

**JURNAL PROSIDING  
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS DHARMAWANGSA**

---

**PERAN SINEMAGTOGRAFI DALAM DUNIA PERFILMAN**

**Nabila Nur Atikah**

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[nabilanuratikah@gmail.com](mailto:nabilanuratikah@gmail.com)

---

***Abstrak***

Dunia perfilman saat ini berkembang pesat. Dengan adanya film tersebut dapat berguna sebagai hiburan saat seseorang mengalami kejenuhan dalam beraktifitas. Dalam perfilman sinematografi sangat berkaitan yang merupakan perbaduan antar kemampuan seseorang maupun sekelompok orang dalam penguasaan teknologi yang ditampilkan dalam bentuk seni peran. Dalam penulisan paper ini, penulis akan membahas tentang peran penggunaan sinemagtoografi dalam bidang pendidikan. pada era digital ini penggunaan sinematografi sangat berpengaruh. Oleh karena itu dalam paper ini akan dibahas mengenai peran sinemagtoografi dalam perfilman.

**Kata Kunci:** *Film, Sinematografi, seni peran*

**Abstract**

The world of cinema is currently developing rapidly. With the film can be useful as entertainment when someone experiences boredom in their activities. In cinematography, cinematography is closely related which is a combination of the abilities of a person or group of people in mastering technology which is displayed in the form of acting. In writing this paper, the author will discuss the role of the use of cinematography in education. In this digital era, the use of cinematography is very influential. Therefore, in this paper, we will discuss the role of cinematography in film.

**Kata Kunci:** *Film, Sinematografi, seni peran*

## **A. PENDAHULUAN**

Penggunaan teknologi pada era digital ini sangat berkembang pesat. Perkembangan ini tak lepas dari kehidupan manusia. Baik aktivitas pribadi maupun berkaitan tentang interaksi antar manusia.

Kemajuan dan perkembangan teknologi informasi secara teoretis menghasilkan konsekuensi baru yaitu hilangnya hambatan aplikasi keilmuan, khususnya ilmu terapan terkait dimensi audiovisual sebagai komponen utama teknologi informasi di era berbasis multimedia digital ini. Contoh konkretnya, saat ini Anda tidak lagi membutuhkan kamera sebagai alat perekam untuk membuat film (animasi) karena semua bisa dilakukan di komputer. Sebagian orang menganggap film sebagai tontonan atau hiburan, padahal film tidak sesederhana itu. Banyak nilai positif dalam film tersebut yang bisa dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, namun juga bisa merusak moral kita. Ini memiliki kritik konstruktif yang dapat meningkatkan kehidupan. Di sisi lain, sebuah film juga bisa menjangkirbalikkan kehidupan, tergantung bagaimana kita menyikapinya. Tampilan film sangat luas,

juga dengan bantuan film kita bisa mengenal sejarah, masalah sosial sehari-hari, budaya dan banyak penyimpangan lainnya.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Sinemagtografi**

Sinematografi berasal dari bahasa Inggris yaitu cinematography, berasal dari kata latin “kinema” yang berarti “membentuk” dan “graphos” yang berarti “menulis”. Secara linguistik dapat dijelaskan bahwa sinema adalah ilmu yang membahas tentang teknologi perekaman gambar dan menelaahnya. Kemudian gambar yang diambil digabungkan menjadi rangkaian gambar dengan cerita berdasarkan ide penulis.

Menurut Azhar Arsyad, film bergerak cepat dan silih berganti memberikan gambaran visual yang berkesinambungan. Kemampuan film ini dalam melukiskan gambar dan suara yang hidup memberikan daya tarik tersendiri. Media massa biasanya bertujuan untuk hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Selain itu, dapat menyajikan informasi, menggambarkan proses, menjelaskan konsep yang kompleks, mengajarkan keterampilan,

dan mempersingkat atau memperpanjang waktu.

