) *Super atau superimpose, penampilan sesuatu ke atas pengambilan yang ada.*

m) *Dissolve, pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumya* .

n) *Wipe*, mengganti pengambilan yang sebelumnya dengan efek penghapusan.

Selain jenis kamera dalam kajian video, ada juga tiga system standart yang bisa mempengaruhi hasil monitor gambarnya yang dipakai di seluruh dunia, yaitu PAL (*Phase Alternating Line*), NTSC (*National Television System Commite*) dan SECAM (*Sequental Couleur Avec Memoire-Sequential Color wiht Memory*). Standart PAL adalah standart yang digunakan Indonesia, selain itu juga digunakan dibeberapa negara Asia, Amerika Selatan, dan Afrika dengan resolusi 720 x 576i/p dan 25 frame/second. Sedangkan NTSC digunakan di Kanada, Jepang, Korea Selatan, Filipina dan beberapa negara Amerika dengan resolusi 720 x 480i/p dan 30 frame/second. Lalu SECAM digunakan di Asia bagian Utara, dan beberapa negara di Afrika dengan resolusi dan jumlah frame/second sama seperti PAL.

Tetapi baru-baru ini muncul sebuah standart baru HD dengan resolusi 1080i/p. Dalam pembuatan film ini, digunakan kamera video dengan kaset MiniDV, dengan teknologi CCD. CCD adalah chage couple device. Saat ini kamera video menggunakan satu atau tiga CCD, dimana perbedaanya jika pada tiga CCD warna yang ditangkap oleh kamera akan dipecah menjadi tiga yaitu merah, hijau dan biru sedangkan pada suatu CCD, warna yang akan ditangkap oleh kamera tidak akan dipecah sehingga kualitas warna lebih bagus tiga CCD.

1. Karakteristik Beberapa *Angle* Kamera

a. *eye level*

Pada *eye level*, kamera diposisikan sejajar dengan mata subjek. *Angle* jenis ini digunakan agar penonton atau audiens memiliki interpretasi yang sama dengan operator kamera. Segala pergerakan kamera menjadi tanggung jawab operator.




b. low angle

Kamera berada sejajar dengan tanah. Posisi kamera dapat menghadap 45° ke atas (*frog eye*) atau sejajar dengan tanah. *Angle* seperti ini menyebabkan subjek tampak lebih besar atau lebih tinggi dibandingkan aslinya.




c. high angle

Pada *angle* ini, kamera berada 45° di atas subjek dan menghadap subjek. *Angle* jenis ini menjadikan subjek terlihat lebih kecil dibandingkan aslinya.




d. conversation

Posisi kamera menghadap subjek ketika dua orang atau lebih dalam posisi sejajar dengan subjek lain dan sedang melakukan percakapan.




e. Two shoot

Posisi kamera menghadap subjek ketika dua orang atau lebih dalam posisi sejajar dengan subjek lain dan tanpa percakapan.




f. Close up

Tipe *shoot* yang hanya menunjukkan wajah dan sedikit pundak. Fokus pada bagian tertentu yang menjadi perhatian utama.




g. Medium Close Up

Tipe *shot* yang menunjukkan wajah, dada, leher, dan pundak. Gambar yang diambil agak lebih luas seperti pasfoto.




h. Big Close Up

Lebih mengutamakan pada wajah, bahkan biasanya dahi atau bagian atas kepala sedikit terpotong. *Tipe shoot* ini akan menonjolkan mimik subjek.




i. Extreme Close Up

Tipe ini lebih dekat atau besar dibandingkan *MCU, CU*, dan *BCU*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pesan verbal dari subjek, misalnya mata yang semakin tajam dengan

menyipit atau melotot, dan meneteskan air mata. *Angle* jenis ini ingin menunjukkan hal-hal yang sifatnya detail. Biasanya yang diambil pada tipe ini hanya mata dan sekitarnya. Untuk bibir tidak dianjurkan kecuali memang menjadi *point of interest*. Jika tidak berhati-hati menggunakan *angle* jenis ini, bisa jadi kesan yang diperoleh tidak sesuai harapan.




j. Medium Shoot

Batasannya perut hingga *head room*. *Angle* jenis ini memberikan informasi kostum yang dikenakan subjek, keadaan fisik subjek (sedang berdiri atau duduk), juga menunjukkan info tentang keberadaan subjek. Hanya saja, info yang disampaikan tidak sebanyak yang terlihat pada jenis *angle medium long shoot*.




k. Medium long shoot

Persentase tentang subjek dengan keterangan tempat berbanding seimbang, batasannya adalah dari paha sampai dengan *head room*.




l. Long shoot

Tipe *shoot* yang memberikan informasi letak atau keberadaan subjek, keadaan fisik subjek, dan pakaian subjek. Batasannya adalah *head room* sampai dengan di bawah sepatu atau telapak kaki.




m. Extreme long shoot

Persentase informasi yang diperoleh antara subjek dengan tempat atau *background* 30:70.




n. Wide shoot

Lebih sering menggunakan lensa *wide* seperti 16mm, 11mm, dan 8mm. *Shoot* jenis ini bertujuan memberikan informasi tempat, suasana, keadaan cuaca, dan lain-lain.




o. Bird eye

Kamera berada tepat di atas subjek menghadap ke bawah (subjek) memberikan kesan seolah-olah manusia itu kecil, seperti burung yang sedang terbang melihat subjek.




C. Tata Suara, Cahaya, Kostum, *Setting* dan Rias

1. Tata Suara

Media andalan film adalah gambar dan suara, maka yang perlu diperhatikan dan diutamakan adalah kualitas audio suara dan kualitas visual gambar. Tak sedikit film yang gagal karena kualitas gambar yang tak begitu baik. Misalnya, cahaya yang kurang memadai atau fokus kamera blur dan pengambilan gambar yang kurang terarah serta dukungan kualitas suara yang kurang baik.

Menurut Zukmadini (2015:8) suara adalah pemapatan gelombang longitudinal yang merambat melalui medium, yaitu

cair, padat dan gas. Kebanyakan suara merupakan gabungan berbagai sinyal, tetapi suara murni secara teoritis dapat dijelaskan dengan kecepatan osilasi atau frekuensi yang diukur dalam Hrtz (Hz) dan amplitudo atau kenyaringan bunyi dengan pengukuran dalam disebel.

Manusia mendengar bunyi saat gelombang bunyi yaitu getaran di udara atau medium lain sampai ke gendang telinga manusia. Batas kira-kira dari20 Hz sampai 20 kHz pada amplitudo umum denganberbagai variasi dalam kurva responsnya.

Proses Penataan Suara Dalam Film Menurut Effendi (2009: 69) proses penataan suara yang dilakukan di film ada di tahap pasca produksi yaitu proses penggabungan gambar, narasi, sound effect, dan musik dalam proses mixing. Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi dimasukkan ke dalam hasil *Editing* on line sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *Editing*.

Kesinambungan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Musik dalam film sangat berperan dalam menciptakan suasana atau mood sebuah film. Dari musik yang ada pada film, kita dapat mengetahui apakah film itu bernuansa sedih, ceria, menyekaramkan, menegangkan, lucu, dan sebagainya. Peran Penata Suara Menurut Umbara & Pintoko (2010: 152).

Penata Suara adalah seorang yang bertanggung jawab atas segala yang berhubungan dengan audio, konsep serta kualitas audio yang dihasilkan. Desain penata suara / audio apakah itu dialog, monolog, musik atau efek suara membantu memperkuat suasana atau mood yang ingin dicapai oleh sebuah film atau

drama. Desain tata suara yang baik sebaiknya dialog dan efek suara dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi film yang dibuat. Perencanaan tata suara juga membantu para kru yang bertanggung jawab menangani suara tahu pasti apa yang harus mereka kerjakan.

Menurut Effendi (2009: 67), untuk menciptakan dan merekam suara, penata suara harus memahami karakteristik dasar yaitu: frekuensi dan amplitudo. Frekuensi adalah banyaknya getaran perdetik dalam arus listrik yang terus berubah dan amplitudo merupakan tinggi maksimum dari sebuah gelombang.

Selain itu seorang penata suara harus peka terhadap penyimpangan audio yaitu : distorsi dan noise. Distorsi adalah adanya perubahan yang tidak diinginkan dalam sinyal audio, pada umumnya disebabkan oleh usaha untuk mendapatkan perekaman tingkat sinyal audio yang terlalu tinggi untuk peralatan. Sedangkan noise adalah suara yang tidak dikehendaki yang masuk ke dalam audio.

