

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek bergenre drama sosial berjudul “Do it” ini, maka akan digunakan beberapa landasan teori yang dibutuhkan. Landasan teori yang dipergunakan meliputi film, yang akan meruncing kepada film pendek. Drama, serta keterkaitannya dalam film. Pengertian kesenjangan sosial yang akan menjurus kepada kompetensi, antara keterkaitannya dengan kesenjangan. Serta pengertian Digital Audio Workstation.

2.1 Film

Film merupakan media perubah ~~masal~~ yang paling mudah diterima oleh manusia karena menggunakan perpaduan antara Audio dan Visual. Audio berupa suara serta visual berupa gambar yang bergerak (Chris wibisono). Diakses melalui (<http://www.hukumonline.com>) dijelaskan definisi Film menurut UU 8/1992 yang merupakan karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya. Dilihat dari segi durasi, film dibagi menjadi dua kategori, yaitu film pendek dan film panjang.

2.1.1 Film Pendek

Film pendek memiliki perbedaan dengan film panjang dalam segi durasi. Dikatakan film pendek karena memang durasinya pendek yakni 15menit atau hanya 30menit. Bukan hanya itu, proses pengambilan gambar juga pendek, tidak seperti film-film layar lebar yang diproduksi kalangan profesional (Wahana Komputer, 2008). Mekanisme dalam tahap produksi baik dalam pembuatan film pendek atau panjang adalah serupa.

Dimana dijelaskan bahwa, mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya (Mabruri, 2010). Sehingga tetap dibutuhkan adanya hal-hal yang tetap perlu diperhatikan baik dalam pembuatan film panjang ataupun film pendek. Dalam setiap film dikenal adanya sebuah plot sebagai landasan penuntun arah sebuah pergerakan cerita film.

Seperti dijelaskan (Jakob, 1979) Plot adalah dasar Bergeraknya cerita. Plot bukanlah jalan cerita, meskipun keduanya tak terpisahkan. Jalan cerita hanyalah bentuk wadag dari plot. Meskipun demikian untuk melihat plot kita harus mengikuti jalan cerita. Plot hanyalah sekedar kendaraan, sekedar alat untuk mengembangkan hal-hal lain dari undur fiksi. Plot harus kita amati dalam hubungannya dalam tema dan watak.

2.2 Drama

Drama adalah alat unik untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan perasaan manusia. Drama adalah bentuk penting dari perilaku dalam semua budaya, dan merupakan aktivitas mendasar dari manusia, sebagaimana yang dijelaskan pada website (<http://ehlt.flinders.edu>).

Aristoteles sendiri menghadirkan drama sebagai istilah umum untuk menggambarkan bentuk-bentuk puisi yang 'bertindak'. Ia mengidentifikasi berbagai jenis komposisi dalam kategori ini, termasuk komedi dan tragedi. Dia dianggap sebagai bentuk komedi drama karena mewakili tindakan yang membuat penonton tertawa dan ia menganggap tragedi bentuk drama karena mewakili tindakan yang membuat penonton merasa kasihan atau takut (Aristotle, 1987).

Ahli teori Romawi Horace memperkenalkan pandangan lain dari bentuk-bentuk puitis ketika ia menyarankan bahwa tujuan mereka adalah baik menyenangkan atau menginstruksikan. Meskipun berbagai definisi dan perkembangan dalam drama harus dipertimbangkan di samping penilaian awal Aristoteles tentang drama, banyak istilah klasifikasi yang ia perkenalkan masih digunakan atau diperdebatkan saat ini (Green, J.R., 1994).

2.2.1 Film Drama

Film drama merupakan suatu keseriusan atau presentasi cerita dengan setting dan situasi kehidupan yang menggambarkan karakter realistik dalam konflik. Baik dengan diri mereka sendiri, orang lain, atau kekuatan alam. Sebuah film dramatis menunjukkan kepada kita mereka manusia terbaik, mereka yang

terburuk, dan segala sesuatu diantara mereka. Masing-masing dari jenis subjek-materi tema memiliki berbagai macam plot dramatis. Film dramatis menurut website (<http://www.filmsite.org>), adalah genre film terbesar karena mereka mencakup spektrum yang luas dari film.