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan agar sebuah shot memiliki nilai sinematik yang baik, yaitu menentukan motivasi tujuan dan maksud dari shot tersebut serta kesinambungan shot tersebut. Video untuk menyampaikan pesan, yaitu:

#### 1. Perspektif Kamera (Sudut Kamera)

Sudut kamera adalah teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu yang digunakan untuk menangkap gambar suatu pemandangan. Perspektif kamera juga dapat diartikan sebagai perspektif yang merepresentasikan orang yang melihatnya. Sudut pemotretan mengatur kamera pada sudut tertentu untuk menangkap subjek. Sudut pemotretan yang bagus juga menghasilkan bidikan yang bagus. Sudut kamera dapat dilihat dari berbagai sudut antara lain :

##### A. Jenis sudut kamera

###### Sudut kamera objektif

Sudut kamera objektif ini menangkap gambar yang mewakili sudut pandang pemirsa. Penonton menyaksikan peristiwa yang dia lihat melalui mata

pengamat yang tersembunyi tetapi diwakili oleh kamera. Perspektif kamera tersebut tidak mewakili sudut pandang siapapun dalam film tersebut selain sudut pandang atau netral penonton. Sebagian besar tayangan disajikan dari sudut pandang kamera yang objektif.

B. Sudut kamera subyektif  
Perspektif kamera subyektif ini menangkap gambar dari perspektif seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang dilihatnya sebagai pengalaman pribadi. Misalnya, pemain melihat penonton atau dari sudut pandang berbeda yang menunjukkan bahwa penonton terlihat di dalamnya.

2. Sudut kamera Perspektif kamera, singkatnya POVshot, adalah sudut pandang seperti bidikan objektif, tetapi pendekatannya seperti bidikan subjektif dan tetap objektif. Kamera diposisikan di sisi aktor subyektif yang sudut pandangnya digambarkan.

##### A. langkah sudut kamera

3. Sudut lanjutan  
Sudut tinggi adalah gambar yang diambil dengan kamera mengarah ke bawah untuk melihat subjek. Ini membuat objek tampak lebih kecil. 4. Sudut setinggi mata  
Sudut eye-level adalah gambar yang

ditangkap oleh orang yang menghadap ke kamera. Perspektif ini menunjukkan mata manusia. Berguna juga untuk memberi kesan kepada audiens bahwa mereka berada di tempat yang sama dengan subjeknya.

5. sudut kecil  
Sudut rendah adalah gambar yang diambil dengan kamera mengarah ke atas.

Hal ini menimbulkan kesan bahwa subjek yang direkam terlihat besar.

Tipe pemicu  
Ukuran gambar biasanya diasosiasikan dengan objek manusia, tetapi ukuran gambar juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan objek. Shot size terdiri dari beberapa jenis yaitu :

1. Close-up ekstrim  
Gambar ini menunjukkan gambar detail. Cara memotret mata sebagai objek.
2. Close-up yang bagus  
Gambar ini menunjukkan bagian wajah yang mengisi bingkai.
3. Jarak dekat  
Tembakan ini hanya mengenai kepala target yang melakukan aksinya. Ini untuk fokus pada tindakan yang akan diambil.
4. Close-up sedang.  
Jenis tembakan ini adalah tembakan dari

kepala ke dada bagian bawah. Jenis ini biasa terjadi dalam wawancara kerja. Tembakan sedang adalah gaya menembak yang dapat dilihat dari kepala hingga pinggang. Tujuan dari gambar ini adalah untuk menunjukkan siapa yang melakukan aksi tersebut.

5. Tembakan sedang  
Tembakan sedang adalah gaya menembak yang dapat dilihat dari kepala tepat di bawah lutut.

6. Tembakan jarak jauh  
Long shot adalah jenis pemotretan yang memperlihatkan seluruh tubuh dari ujung kepala sampai ujung kaki. Jenis ini biasanya digunakan saat subjek bergerak namun detail gerakannya tidak terlihat jelas.

7. Rekaman yang sangat panjang Extreme Long Shot adalah bidikan yang menangkap sesuatu (peristiwa, kejadian, pemandangan) yang sangat jauh. Pengukuran panjang dan lebar ditampilkan dalam bidikan ini. Biasanya gambar yang diambil berorientasi pada panorama, atau objek di sekitarnya juga akan tampak lebih kecil.