2. Tata Cahaya

Tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam suatu pementasan.

Seperti halnya mata manusia, kamera video membutuhkan cahaya yang cukup agar bisa berfungsi secara efektif. Dengan pencahayaan penonton akan bisa melihat seperti apa bentuk obyek, di mana dia saling berhubungan dengan obyek lainnya, dengan lingkungannya, dan kapan peristiwa itu terjadi.

Kerja kamera elektronik sangat dipengaruhi oleh sistem pencahayaan. Hal ini sesuai dengan karakter sistem proses perekaman gambar oleh kamera elektronik, sehingga masalah-masalah mengenai tata cahaya sangatlah penting peranannya dalam sebuah kegiatan perekaman gambar.

Cahaya menurut sumbernya dibedakan menjadikan jadi 2, yaitu:

a. *natural light*/*day light*
b. *artificial light*/tungsten

Kualitas cahaya dibagi menjadi beberapa, antara lain:

a. *Hard light*
   Disebut dengan cahaya keras yang dihasilkan dari sumber cahaya dengan intensitas yang tinggi, cahaya lebih bersifat spot. Menghasilkan kekontrasan yang tinggi dan bayangan yang keras (gelap – terangnya).

b. *Soft Light*
   Disebut juga cahaya yang lembut karena dihasilkan dari sumber terpendar dan halus biasanya cahaya yang dipancarkan adalah flood dan dibarengi dengan filter atau elemen penghalus pemendaran cahaya.Kontras yang dihasilkan lebih tipis sehingga bayangan yang dihasilkan juga tidak keras. Cahaya berdasarkan konsep dasar pencahayan dapat dibedakan

c. *Natural Light*
   Cahaya natural yang sumber cahaya dalam satu frame atau adengan maupun scene bersumber dari cahaya yang bersifat natural. Misalnya cahaya pagi hari dari sebelah timur (*key*). Maka *shot-shot* dalam *scene* tersebut *keylight*-nya dari arah yang sama.

d. *Pictorial Light*/*Arificial Light*

Cahaya yang bersifat artistik atau ciptaan. dibentuk sesuai kebutuhan artistik, mood sebuah adegan atau scene. Jadi arah sumber cahaya (*key*) dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan artistic gambar atau mood dari adegan tersebut.

e. *Direction of Light*

Pencahayaan yang dibedakan berdasarkan arah cahaya dan jatuhnya cahaya ke subjek dapat dibedakan

f. *Top Light*

Cahaya yang datang dari arah atas subjek, sebagai *ambient*/ *base light* juga menciptakan suasana tertekan pada subjek.

g. *Eye Light*

Cahaya yang ditujukan pada posisi mata subjek guna untuk menguatkan kekuatan yang dimunculkan dari mata.

h. *Accent Light*

Cahaya yang dibuat sebagai aksen diluar subjek untuk menciptakan kedalaman dan mood tertentu. Biasanya ditujukan pada *background*

3. *Color Temperature* (Suhu Warna)

Suhu cahaya yang berbeda akan menghasilkan suhu warna yang berbeda pula. Lampu neon memberikan cahaya berwarna hijau kebiru-biruan, lampu tangsten halogen menghasilkan warna kuning kemerah-merahan, sinar cahaya matahari memancarkan warna putih kebiru-biruan. Perbedaan ini sebenarnya karena adanya perbedaan derajad suhu warna yang diukur dalam Derajad Kelvin.

Prinsip dasar tata cahaya:

a. *Key Light*

Pencahayaan utama yang diarahkan pada objek. *Keylight* merupakan sumber pencahayaan paling dominan. Biasanya keylight lebih terang dibandingkan dengan fill light. Dalam desain 3 poin pencahayaan, *keylight* ditempatkan pada sudut 45 derajat di atas subjek.

b. *Fill light*

Pencahayaan pengisi, biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang disebabkan oleh key light. Fill light ditempatkan berseberangan dengan subyek yang mempunyai jarak yang sama dengan *keylight*. Intensitas pencahyaan *fill light* biasanya setengah dari *key light*.

c. *Back light*

Pencahayaan dari arah belakang objek, berfungsi untuk meberikan dimensi agar subjek tidak "menyatu" dengan latar belakang. Pencahyaan ini diletakkan 45 derajat di belakang subyek. Intensitas pencahayaan *backlight* sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill light,* dan tentu saja tergantung pada subyeknya. Misal backlight untuk orang berambut pirang akan sedikit berbeda dengan pencahayaan untuk orang dengan warna rambut hitam.

4. Tata Kostum

Kostum dapat merujuk kedalam cara berpakaian atau gaya pakaian yang digunakan seseorang dalam sebuah pertujukan teatrikal, acara sosial seperti pesta topeng atau dalam pertujukan sebuah film dimana kostum dapat menujukan kelas ekonomi atau periode tertentu. Pakaian merupakan bahan tekstil yang

telah dirancang dan dijahit dengan sedemikian rupa supaya dapat digunakan untuk keperluan menutup tubuh seseorang selain penutup juga sebagai penghangat bagi tubuh manusia. Janis kostum ada banyak diantaranya kebaya, sarung, kemeja dan piyama (Subagiyo & Sulistyo, 2013: h.185).

Kostum dapat mempengaruhi penonton karena seorang karakter dalam film akan memperhatikan visual dahulu dan baru selanjutnya audio yang berisi monolog, dialog dan musik. Maka dari itu visual dari karakter akan menimbulkan kesan pertama kali terhadap penonton dan membantu penonton untuk lebih mengetahui karakter yang diperankan oleh aktor (Subagiyo & Sulistyo, 2013:, 2013: h.187).

Bagian-bagian Pakaian Kostum dikelompokan menjadi lima golongan yaitu pakaian dasar, pakaian tubuh, pakaian kaki, pakaian kepala dan pakaian pelengkap yaitu:

a. Pakaian dasar dapat terlihat dan dapat tidak terlihat hal itu dikarenakan pakaian dasar digunakan di paling dalam sebelum pakaian tubuh. Pakaian dasar ini berguna untuk membuat indah pakaian, dan menimbulkan efek-efek visual seperti untuk menunjukan perempuan hamil atau juga untuk membantu menampilkan visual langsing dengan menggnakan stagen. Contoh sederhana pakaian yang menggunakan pakaian dasar adalah badut. (Subagiyo & Sulistyo, 2013: h.159).
b. Pakaian kaki merupakan pakaian yang digunakan untuk mempercantik atau memperkuat karakter dari seorang pemeran. Pakaian kaki terdiri dari kaos kaki, sepatu, sendal yang dapat memperkuat atau memberikan informasi yang lebih terhadap penonton. (Subagiyo & Sulistyo, 2013: h.159).

c. Pakaian tubuh merupakan pakaian yang digunakan dibagian terluar dari seseorang sehingga pakaian tubuh akan langsung terlihat oleh penonton pakaian tersebut meliputi blus, rok, kemeja, celana, jaket, rompi, jas dan sarung. Pakaian tubuh dapat memberikan informasi yang lebih terhadap penonton contohnya pakaian fantasi yang dibuat untuk karakter tertentu dan tujuan tertentu. (Subagiyo & Sulistyo, 2013: h.160).

d. Pakaian kepala merupakan pakaian yang digunakan oleh seseorang pada kepala dimana dan termasuk pada penataan rambut pakaian kepala dapat dimanfaatkan sebagai tanda atau pencitraan contohnya raja memakai mahkota, orang jawa memakai blangkon dan cowboy memakai topi laken. (Subagiyo & Sulistyo, 2013: h.160).

e. Pakaian pelengkap meliputi segala bagian yang melengkapi seluruh bagian pakaian biasanya digunakan untuk menambah efek dekoratif atau tujuan yang lainnya (Subagiyo & Sulistyo, 2013: h.161).

Fungsi dan tujuan tata pakaian dalam sebuah film tidak perlu perlengkapan kostum dengan harga yang mahal melainkan kostum tersebut sesuai dengan karakter yang diperankan oleh seorang tokoh karakter sehingga peran yang dia perankan akan sampai kepada penonton sehingga penonton mendapatkan suatu ciri terhadap seorang karakter dan memperlihatkan adanya hubungan dengan pemeran yang lain. (Subagiyo & Sulistyo, 2013: h.155)

5. Tata Setting

Tata artistik memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan film. Peran tata artistik antara lain; a. membangun

dunia pemain yang diinginkan oleh sutradara. Penata artistik harus mementingkan pada apa yang terlihat dalam kamera, segala ssesuatu dirancang sesuai dengan sudut pengambilan gambar sehinggatidak terjadi pembangunan set atau peletakan properti yang mubazir; b. Menata segala sesuatu yang ada di dalam ruangan, berupa properti yang akan masuk ke dalam kamera; c. Menyiapkan ruangan yang sudah siap dengan segala propertinya, menyiapkan kostum, tata rias untuk pemain dan tatanan rambut (Saroengalo : 140-143) .

Set construction merupakan bangunan latar belakang untuk keperluan pengambilan gambar. Setting tidak selalu berbentuk bangunan dekorasi tetapi lebih menekankan bagaimana membuat suasana ruang mendukung dan mempertegas latar peristiwa sehingga mengantarkan alur cerita secara menarik. Sebelum malakukan pengambilan gambar Sutradara bersama sama tim produksi mengadakan penataan lokasi dan setting properti sesuai yang dibutuhkan dalam naskah. Prosedur ini berlaku untuk perencanaan *shooting* baik di dalam maupun luar studio.

Di samping itu pula penempatan kamera (*camera blocking*) sudah harus tergambarkan dalam areal ini. Dapat disimpulkan *setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti prabot, pintu, jendela, kursi lampu, pohon, dan sebagainya. Setting yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya.

Seorang Teoritikus Perancis bernama Andre Bazin dalam buku yang berjudul Dasar-Dasar *Mise En Scene* yang ditulis oleh Kusen Dony Hermansyah menyatakan, dalam teater, pemain adalah tokoh sentral dari sebuah peristiwa. Sedangkan di dalam film, daun yang jatuh, pintu yang dibanting, pohon yang tertiup angin

dapat dijadikan sebagai 'tokoh' sentral. Bazin hanya ingin mengatakan bahwa dalam film, penonton tidak hanya bisa melihat pemain, namun segala macam unsur visual bisa dimanfaatkan untuk memberi informasi dan mendramatisasi peristiwa. Terkait pernyataan Bazim definisi *mise en scene* bisa dilihat dari dua sudut pandang, yaitu: sudut pandang penonton *mise en scene* adalah segala sesuatu yang terlihat secara kasat mata di layar, sedangkan dari sudut pandang pembuat film-nya, *mise en scene* dipahami sebagai sebuah tidakan meletakan sesuatu di dalam peristiwa yang dibuat.

6. Tata Rias

Tata rias (*make up*) adalah jawaban nyata untuk tampil menarik di depan televisi. Bagi pembaca naskah berita yang berada di studio, ada peralatan yang membantu mereka untuk terlihat menarik yaitu lampu-lampu distudio. Namun demikian, banyaknya lampu yang berada didalam lampu studio juga membawa efek negatif. Banyak lampu membuat studio menjadi panas, sehingga pembaca berita sering kali harus menyeka keringat yang keluar. Selain itu banyaknya lampu membuat kulit menjadi terlihat lebih pucat. Untuk mengembalikan agar kulit tidak terlihat pucat, tata rias yang baik menjadi solusi nyata(Fajar junaedi,2013:102).

Menurut Asi Tritanti, (2010: 33), rias wajah untuk film adalah make up yang dibuat untuk mewujudkan karakter pemain dalam proses pembuatan film, baik film layar lebar maupun sinetron.

Kosmetika untuk make up film sebagian besar bersifat waterproof, hal ini berhubungan dengan lampu yang berada disekitar lokasi yang dapat menimbulkan efek panas pada kulit sehingga mencegah agar make up yang digunakan tidak mudah luntur.

Tata rias karakter adalah riasan yang diberikan kepada seseorang, disesuaikan dengan tokoh yang diperankan di atas panggung, layar putih dan sebagainya (Djen Moch Soerjopranoto, dkk. 1984: 123). Tata rias karakter dapat membantu pemain mengungkapkan karakter tokoh yang di perankan. Rias karakter dibuat pada bagian tubuh yang memungkinkan dapat dilihat oleh penonton, seperti leher, tangan, badan dan kaki. (Eko Santosa, 2008:302).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tata rias karakter merupakan riasan untuk menampilkan watak atau karakter tertentu bagi seseorang aktor dan aktris pada saat di panggung atau bermain film. Hal yang harus diperhatikan pada penerapan rias karakter antara lain sebagai berikut:

a. Menggunakan warna-warna yang mencolok dan cenderung kontras.
b. Pengaplikasian kosmetik lebih tebal dengan hasil riasan yang tajam namun tetap membaur dan halus.
c. Merubah wajah sesuai peran, namun tetap memperhatikan kenyamanan bagi pemain.

Rias wajah karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai tokoh yang diperankan. Rias ini bertujuan untuk merubah penampilan wajah seseorang menjadi karakter lain sesuai kebutuhan. Terdapat beberapa jenis rias karakter, antara lain rias karakter wajah orang tua, karakter badut, karakter wayang, tragedi atau efek luka, halloween, antagonis dan protagonis, serta binatang. Prinsip rias karakter ada empat antara lain:

a. *Make up* yang diperankan jangan sampai menganggu pemain dalam memerankan karakter yang dimainkan.

b. Harus memperhitungkan efek-efek yang ditimbulkan oleh lampu panggung.

c. Make up karakter harus dapat membantu pemain dalam memperagakan auatu peran.

d. Harus dapat merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan sehingga dapat memberikan gambaran yang nyata pada pononton. Berdasarkan kajian tersebut, maka teori rias wajah karakter dapat diterapkan pada rias wajah tokoh yang terinspirasi dari tokoh asli sehingga dapat membantu pemain menggungkapkan karakter tokoh asli tersebut dan penonton dapat mengenali tokoh yang diperankan pada saat diatas panggung.

D. Latihan

Buatlah kelompok terdiri dari 6 (enam) orang peserta. Setiap kelompok diberikan tugas untuk merekam adegan Film Penyuluhan Hukum sesuai dengan skenario yang telah kelompok buat. Setiap kelompok, agar mengambil contoh *shoot type*/ pengambilan gambar sesuai dengan film favorit anda. (*Close Up, Medium Close Up, Big Close Up, Extreme Close Up.*

E. Rangkuman

Fungsi produksi film mencakup fungsi pengambilan gambar dan perekaman suara. Maka dalam hal ini, perlu diperhatikan dan diutamakan adalah kualitas audio suara dan kualitas visual gambar. Tak sedikit film yang gagal karena kualitas gambar yang tak begitu baik.

Penata Suara adalah seorang yang bertanggung jawab atas segala yang berhubungan dengan audio, konsep serta kualitas audio yang dihasilkan. Desain penata suara/audio apakah itu dialog, monolog, musik atau efek suara membantu memperkuat suasana atau mood yang ingin dicapai oleh sebuah film atau drama. Desain tata suara yang baik sebaiknya dialog dan efek suara dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi film yang dibuat. Perencanaan tata suara juga membantu para kru yang bertanggung jawab menangani suara tahu pasti apa yang harus mereka kerjakan.

Tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam suatu pementasan. Dalam hal ini, suhu cahaya yang berbeda akan menghasilkan suhu warna yang berbeda pula. Lampu neon memberikan cahaya berwarna hijau kebiru-biruan, lampu tangsten halogen menghasilkan warna kuning kemerah-merahan, sinar cahaya matahari memancarkan warna putih kebiru-biruan.

Selain dari hal tersebut, kostum, tata rias, dan tata setting juga menjadi hal yang penting dalam pengambilan gambar untuk pembuatan film. Maka dengan menguasai hal tersebut di atas, para penyuluh hukum dapat menyesuaikan dengan kondisi yang ada pada masyarakat yang akan disuluh.

F. Evaluasi

1. Penataan apa sajakah yang perlu dilakukan dalam produksi film?

2. Menurut Honthaner apa yang dimaksud manajemen produksi film?

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Melalui pembelajaran bab ini, topik yang dibahas adalah mengenai produksi pembuatan film, maka para peserta pelatihan telah memperoleh pemahaman mengenai manajemen lapangan, *Shooting* (pengambilan gambar), dan tata suara, cahaya, kostum, *setting* dan rias. Berdasarkan hal tersebut, para peserta pelatihan diharapkan dapat melakukan menerapkan produksi pembuatan film. Setelah peserta mampu menjelaskan hal ini, maka dapat berlanjut ke Bab berikutnya.