#### B. Komposisi

komposisi adalah cara menempatkan objek gambar di layar sedemikian rupa

sehingga membuat gambar terlihat menarik, menonjol dari keramaian dan mendukung cerita. Dengan komposisi yang baik kita mendapatkan gambar yang lebih “hidup” dan dapat menarik perhatian penonton pada objek tertentu pada gambar tersebut. Komposisi citra pada dasarnya diklasifikasikan menjadi tiga teori dasar, antara lain:

a) Rule of thirds (teori layar ketiga)  
Teori layar ketiga adalah untuk menemukan pusat atau tempat menarik. Ada beberapa cara untuk mendefinisikan point of interest, yaitu:

1. Layar dibagi menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal oleh garis imajiner. Hal yang menarik adalah pertemuan garis imajiner.
2. Bertujuan untuk fokus pada subjek dalam dua poin, bahkan tiga poin untuk hasil yang baik.

B. Luas rasio emas (perhatian utama)  
Area golden center (area fokus utama) adalah cara untuk menciptakan komposisi yang baik, terutama dalam bidikan close-up. Tujuannya adalah untuk menunjukkan tampilan atau detail objek.

C. Kedalaman diagonal  
Depat Diagonal adalah panduan untuk mengambil foto lebar (tinggi) yang menyertakan elemen diagonal sebagai komponen gambar. Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam (depth) dan kesan tiga dimensi. D.ruang kepala  
Dengan teknik perekaman ini, terdapat ruang di atas kepala hingga tepi atas gambar, ruang ini sesuai dengan seperempat kepala subjek. Ruang kosong di atas kepala harus diseimbangkan dengan tepi badan. Jika terlalu banyak ruang kosong, jarak antara bagian atas kepala dan bagian atas bingkai terlalu jauh, gambar akan terlihat tidak seimbang. Objek tampak tenggelam ke dalam bingkai dan gambar tidak nyaman untuk dilihat. C. Pencahayaan  
Dalam produksi video atau film, cahaya memegang peranan penting dalam fotografi. Mengatur pencahayaan yang tepat dapat memberikan efek positif atau negatif pada subjek. Menurut Bambang Semedhi dalam bukunya, iluminasi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

A. Kualitas cahaya  
Kualitas cahaya diukur dari ketajamannya, bukan intensitasnya. Oleh karena itu, seorang lighting teknisi

(teknisi cahaya) membagi kualitas cahaya menjadi:

1. Cahaya sangat tajam adalah cahaya keras (hard light), yaitu cahaya yang dihasilkan oleh sumber cahaya dengan intensitas tinggi, cahayanya lebih runcing atau runcing. Menciptakan kontras yang luar biasa dan bayangan terlihat begitu tajam.
  2. Soft Light adalah cahaya lembut karena dihasilkan oleh sumber berpendar dan seragam. Cahaya biasanya disediakan oleh filter atau elemen kompensasi cahaya. Kontras yang dihasilkan lebih tipis, sehingga bayangan yang dihasilkan tampak agak pudar.
  3. Cahaya sangat lembut (Ultra Soft Light), cahaya ini biasanya dicapai melalui penggunaan reflektor atau penempatan diffuser. Berharap gambar terlihat lebih halus.
- B. Intensitas cahaya
- Intensitas cahaya adalah kuantitas fisik yang mengatur daya yang dipancarkan oleh sumber cahaya ke arah tertentu. Dalam bidang optik dan fotometri, kemampuan mata manusia hanya peka dan mampu melihat cahaya pada panjang gelombang tertentu yang diukur sebagai besaran pokok. Oleh karena itu

diperlukan suatu teknik untuk menempatkan sumber cahaya yang terbagi menjadi lima, yaitu:

1. Key Light, lampu utama yang diarahkan ke target. Penerangan utama merupakan sumber cahaya yang paling dominan. Untuk penerangan, key light ditempatkan 45 derajat di atas subjek.
  2. Fill Light, Fill Light adalah lampu pengisi yang digunakan untuk menghilangkan bayangan yang disebabkan oleh lampu utama objek. Cahaya pengisi ditempatkan pada subjek dan memiliki jarak yang sama dengan cahaya utama.
  3. Backlighting, pencahayaan dari belakang, memastikan proporsi sehingga objek tidak menyatu dengan latar belakang. Pencahayaan ini ditempatkan 45 derajat di belakang subjek. Intensitas lampu latar tergantung pada lampu utama dan lampu isi. Lampu latar adalah cahaya yang menerangi latar belakang model, yang tujuannya untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang.
- temperatur warna
- Pencahayaan sangat penting untuk fotografi, Anda pasti tidak akan mendapatkan gambar yang bagus tanpa cahaya yang cukup. Oleh karena itu,

setiap sinematografer atau sutradara perlu memahami pengetahuan tentang lighting yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Siang hari adalah sinar matahari. Diukur dengan suhu warna, suhu rata-rata menunjukkan 5500 derajat Kelvin atau lebih. Daylight memiliki warna yang khas, sedikit kebiruan atau kebiruan. Sinar matahari disimpan sebagai Drawn berwarna kebiruan. Namun, suhu warna sinar matahari sore dan pagi di bawah 3200 derajat Kelvin.