BAB V
TAHAPAN PASCA PRODUKSI PEMBUATAN FILM

Setelah membaca Bab ini, peserta diharapkan dapat mendemonstrasikan Tahapan Pasca Produksi Pembuatan Film

Dalam bab ini, akan dijelaskan materi pembelajaran yang terkait dengan Tahapan pasca produksi pembuatan film. Untuk itu, peserta akan mempelajari, dan berlatih mendemonstrasikan hal-hal yang terkait dengan bagaimana meng*Editing* film, review, dan presentasi dan evaluasi.

A. *Editing* film;

1. Fungsi *Editing*

Fungsi *Editing* video mencakup capture video, *editing*, dan outputting. Pada capture video, hasil video shooting yang masih dalam bentuk mentah atau masih di dalam memori kamera, ditransfer kedalam bentuk file komputer melalui proses video capture. Dalam proses *editing*, hal pertama yang harus dilakukan sang editor adalah melakukan pemotongan, pemilihan, dan penyusunan ulang gambar agar sesuai dengan tuntutan skenario.

Setelah itu, sang editor melengkapi video yang sudah dipotong, dipilih, dan disusun tadi dengan *sound effec*t, *animation, visual effect*, dan sebagainya untuk menghidupkan film tersebut. Proses dianggap selesai dan diakhiri dengan proses outputting yaitu, mengubah format video menjadi format file yang

diinginkan, misalnya AVI (Audio Video Interleave), DVD (*Digital Versatile Disc*), MPEG (*Moving Pictures Expert Group*), WMV (*Windows Media Video*), atau FLV (Flash Video). Proses *outputting* dimaksudkan untuk menjadikan video yang telah selesai diedit menjadi video yang siap untuk diputar dan dipertontonkan ke khalayak umum.

Tahapan *Editing* yang perlu diingat:

a. *Preview screening & Logging*
   Keseluruhan stock shot yang dimiliki kemudian ditransfer ke dalam komputer atau laptop, kemudian dipilih bagian-bagian yang dirasa penting, baik dengan teknik cutmaupun dengan proses pencatatan waktu dan nomer kamera dari gambar yang dipilih tersebut atau yang disebut dengan proses *logging*. Pastikan format video transfer .avi dengan dimensi 720X576 pixels.

b. *Assembling*
   Pada tahapan ini, editor telah memasukkan potongan-potongan video sesuai dengan urutan yang telah ditentukan dalam skenario. Jangan memasukkan efek transisi pada tahapan ini. Hasil dari penyatuan urutan gambar di tahapan ini disebut dengan rough cut. Alasan utama mengapa pada tahap assembling tidak diharapkan memiliki transisi karena memori komputer akan terpakai banyak dan komputer menjadi lebih lambat. Selain itu, kemungkinan berubahnya timeline atau timecode bisa terjadi ketika kita merubah urutan gambar.

c. *Fine Cut* dan *Trimming*
   Gambar *rough cut* yang telah disusun kemudian dirapikan/ dihaluskan, kemudian efek ditambahkan untuk

menyambung perpindahan antar *shot*/*scene*. Dalam fase ini, semua gambar kemudian disamakan dimensi warnanya dengan proses *color grading.* Kemungkinan mendapatkan gambar *yellowish* atau kekuningan, *reddish* atau kemerahan pada saat proses pengambilan gambar sangat besar, sehingga perlu dilakukan kroscek terhadap warna dari keseluruhan gambar yang dimiliki. Software yang bisa membantu anda untuk tahapan ini adalah *Adobe after effect.*

Selain *color grading*, teks dalam bentuk tulisan, baik judul, *counting leader*, *bumper in*/*out*, *subtitle*, ataupun *credit title* sudah bisa ditambahkan. Proses ini disebut dengan *Titling*.

d. Audio Mixing

Merupakan proses penyelasaran suara. Bisa berupa penghilangan noise dari video yang telah kita punya sebelumnya, maupun penambahan voice over dan sound effect serta musik pada bagian-bagian yang telah direncanakan sesuai dengan skenario yang ada. *Software* yang bisa dimanfaatkan antara lain *Adobe Audition* atau *Cool Edit Pro.*

e. Release Master

Ketika semua proses telah dilewati, maka kemudian hasil akhirnya akan melalui proses *rendering* untuk mengeksport *file* yang dimiliki ke dalam bentuk movie. Pastikan komputer anda memiliki memori yang cukup supaya tidak berhenti di tengah jalan. Selain itu, perhatikan format video yang diinginkan (tugas sinematografi memberi batasan format video: .avi; .mov; dan .mpeg). Selalu pastikan device yang anda gunakan tidak sedang membuka program lain karena selain memakan waktu yang relatif cukup lama, mesin

komputer cenderung cepat panas dalam proses *rendering*, sehingga untuk mengurangi resiko komputer hang atau diam, maka sebaiknya tidak menjalankan program yang lain.

Proses *Editing* video dapat dilakukan menggunakan komputer atau laptop/PC maupun *smartphone*, dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Untuk dapat mengedit video baik di computer ataulaptop/PC maupun di smartphone, kita perlu menginstal aplikasi *Editing* video dalam perangkat kita. Aplikasi *Editing* video yang sekarang tersedia di pasaran sangat beragam, diantaranya Filmora, Kinemaster, Camtasia, Adobe Premiere, AVS Video Editor, Final Cut Pro, dan lain-lain. Aplikasi *Editing* video yang dapat diinstal pada smartphone antara lain Kinemaster, Viva video, Video Show, Filmora, Power Director, dan lain sebagainya. Pada modul ini akan dibahas kegiatan pasca produksi menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya:

a. Filmora

   Filmora atau Wondershare Filmora Video Editor merupakan aplikasi atau program yang dikeluarkan oleh Wondershare untuk proses *Editing* video. Aplikasi ini bersifat ringan dan mudah untuk dipelajari. Selain tampilannya yang sederhana, berbagai tools yang terdapat pada aplikasi ini juga sangat mudah untuk dikenali, sehingga penggunanya akan dimudahkan pada saat mengedit video. Sifatnya yang ringan membuat Filmora dapat dijalankan pada perangkat yang memiliki spesifikasi rendah sekalipun. Meski demikian, aplikasi ini memiliki proses export video yang cukup lama. Semua fitur dari aplikasi Filmora dapat digunakan secara gratis, namun pada akhir video terdapat watermark yang cukup menonjol.

b. Kinemaster

Kinemaster merupakan suatu aplikasi *Editing* video menggunakan smartphone. Aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming dan mulai dirilis pada tanggal 26 Desember tahun 2013. Aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan dengan mudah, kapasitasnya tidak memakan ruang penyimpanan yang besar, dan fitur yang disediakan juga lengkap. Setelah keseluruhan proses produksi, materi shot yang terkumpul digabungkan melalui proses *Editing*. Proses *Editing* yang dilakukan adalah menggabungkan shot, mengatur warna (coloring), dan menambah ilustrasi musik.

2. Proses *Editing*

Secara sederhana, proses *editing* merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Dalam kegiatan ini seorang editor akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Tugas editor antara lain sebagai berikut (Alamsyah: 2012, 204-205)

a. Menganalisis skenario bersama sutradara dan juru kamera mengenai kontruksi dramatisnya.
b. Melakukan pemilihan *shot* yang terpakai (OK) dan yang tidak (NG) sesuai *shooting report.*
c. Menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara.
d. Berkonsultasi dengan sutradara atas hasil *editing*nya.
e. Bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan semua materi gambar dan suara yang diserahkan kepadanya untuk keperluan *editing*.

Ada banyak program *editing* video yang dapat anda gunakan, di antaranya Windows Movie Maker, Adobe Premier Pro, Avid

Express Pro, Final Cut Pro, dan lain-lain. *Windows Movie Maker* adalah program *Editing* video yang sangat sederhana. Untuk menggunakannya, Anda tidak perlu melakukan instalasi secara khusus karena program ini merupakan program bawaan sistem operasi Windows.