2. Tungsten, suhu warna cahaya buatan, terutama bola lampu, adalah sekitar 3200 derajat Kelvin. Temperatur warna yang dihasilkan oleh lampu pijar biasanya sedikit kemerahan, sedangkan cahaya matahari sedikit kebiruan. Tidak semua jenis bola lampu menghasilkan temperatur warna yang sama, yaitu 3200 derajat Kelvin. Suhu bola lampu 100 watt biasanya 2850 derajat Kelvin, sedangkan suhu warna lilin adalah 1990 derajat Kelvin.

### C. Pengaturan

Menurut Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, penyuntingan adalah pengorganisasian, pemeriksaan diri,

pemilihan dan perakitan gambar dan suara dari pengambilan gambar produksi. Sesuai rencana, editor harus menghasilkan gambar yang koheren dan cerita yang bermakna, yaitu. untuk menghibur, menginformasikan dan menginspirasi.

Sementara itu, J.B. Editing Wahyudi yaitu memotong gambar yang panjang, merangkai gambar yang bercerita (berurutan) pada waktu tertentu dan siap dikirim tepat waktu. Pengeditan memiliki beberapa efek transisi yang dapat membuat tampilan video lebih menarik. Efek

transisi adalah:

#### 1. Selesaikan

Teknik Dissolove adalah teknik berpindah secara perlahan dari satu gambar ke gambar lainnya. Dengan menggunakan teknik ini, kedua gambar tampak tumpang tindih selama transisi. Gambar pertama perlahan memudar saat gambar berikutnya menjadi lebih cerah.

#### 2. Menghapus

Menyeka adalah kebalikan dari melarutkan. Slide tidak bertahap, ia memiliki garis bersih yang "menghapus" gambar sebelumnya dan menggantinya dengan gambar berikutnya. Gesek

memiliki berbagai bentuk mulai dari, geser ke kiri kanan, kanan kiri, atas bawah, bawah ke atas untuk menghapus lingkaran yang menyusut. 3. Pembedahan Potongan adalah teknik pengeditan yang menyertakan bidikan lain dalam adegan yang sama dan secara singkat mereferensikan tindakan karakter, lalu kembali ke bidikan sebelumnya. 4. Retak Split atau disebut juga L Cut jika kembali ke era analog. Teknik editing yang bertujuan untuk memotong gambar hanya menyisakan pita audio. Dalam potongan ini membentuk "L". Gerakan L-cut ini menghasilkan gambar dengan tone yang berbeda dan tone dengan objek gambar. Eksperimen biasanya dilakukan dengan teknik ini, dan membuat film bisa lebih fleksibel untuk menggabungkan gambar dan suara yang diinginkan.

#### 5. Pudar

Umumnya ada dua jenis transisi, yaitu fade in dan fade out. Gambar yang muncul perlahan disebut memudar. Sebaliknya, gambar yang perlahan memudar dikatakan memudar. Transisi ini biasanya digunakan untuk menandai awal atau akhir video.

#### 6. Perbesar Teknik zoom,

biasanya digunakan pada kamera, adalah gerakan optik lensa menuju atau menjauhi objek dengan mengubah kemiringan lensa dari sudut pandang sempit ke sudut lebar. Zoom digunakan untuk mengatur komposisi gambar. Prinsip teknik zoom sama seperti dalam editing yaitu dalam mengatur komposisi gambar. Namun, dalam arti tertentu, teknik ini diuji sebagai efek transisi. Tujuan dari teknik zoom adalah untuk bergerak ke suatu tempat atau menjelaskan sesuatu. Kemudian zoom out berarti kembali ke scene sebelumnya.