Namun dari semua pilihan software *Editing* video, yang akan dibahas dalam modul ini adalah Wondershare Filmora dan Keinmaster.

a. Wondershare Filmora Video Editor

Aplikasi Wondershare Filmora Video Editor menjadi pilihan alternatif dalam melakukan *editing* video, hal ini dikarenakan beberapa keunggulan yang dimilikinya yaitu: memiliki tampilan dan fitur sesuai kebutuhan pengedit, tampilan sederhana, berbagai alat yang mudah dikenali, dapat diakses secara gratis serta hasil kualitas video dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah panduan singkat menggunakan aplikasi tersebut :



Wondershare Video Editor dilengkapi dengan 2 mode video *editing* yang berbeda yakni modus mudah dan penuh fitur Mode.

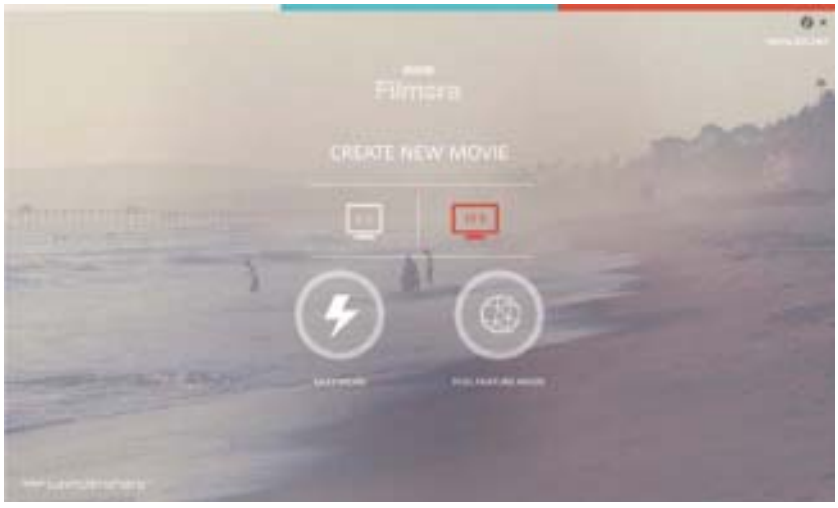
1) Modus mudah memungkinkan Anda dengan mudah membuat film sendiri dengan memberikan berbagai

built-in template. Cukup impor Anda sendiri media dan Anda selesai!

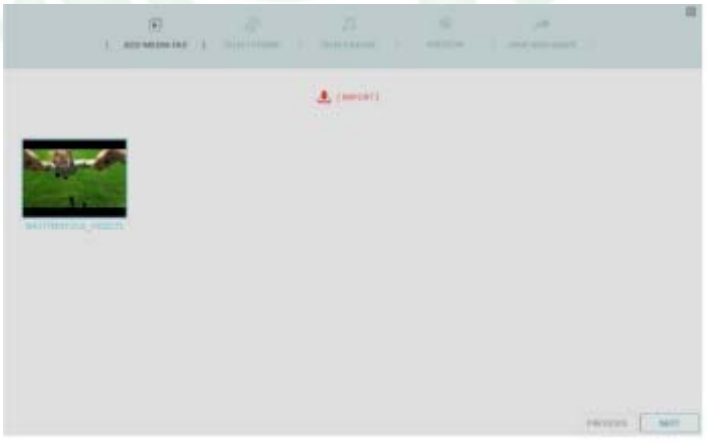
2) Penuh fitur Mode dilengkapi dengan semua *timeline* sepenuhnya disesuaikan mengedit fitur untuk mengatur adegan, mengedit klip, dan tambahkan hidup Polandia ke film.

3) Setelah peluncuran Video Editor, memilih mode untuk memulai. Pastikan Anda memilih rasio aspek dalam tepat untuk Anda tampilan video (4:3 atau 16:9) ketika Anda memulai proyek Anda.

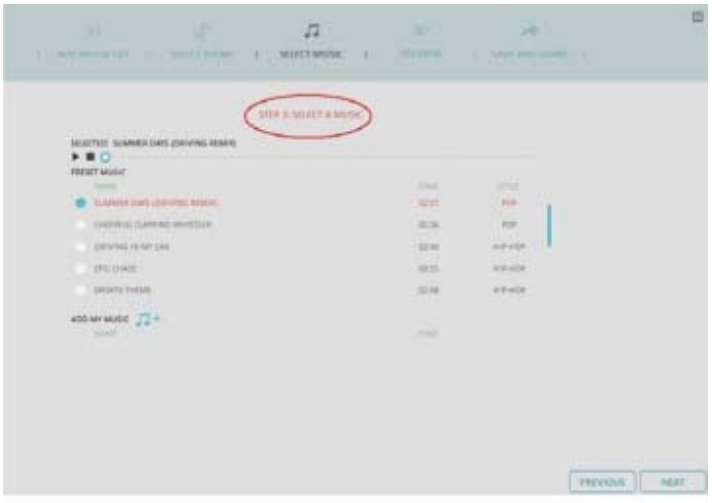
Modus mudah



Jika Anda memilih untuk memulai proyek video dengan modus mudah, ikuti langkah berikut untuk membuat video Anda sendiri:




Sports











1. **Perpustakaan Media:** Perpustakaan adalah sumber untuk semua media, termasuk klip video, foto dan musik. Juga merumahkan transisi, efek, dan berbagai aset media lainnya yang dapat Anda gunakan dalam proyek Anda.
2. **Toolbar:** Toolbar menyediakan akses mudah ke banyak mengedit perintah. Anda dapat mengubah proyek pandangan Anda, memperbesar dan memperkecil pada Timeline, dan meluncurkan alat yang berbeda yang dapat membantu Anda mengedit efisien.
3. **Timeline Storyboard:** Timeline atau Storyboard adalah dimana Anda berkumpul klip media untuk proyek video. Anda dapat klik untuk beralih antara tampilan Timeline dan Storyboard.
4. **Tinjauan jendela:** Jendela pratinjau menunjukkan video saat ini dimainkan pada Timeline atau Storyboard.

Fitur lengkap Mode

Jika Anda memilih penuh fitur Mode, antarmuka yang ditunjukkan di bawah ini muncul seperti Anda default ruang kerja. Kerja ini adalah jantung dari modus fitur yang lengkap, dimana Anda dapat mengimpor, mengatur, mengedit dan menambahkan efek ke file media Anda. Sisa dari panduan terutama berfokus pada bagaimana menggunakan penuh fitur Mode.

Untuk mempelajari aplikasi tersebut secara lengkap dapat mengujungi tautan berikut: http://id.wondershare.com/video-editor/guide.html

Atau dapat menscan QR Code di bawah ini:

b. Kinemaster

Kinemaster merupakan suatu aplikasi *editing* video menggunakan *smartphone*. Aplikasi ini dikembangkan oleh Nex

Streaming dan mulai dirilis pada tanggal 26 Desember tahun 2013. Aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan dengan mudah, kapasitasnya tidak memakan ruang penyimpanan yang besar, dan fitur yang disediakan juga lengkap.



Download & Install Aplikasi Kinemaster

1. Buka kunci layar ponsel android untuk mulai menggunakan.
2. Selanjutnya, masuk ke menu utama lalu pilih Google Play Store.
3. Cari dan ketikkan “KineMaster” pada kolom pencarian.
4. Pilih kemudian, tekan tombol Install.
5. Tunggu proses hingga aplikasi terpasang sempurna di ponsel android.

Kemudian tekan menu “Media Browser” untuk memulai proses edit video di handphone. Setelahnya, cari dan tentukan video yang ingin diedit.

1. Memotong Video Menggunakan Kinemaster
   a) Untuk memotong video, kamu harus **mengunggahnya** terlebih dahulu.
   b) Untuk **menambahkan video**, klik pada **tanda “+”** di lingkaran tengah.

c) Setelah video ditambahkan, klik **tanda centang** di kanan atas.

d) Untuk **memotong video**, klik **video** di bagian bawah, dan setelah garis batas menguning. Ke arah kiri atas kamu akan melihat. Klik **ikon gunting** dan opsi pemangkasan baru akan muncul di area yang sama. Jika opsi ini berwarna abu-abu, geser video bolak-balik sehingga opsi menyala. Kamu dapat memotong ke kiri atau kanan playhead, membelah pada *playhead*, atau membelah dan memasukkan bingkai. Pilih opsi yang paling sesuai dengan kebutuhan kamu.