### C. Film

Film adalah gambar hidup, sering disebut gambar bergerak. Film secara kolektif disebut sebagai bioskop. Film sendiri berasal dari kata sinematografi atau gerakan. Film sebenarnya juga merupakan lapisan selulosa cair yang dikenal dalam dunia film sebagai seluloid. Pengertian kino (film) secara harfiah adalah sinematografi, yang berasal dari kino + tho = phytos (cahaya) + grafie = grhap (tulisan = gambar = gambar), jadi artinya melukis gerak dengan cahaya. Untuk melukis gerakan dengan cahaya kita memerlukan alat khusus yang biasa kita sebut kamera.

## D. Jenis-Jenis Film

### 1. Menurut Jenis Film

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

### 2. Menurut Cara Pembuatan Film

- a) Film Eksperimental Film Eksperimental adalah film

yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

- b) Film Animasi Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.
3. Menurut Tema Film (Genre)
- a) Drama Tema ini lebih menekankan pada sisi human interest yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami

tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

- b) Action Tema action 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.
- c) 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

## **E. Bagian-Bagian Film**

### **1. Pra-produksi**

Pra-produksi adalah proses sebelum sebuah film dibuat. Pra produksi adalah tahap persiapan sebelum syuting dimulai. Proses ini nantinya

menentukan kelancaran fungsi pemotretan. Oleh karena itu, proses ini harus dilakukan dengan sebaik mungkin. Praproduksi meliputi penulisan naskah, penyutradaraan, produser dan modal, papan cerita, kostum, aktor, pencari lokasi dan rencana aksi.

2. Skenario Naskah adalah film atau naskah yang menjadi acuan sutradara dalam pembuatan sebuah film. Penulis skenario membuat cerita lengkap yang mencakup dialog dan deskripsi visual. Namun, karya penulis skenario tidak berakhir di atas kertas. Penulis skenario tidak hanya berpikir untuk membuat cerita lebih mudah untuk ditulis (digunakan sebagai panduan bagi sutradara, produser, kru, aktor, dll.), Tetapi juga mengantisipasi bagaimana penyajian teks tersebut akan menjadi sinetron atau film. (Elizabeth, 2004)

3. Cerita Sebelum sinopsis dikembangkan menjadi sebuah film, ada satu proses lagi yang harus dilalui, yaitu perakitan menjadi sebuah cerita film atau cerita video dengan penceritaan perlakuan, dialog, dan karakter yang lebih jelas dan terperinci. Meskipun

pengeditan sebagian besar khusus untuk episode, masih memungkinkan untuk menghasilkan cerita film atau video sebagai serial atau sebagai cerita yang berdiri sendiri, dan merinci cerita dengan konflik yang jelas dan pengembangan karakter. Keunggulan cerita film atau cerita video terutama terletak pada perkembangan cerita, pada konflik yang muncul secara alami, dan karena merupakan sebuah cerita maka nuansa yang muncul lebih ditekankan. (Enang, 2005)

4. Administrator Sutradara disebut pencipta karena dia menuangkan semua ide ke dalam tulisan dalam bentuk gambar atau gambar. Tugas sutradara adalah membuat karya yang menarik dari ide yang dibuat atau diberikan oleh penulis skenario. Syarat sutradara itu kreatif. Selain menghasilkan ide-ide hebat, kreativitas juga berarti kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang menarik dan berbeda. Ketika imajinasinya tajam dan selalu canggih, kreativitasnya tidak pernah berhenti dan dia selalu menghasilkan yang terbaik. Sutradara perlu

mengetahui detail akting, kamera, pencahayaan, dan suara.

5. Produsen dan modal  
Tugas produser adalah mengelola departemen produksi. Ia menjadi promotor pertama produksi film. Dalam film, produser membantu sutradara dalam mengatur proses pembuatan film. Ketika istilah produser dicetuskan, yang kita pikirkan pasti soal uang. Khusus di Indonesia, istilah produser diartikan sebagai pemilik modal, pemilik uang yang memproduksi film tersebut. Asumsi ini salah. Di televisi, produser adalah orang yang memiliki pertunjukan. Ia bertanggung jawab atas berbagai aspek produksi, baik secara teknis, kreatif, maupun finansial. (Denis, 2008)