2. Menggunakan Fitur Transisi di Kinemaster

Menambahkan transisi ke video adalah tugas yang mudah.

a) **Tambahkan video** seperti biasanya, tetapi kali ini **pilih beberapa video** Kamu akan melihat bahwa di antara setiap video akan ada kotak abu-abu dengan garis di tengah.

b) Untuk menambahkan transisi, klik **kotak abu-abu**

- Klik **opsi efek transisi** dan berbagai opsi. Kamu dapat memilih dari opsi seperti transisi 3D, klasik, kesenangan, gambar-dalam-gambar, hebat, presentasi, teks, dan banyak lagi.
- Ketika kamu selesai menambahkan transisi, klik **tanda centang** di bagian atas.
- Untuk mempratinjau transisi, **geser video** ke tempat yang diinginkan untuk memulai dan klik **tombol putar**.

3. Mengisi Suara di Kinemaster

Setelah menambahkan video, kamu juga ingin menambahkan suara.

a. Klik **ikon mikrofon**.
b. Rekaman tidak akan mulai sampai kamu mengetuk **tombol Mulai**, tetapi kamu dapat melihat bahwa mikrofon menyala karena lampu hijau akan mulai berkedip.
c. Setelah mengetuk **tombol Mulai**, bagian-bagian video yang akan ditambahkan dengan pengisi suara akan disorot dengan warna merah.
d. Saat kamu klik **tombol stop**, bagian video yang berwarna merah sekarang akan memiliki garis ungu di bawahnya.
e. Kamu juga akan melihat opsi tambahan seperti untuk meninjau, merekam ulang, mengulang, menyaring suara, volume suara, dan memotong.

4. Menambahkan Teks ke Video Kinemaster

Menambahkan teks ke video adalah alat yang mendasar dan penting.

a. Untuk menambahkan teks kamu dan mempersonalisasikannya juga, klik **tombol Layer** di sebelah kiri tombol kamera merah.
b. Kemudian **klik opsi**. Opsi teks akan muncul di bagian bawah.
c. **Ketikkan teks** kamu, dan klik **tombol OK**. Teks kamu akan berukuran kecil pada awalnya, tetapi dengan menyeretnya keluar, kamu bisa membuatnya lebih besar.
d. Klik pada **As yang tidak rata**, dan kamu bisa mengubah font teks.

e. **Opsi animasi** akan memberi cara agar dapat memperkenalkan teks seperti slide ke bawah, geser ke atas, searah jarum jam, dan banyak lagi.

f. **Geser ke bawah** dan kamu juga dapat menambahkan hal-hal seperti bayangan, cahaya, garis besar, warna latar belakang, latar belakang lebar penuh, dan banyak lagi.

g. Untuk mengubah warna teks, klik **lingkaran putih** di sebelah kanan ikon gunting.

5. Menambahkan Musik ke Video

   Video jauh lebih baik ketika kamu menambahkan musik.

   a. **Tempatkan garis merah** di bagian bawah di mana kamu ingin lagu tersebut dimulai.

   b. Klik **ikon musik** dan **pilih lagu**.

   c. Ketika memilih lagu, tanda tambah merah akan muncul. Audio akan mulai diputar sehingga kamu dapat mengonfirmasi apakah lagu tersebut yang ingin ditambahkan. Jika kamu yakin dengan lagunya, klik pada **tanda** *plus* **(+) merah** dan nama lagunya akan muncul di bagian bawah.

6. Memperlambat Video di Kinemaster

   Bagi yang suka dengan slow motion atau video gerak lambat, kamu juga bisa edit video untuk diperlambat kecepatannya. Caranya, tekan pada area video yang dibawah kemudian pilih icon Jam.

7. Menambahkan Animasi di Kinemaster

   Mungkin bagi yang suka dengan animasi yang keren, lucu, dan menarik bisa juga memanfaatkan fitur animasi yang disediakan pada Kinemaster. Caranya:

a. Pastikan Kinemaster sudah dibuka.
b. Tekan pada bagian **Layer**.
c. Lalu pilih **Gambar.**
d. Setelahnya, kamu bisa tempelkan ke video di bagian mana saja yang diinginkan dengan ukuran yang pas.

8. Fitur–Fitur Aplikasi Kinemaster

Sebagai bahan informasimu, berikut kami berikan penjelasan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Kinemaster. Adapun beberapa fitur yang ada di Kinemaster adalah sebagai berikut.

a. ***Precition Editing*** untuk melakukan pemotongan bagian-bagian video/frame yang juga bisa diatur ulang sesuai keinginan. Bisa juga digunakan untuk mengatur timing klip audio dan mampu mengolah dan memisahkan menjadi satu frame.

b. ***Color Adjustment*** menjadi fitur yang berfungsi untuk menambahkan beberapa filter warna video yang sedang diedit, atau mengatur brightness video, contrast warna pada video, dan saturasi video.

c. ***Multi Track Audio*** dipakai untuk menambahkan audio video kamu menjadi 4 bagian audio tambahan yang lain.

d. ***Multiple Layer*** untuk menambahkan sentuhan teks, tulisan tangan, gambar lucu, dan atau layer sticker.

e. ***Voice Recording*** untuk melakukan sebuah rekaman suara disaat proses preview video yang kemudian bisa menjadikan video lebih seimbang dan tertata dengan rapi sesuai alur video tersebut.

f. ***Instant Preview*** untuk melihat priview video yang sedang dalam proses pengeditan tanpa diharuskan beberapa jam menunggu render dan import.

g. ***Speed Control*** untuk merubah kelambatan, kecepatan pada video sesuai dengan video apa yang akan dihasilkan. Kecepatan video juga ada banyak tingkatannya, seperti 0.5x atau sampai 1.5x.

h. ***Chroma Key*** untuk melakukan penggabung-gabungan video atau foto dengan cara pemanfaatan green screen atau bisa disebut dengan gambar buatan.

i. ***Pro Audio Features*** untuk membuat berbagai format audio suara. Dengan cara mengatur besar kecilnya suara yang nantinya akan dihasilkan menjadi pendamping video agar video lebih enak didengar dan mampu diterima masyarakat manapun.

j. ***Frame Size*** untuk mengatur ukuran video sesuai keinginan. Misalnya 16:9 (standart youtube) atau sebaliknya, 6:19 yang sering digunakan untuk video di status whatsapp, ataupun video di stories instagram.

B. Reviu

Setelah film selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran film tersebut secara intern. Alat untuk pemutaran film dapat bermacam-macam, dapat menggunakan VCD/DVD player dengan monitor TV, ataupun dengan PC (CD-ROM) yang diproyeksikan dengan menggunakan LCD (*Light Computer Display*). Pemutaran intern ini berguna untuk review hasil *Editing*. Jika ternyata terdapat

kekurangan atau penyimpangan dari skenario maka dapat segera diperbaiki. Bagaimanapun juga editor juga manusia biasa yang pasti tidak luput dari kelalaian. Maka kegiatan review ini sangat membantu tercapainya kesempurnaan hasil akhir suatu film.

Biasanya dalam tahap ini juga pihak prodeser menyediakan tempat *Screening room* yang digunakan untuk tempat memutar tayangan perdana dari sebuah film. *Screening room* yang dimaksud adalah ruang teater atau bioskop, namun dilengkapi dengan podium. Ukuran ruang dari *screening room* ini beragam, tergantung dengan kebutuhan dari pihak produser film. Ada *screening room* yang diperuntukkan bagi orang-orang khusus yang berdaya tampung kurang dari 15 orang. Ada pula yang diperuntukkan bagi para kru film dengan ruang berdaya tampung sekitar 30 atau 50 orang, atau pun mengundang kalangan pers dan insan perfilman baik aktor maupun aktris, dengan kapasitas tempat duduk untuk lebih dari 400 orang.

C. Presentasi Dan Evaluasi

Setelah pemutaran film secara intern dan hasilnya dirasa telah menarik dan sesuai dengan gambaran skenario, maka film dievaluasi bersama-sama dengan kalangan yang lebih luas. Kegiatan evaluasi ini dapat melibatkan:

1. Ahli Sinematografi.
2. Untuk mengupas film dari segi atau unsur dramatikalnya.
3. Ahli Produksi Film.
4. Untuk mengupas film dari segi teknik, baik pengambilan gambar, angle, teknik lighting, dll.
5. Ahli *Editing* Film (Editor).
6. Untuk mengupas dari segi teknik *Editing*nya.
7. Penonton/penikmat film.