#### 6. Kostum

Peran kostum terutama untuk menghidupkan karakter aktor, meskipun kostum dapat menunjukkan hubungan psikologisnya dengan karakter lain. Tugas kedua adalah individualisme peran, warna dan gaya kostum membedakan peran dari yang lain

dan dari latar belakang. Fungsi ketiga adalah untuk memberikan ruang dan membantu aktor untuk bergerak, selain itu juga meningkatkan efektivitas visualisasi gerak, menambah keindahan dan keceriaan pada posisi masing-masing aktor setiap saat. (Harymawan 1993)

#### 7. Aktor (bintang film/artis)

Bintang film (artis) adalah sebuah profesi. Profesi ini membutuhkan bakat dan keahlian Anda sendiri. Film ini akan dinilai berdasarkan artistik termasuk:

pas, cantik dan menarik. Permainan (akting) dan aksi (kinerja) dievaluasi. Bagi pembuat film atau produser, bintang film adalah bahan baku merek dagang mereka. Dasar penilaian bisnis adalah keberhasilan atau peluang untuk menghasilkan uang. Jadi bintang film harus berperan ganda (bermain dengan baik dan menarik penonton.) (Margija Mangunhardjana, 1976)

#### 2. Implementasi Sinematografi dengan Film

Film adalah gambar hidup, sering disebut gambar bergerak. Film sering juga disebut film. Film sendiri berasal dari kata

sinematografi atau gerakan. Film diproduksi dengan menangkap orang dan objek (termasuk fantasi dan ekstra palsu) dengan kamera dan/atau animasi. Hal ini berkembang pesat dalam bidang film sebagai media perekam. Sebuah film feature dapat diproduksi tanpa seluloid (pembawa film). Pada tahap pasca produksi, gambar yang diedit dari media analog dan media digital dapat disimpan secara fleksibel. Memahami, apalagi menguasai, keterampilan sinematografi membuka lebih banyak peluang untuk mengembangkan karir di bidang teknologi pendidikan atau pembelajaran. Dalam praktiknya, hampir semua pengembangan media audiovisual, baik berupa media elektronik maupun multimedia pembelajaran individual, didasarkan pada keahlian dan sinematografi, selain keterampilan dasar komputer dan desain grafis saat ini. Seorang desainer grafis (animasi) tanpa kamera dapat membuat atau memotret karakter dan karakter animasi dengan benar, serta pengaturan dan tata letak grafis, tetapi kurang sinematografi dan keterampilan, sulit untuk menentukan cerita dari sebuah film animasi. Belum lagi mengoptimalkan estetika layar animasi yang ada, baik variasi penggunaan sudut atau sudut pandang yang berbeda, posisi in-focus atau out-of-focus, tampilan miring dan miring objek visual dalam bingkai yang bisa didapatkan dengan film. Singkatnya, keterampilan sinematografi dibutuhkan tidak hanya oleh orang yang mengembangkan produk media berupa film atau video, tetapi juga oleh orang yang mengembangkan produk multimedia komputer untuk keuntungan

terbaiknya. Begitu pula dengan produk multimedia yang sudah ada berupa film animasi, video game entertainment dan video game edukasi.

## **PENUTUP**

Berbekal pengetahuan dasar tentang teknologi perfilman, saat ini banyak kemungkinan untuk mengembangkan produk teknologi perfilman atau video hiburan dalam berbagai format dan bentuk penyajian seperti yang telah dijelaskan di atas. Sebagai ciri atau karakter karyanya pada produk film, aturan atau prinsip film, tujuan pembuatan film, karakteristik penonton atau pengguna potensial dan kondisi infrastruktur film masing-masing tentu harus terus diperhatikan. Hal ini nampaknya sangat mudah dilaksanakan jika ada kemauan dan komitmen berbagai pihak untuk terus mendukung kreativitas dalam bekerja. Seperti yang mereka katakan, di mana ada kemauan pasti ada jalan, dan di mana tidak ada kemauan hanya ada "alasan". Dengan adanya karya film semakin berkembang dan dapat mendorong generasi muda untuk selalu berkreasi dalam dunia film dan video.

## DAFTAR PUSTAKA

Asura, Enang Rokajat. 2005. *Panduan Praktis Menulis Skenario Dari Iklan Sampai Sinetron*. Yogyakarta: Andi Offset

Dennis, Fitryan. A. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga

Harymawan, RMA. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Lutters, Elizabeth. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia WidiaSarana Indonesia.