8. Penonton biasanya dapat lebih kritis dari para ahli atau pekerja film. Hal ini dikarenakan mereka mengupas dari sudut pandang seorang penikmat film yang mungkin masih awam dalam pembuatan film.

D. Latihan

Buatlah kelompok terdiri dari 6 (enam) orang peserta. Setiap kelompok diberikan tugas untuk melakukan edit gambar dan suara yang sudah anda rekam dengan software atau aplikasi sebelumnya.

E. Rangkuman

Fungsi *editing* video mencakup capture video, *editing*, dan *outputting*. Pada *capture* video, hasil video *shooting* yang masih dalam bentuk mentah atau masih di dalam memori kamera, ditransfer kedalam bentuk file komputer melalui proses video capture. Dalam proses *editing*, hal pertama yang harus dilakukan sang editor adalah melakukan pemotongan, pemilihan, dan penyusunan ulang gambar agar sesuai dengan tuntutan skenario.

Dalam hal ini, penyuntingan merupakan tugas editor film dan dapat dilakukan secara offline maupun online. Penyuntingan secara offline mengacu pada penyuntingan adegan per adegan tanpa memasukkan unsur suara dan audio lainnya dan disusun sesuai dengan urutan pada naskah.

F. Evaluasi

1. Apa tugas editor menurut Alamsyah?

2. Sebutkan 5 (lima) hal yang penting dalam proses *Editing*?

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Melalui pembelajaran bab ini, topik yang dibahas adalah mengenai Tahapan pasca produksi pembuatan film, maka para peserta pelatihan telah memperoleh pemahaman mengenai bagaimana mengedit film, melakukan reviu, dan presentasi dan evaluasi. Setelah peserta mampu menjelaskan hal ini, maka dapat berlanjut ke Bab berikutnya.

BAB VI
PENUTUP

Secara garis besar, modul ini memberikan pemahaman terkait dengan Teknik pembuatan film penyuluhan hukum tingkat muda yang terdiri dari materi yang menjelaskan Selayang pandang film penyuluhan hokum. Kemudian menjelaskan tentang tahapan pra produksi pembuatan film, dan terakhir adalah menerapkan produksi pembuatan film, dan mendemonstrasikan Tahapan pasca produksi pembuatan film.

A. Kesimpulan

Mata pelatihan ini penting menjadi bekal bagi para Pejabat Fungsional Penyuluh Hukum Ahli Muda untuk menguasai teknik pembuatan film yang terkait dengan subtansi hukum yang akan disampaikan kepada masyarakat, dimana hal ini merupakan salah satu tugas dan fungsi dari Badan Hukum Pembinaan Nasional (BPHN), Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia.

Setelah selesai pembelajaran dalam modul ini, para peserta dapat memiliki kompetensi untuk memproduksi sebuah film. Dengan mengikuti diklat ini para peserta diharapkan bisa menjadi semangat baru dalam menghasilkan film-film dengan tema penyuluhan hukum yang informatif, persuasif dan edukatif dalam penyampaiannya serta menjadikan media film menjadi strategi utama yang perlu diprioritaskan dalam skema penyebarluasan informasi, sosialisasi serta edukasi tentang pentingnya masyarakat yang cerdas dan berbudaya hukum.

Modul pelatihan ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media transformasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja kepada peserta pelatihan untuk

mencapai kompetensi tertentu berdasarkan program yang mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) di bidang penyuluh hukum ahli Muda, pegawai di lingkungan Kementerian Hukum dan HAM RI khususnya, dan masyarakat pada umumnya.

Pemahaman terkait dengan teknik pembuatan film penyuluhan hukum, memberikan pengertian bahwa sebagai Penyuluh Hukum memiliki peran penting untuk mendorong masyarakat mendapatkan informasi dan layanan di bidang hukum sesuai dengan kebutuhannya. Diharapkan ke depannya, hal ini akan ikut berperan mendorong masyarakat sadar hukum dan terciptanya budaya hukum yang baik, sehingga tercipta ketertiban di masyarakat. Selain daripada itu, modul ini diharapkan juga dapat meningkatkan kompetensi pejabat fungsional penyuluh hukum ke jenjang yang lebih tinggi terkait dengan tugas dan fungsinya.

Tentunya, dalam penulisan modul ini, disadari oleh tim penyusun bahwa masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun akan sangat bermanfaat bagi kami dalam menyempurnakan dan mengembangkan modul ini lebih lanjut. Besar harapan kami, modul yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi insan pembelajar, khususnya bagi para pejabat fungsional penyuluh hukum di lingkungan Kemenkumham RI.

B. Tindak Lanjut

Modul ini dapat digunakan sebagai panduan bagi para peserta pelatihan penyuluh hukum ahli muda dan para pembelajar khususnya. Mata pelatihan dalam modul ini, secara spesifikasi menerapkan Teknik-teknik pembutan film bagi penyuluhan hukum tingkat muda. Tahapan pembuatan film bisa dilakukan dengan tahapan:

a. Dalam membuat film, mulailah dengan membuat cerita yang terjadi disekelilingmu.

b. Film ideal, film tidak harus mahal dan tidak juga murah atau asal-asalan. Sebab, film itu adalah sebuah karya seni yang dibuat dengan menggunakan hati. Jadi, ketika membuat dengan setengah hati maka penonton juga akan merasakan perasaan tersebut.

c. *Film is my opinion, yours opinions*, jadi bijaklah dalam menyampaikan informasi, ajakan dan pesan hukum

Film tentu mempunyai spesifikasi alat khusus dalam pembuatannya, tetapi dengan diiringi kemajuan jaman maka film sangatlah mudah difasilitasi oleh beberapa perangkat perekam lainya (Handphone, Tablet dll) maka jika ditanya bagaimana cara kita dalam mempergunakan alat dalam membuat sebuah film yang baik tentu kita harus bisa menentukan segmentasi jenis film yang akan dibuat serta menilai sebuah kelayakan dalam pembuatannya.

Sebagai modul dasar, tentunya para peserta pelatihan dituntut untuk menambah pengetahuan dari sumber lain. Untuk memahami modul ini secara komprehensif atau menyeluruh, diharapkan peserta membaca berbagai literatur yang terkait dengan materi yang disajikan.

GLOSARIUM

1. Editor Film : Seseorang yang mengedit gambar yang bergerak dalam film, video, atau media lainnya, juga mensinkronisasi gambar bergerak tersebut dengan suara / lagu yang ada.2.3.4.5.6.7.2)
2. Media : Alat saluran komunikasi.
3. Metode : Cara atau prosedur yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu
4. Layout : Bentuk lanjutan dan terakhir dari kegiatan pra produksi.
5. Spines : Pembentukan peristiwa-peristiwa signifikan yang menjadi alur utama cerita yang ada, sekaligus memastikan perkembangan alur cerita.
6. Storyboard : Rangkaian gambar ilustrasi yang berusaha menjelaskan bahasa tulisan skenario ke dalam bahasa visual.
7. Skenario Film : blue print atau rangkaian penuturan sinematik dari sebuah cerita.

KUNCI JAWABAN

A. Kunci jawaban Bab II

1. Jelaskan, pengertian film menurut UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman?

2. Jelaskan manfaat sebuah film untuk menyampaikan materi di bidang hukum?

Jawaban:

1. Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

2. Jawaban
   a. Dapat mempermudah dalam penyampaian infromasi, serta dapat menghindarkan salah pengertian;
   b. Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan meteri yang telah disampaikan pengajar.
   c. Menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio-visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.
   d. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami.

B. Kunci jawaban Bab III

1. Apa ciri-ciri film berkualitas?

2. Peralatan yang diperlukan dalam pembuatan film yang minimalis?

Jawaban:

1. Menurut Effendy (2003:226) kriteria film berkualitas atau bermutu adalah:
   a. Memenuhi tri fungsi film, pada dasarnya film mempunyai tiga fungsi pokok yaitu menghibur, mendidik serta fungsi menerangkan. Ketika seseorang menonton film, pada kenyataannya mereka itu ingin mendapatkan suatu hiburan yang berbeda. Hal itu dikarenakan aktivitas manusia yang sangat padat, sehingga mereka meluangkan waktu senggangnya untuk itu.
   b. Konstruktif, film yang bersifat konstruktif adalah film yang menonjolkan peran aktor-aktornya serba negatif, sehingga hal itu sangat mudah untuk ditiru oleh masyarakat terutama kalangan remaja.
   c. Artistik, Etis dan Logis, film memang haruslah mempunyai nilai artistik dibandingkan dengan karya seni yang lainnya. Oleh karena itu, unsur kelogisan dirasa penting dalam sebuah film untuk memberikan wacana yang positif terhadap masyarakat.
   d. Persuasif, film yang bersifat persuasif adalah film yang mengandung ajakan secara halus, dalam hal ajakan berpartisipasi terutama dalam pembangunan. Seringkali ajakan tersebut berasal dari program sosialisasi pemerintah tentang suatu topik.

Berdasarkan aspek aspek tersebut, ada juga factor yang cukup menentukan, antara lain: Ide segar dan Plot Cerita Yang mengalir, Narasi dan *Sad Ending*, Sutradara berbakat, Aktor dan Penokohan yang kuat, Dialog serta Kostum, Lokasi dan Efek

2. Peralatan yang diperlukan dalam pembutana film minimalis adalah:
   a. Clipboard.
   b. Proyektor.
   c. Lampu.
   d. Kabel Roll.
   e. TV Monitor.
   f. Kamera video S-VHS atau *Handycam*.
   g. Pita/Tape.
   h. Mikrophone clip-on wireless.
   i. Tripod Kamera.
   j. Tripod Lampu.
   k. Stereofoam,
   l. Mic boom,
   m. Audio Mixer,
   n. Genset,
   o. Sarana Transportasi
   *p. 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.

C. Kunci jawaban Bab IV

1. Penataan apa sajakah yang perlu dilakukan dalam produksi film?

2. Menurut Honthaner apa yang dimaksud manajemen produksi film?

Jawaban:

1. Penataan yang harus dilakukan dalam pembuatan film adalah:
   1) Tata Suara
      Media andalan film adalah gambar dan suara, maka yang perlu diperhatikan dan diutamakan adalah kualitas audio suara dan kualitas visual gambar. Tak sedikit film yang gagal karena kualitas gambar yang tak begitu baik. Tata cahaya adalah seni pengaturan cahaya dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas, dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana dari suatu kejadian yang dipertunjukkan dalam suatu pementasan.
   2) Tata Kostum
      Tata kostum memiliki fungsi dan tujuan dalam sebuah film tidak perlu perlengkapan kostum dengan harga yang mahal melainkan kostum tersebut sesuai dengan karakter yang diperankan.
   3) Tata *Setting*
      Tata artistik memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan film. Peran tata artistik antara lain membangun dunia pemain yang diinginkan oleh sutradara.
   4) Tata rias
      Tata rias (*make up*) adalah jawaban nyata untuk tampil menarik didepan televisi.

2. Menurut Honthaner, manajemen produksi film adalah istilah lain untuk produksi film secara fisik yang meliputi manajemen studio film dan manajemen perusahaan produksi film yang tidak hanya mengawasi para pekerja lepas yang bekerja untuk pembuatan film namun juga mengoordinasikan mereka-mereka yang bekerja dalam tim produksi *seperti line producer, unit production managers, assistant directors, production supervisors, production coordinators,* dan *assistant production coordinators*.

   Jadi manajemen produksi film dapat diartikan secara sederhana berkaitan dengan perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efesien yang berhubungan dengan pembuatan atau memproduksi fim.

D. Kunci Jawaban Bab V

1. Apa tugas editor menurut Alamsyah?
2. Sebutkan 5 (lima) hal yang penting dalam proses *Editing*?

Jawaban:

1. Tugas editor adalah sebagai berikut:
   a. Menganalisis skenario bersama sutradara dan juru kamera mengenai kontruksi dramatisnya.
   b. Melakukan pemilihan shot yang terpakai (OK) dan yang tidak (NG) sesuai shooting report.
   c. Menyiapkan bahan gambar dan menyusun daftar gambar yang memerlukan efek suara.
   d. Berkonsultasi dengan sutradara atas hasil *editing*nya.
   e. Bertanggung jawab sepenuhnya atas keselamatan semua materi gambar dan suara yang diserahkan kepadanya untuk keperluan *editing*.

2. Hal penting yang harus diingat adalah:
   1) *Preview screening & Logging*;
   2) *Assembling;*
   3) *Fine Cut dan Trimming;*
   4) *Audio Mixing;*
   5) *Release Master*.

DAFTAR PUSTAKA

A. Dasar Perundang-undangan

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik;

Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Aparatur Sipil Negara (ASN);

Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor omor M.01-PR.08.10 Tahun 2006 tentang Pola Penyuluhan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan HAM RI nomor M.01-PR.08.10 Tahun 2007;

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negera dan Reformasi Birokrasi Nomor 83 tahun 2012 tentang Pemanfaatan Media Sosial Instansi Pemerintah

Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2014 tentang Jabatan Fungsional Penyuluh Hukum Dan Angka Kreditnya.

Keputusan Kepala Badan Pembinaan Hukum Nasional Nomor: Phn-02.Pr.01.01 Tahun 2021tentang Rencana Strategis Badan Pembinaan Hukum Nasional Tahun 2020-2024

Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negera dan Reformasi Birokrasi Nomor 137 tahun 2018 tentang Penyebarluasan Media Informasi Melalui Media social Bagi Aparatur sipil Negara

B. Buku Referensi

Alamsyah, Perspektif Dakwah Melalui Film, (Jurnal Dakwah Tabligh, Vol.III, No. 1,Desember 2012);

Andi. Alwi, Hasan. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan HAM Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, Penyuluhan Hukum Dalam Upaya Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat, 2017

Budi, Suberkah. 2017, *Penataan Artistik Dalam Produksi Film Pendek "Kos Istimewa" (Penata Setting dan Properti),* Yogyakarta;

Darmaprawira, W.A, Sulasmi. 2002, Warna: *Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung: Penerbit ITB.

Effendy. 2003. Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi.* Bandung: Penerbit Remadja Karya CV.

Andi. Alwi, Hasan. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Javandalasta, Panca. 2011. 5 Hari Mahir Bikin Ffilm. Surabaya: Mumtaz Media.

Lukman Ali, dkk., Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cet II (Jakarta: Balai Pustaka, 1997)

Mulyasa, Manajemen Berbasis Sekolah, Cet I (Bandung: PT. Remaja Rasindo, 2002),

Widagdo, M. Bayu, Wirastawan Gora S. 2007. Bikin Film Indie Itu Mudah!. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

Hermansyah, Kusen. 2010, Dasar-Dasar Mise en Scene Bandung: Penerbit. Remadja Karya CV.

Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Perwira. 2004, *Pengantar Estetika.* Bandung: Rekayasa Sains.);

Lawrence M. Friedman,1975, *The Legal System, Asocial Secience Perspective*, Russel Sage Foundation, New York.

Setiana L., 2005. *Teknik Penyuluhan dan pemberdayaan Masyarakat*. Penerbit Graha Indonesia. Ciawi. Bogor.

Suprapto L., dan Fahrianoor, 2004. *Komunikasi Penyuluhan dalam Teori dan Praktek*. Arti Bumi. Yogyakarta.

Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi Offset, Yogyakarta

C. Modul Dan Jurnal

Amar Nugraha dan Yuli Nestiyarum, Modul 09 Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK Pusat Data dan Teknologi Informasidan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2021;

Sudaryanto, S.Pd dan Sabjan Badio, Keteknikan Videografi: Membuat Film Pendek dan Video Iklan Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan Kemendikbud 2013;

Widya Pujarama, S.I.Kom., M.Communication Bambang Semedhi, SE Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UB – Malang 2014 Modul Praktikum Sinematografi;

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Abdi Seni Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Surakarta Volume 8 No. 1 Juni 2017 ;

Sapto Hudoyo : Pelatihan Dasar-Dasar Produksi Film Fiksi Pendek Berbasis Heritage City...Volume 8 No. 1 Juni 2017 ;

Erwantoro, Heru. 1994. Sejarah Perfilman Indonesia Masa Kemerdekaan 1945-1994. Bandung: Departemen Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Balai Kajian Sejarah

D. Jurnal/ Internet

https://filmmaking.com

https://e-journal.uajy.ac.id

https://en.wikipedia.org

https://internetcampus.com

https://ilearning.me

Diterbitkan oleh :
BPSDM KUMHAM Press
Jalan Raya Gandul – Cinere, No. 4, Depok 16512
Telp. (021) 7540123

ISBN 978-623-5716-71-8