2.3 Kesenjangan Sosial

Herbert Blumer (1971) dalam *Reconsidering Social Constructionism: Debates In Socials Problem Theory* (James A. Holstein, 1993) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan masalah sosial adalah suatu kondisi yang dirumuskan atau dinyatakan oleh suatu entitas yang berpengaruh yang mengancam nilai-nilai suatu masyarakat sehingga berdampak kepada sebagian besar anggota masyarakat dan kondisi itu diharapkan dapat diatasi melalui kegiatan bersama. Entitas tersebut dapat merupakan pembicaraan umum atau menjadi topik ulasan di media massa, seperti televisi, internet, radio dan surat kabar. Sedangkan menurut Soerjono Soekanto masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat, yang membahayakan kehidupan kelompok sosial. Jika terjadi bentrokan antara unsur-unsur yang ada dapat menimbulkan gangguan hubungan sosial seperti kegoyahan dalam kehidupan kelompok atau masyarakat (<http://organisasi.org>).

Masalah sosial muncul akibat terjadinya perbedaan yang mencolok antara nilai dalam masyarakat dengan realita yang ada. Yang dapat menjadi sumber masalah sosial yaitu seperti proses sosial dan bencana alam. Adanya masalah sosial dalam masyarakat ditetapkan oleh lembaga yang memiliki kewenangan

khusus seperti tokoh masyarakat, pemerintah, organisasi sosial, musyawarah masyarakat, dan lain sebagainya (<http://organisasi.org>)

Masalah sosial memiliki keterkaitan yang sangat luas sekali dengan banyak hal. Termasuk keterkaitannya dengan pendidikan yang mengarah kepada sebuah dasar kompetensi seseorang dalam dunia kerja.

2.3.1 Kompetensi

Pada umumnya sebuah dasar kompetensi memiliki 2 cabang. Yaitu Generalis dan Spesialis. Seperti dijelaskan dalam sebuah rangka Ujian Akhir Semester TA. 2009/2010. Mata Kuliah Konsep Teknologi yang diakses melalui website (<http://andreyosea.blogspot.com>) menjelaskan bahwa:

1. Generalis adalah orang-orang yang tahu akan banyak hal, tapi pengetahuan ini hanya melingkupi "kulit luar" dari hal-hal yang diketahui, atau dalam ungkapan yang sudah saya sebutkan diatas adalah tahu sedikit tentang banyak hal. "Generalis adalah orang yang tidak mendalami bidang khusus atau tidak mendapatkan pembinaan khusus. Generalis ini bisa lahir dari sekolah atau pengalaman. Orang generalis mengetahui sedikit hal tentang banyak hal.
2. Spesialis adalah orang yang memiliki keahlian khusus di bidang tertentu yang bisa di peroleh dari training khusus/pendidikan khusus untuk bidang yang khusus pula. Ada juga spesialis yang melalui proses non-formal, misalnya saja melalui pengalaman atau kreativitas diri (self-creativity). Dilihat dari penjelasan Peter F. Drucker (1995), spesialis itu adalah orang

yang mendalami bidang tertentu. Berbeda dengan Generalis yang mengetahui sedikit hal tentang banyak hal, Orang Spesialis mengetahui banyak hal tentang sedikit hal. Lazimnya, spesialis ini terkait dengan keahlian teknik atau professional.

Guna menghadirkan visualisasi terkait sebuah kesenjangan yang ingin ditampilkan pada film, dibutuhkan beberapa pendekatan. Baik dari segi gambar yang berarti warna, dan juga audio yang berarti musik. Digunakanlah teori-teori yang telah dikemukakan para ahli.

2.4 Warna

Teori warna oleh Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Seperti yang dijelaskan pada website (<http://www.ahllidesain.com>) teori warna ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna komplementer, split komplementer, triad, dan tetrad.

Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer adalah:

1. Merah (seperti darah)
2. Biru (seperti langit atau laut)
3. Kuning (seperti kuning telur)

Ini kemudian dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam dunia seni rupa. Campuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder. Campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tertier.

Berikut adalah beberapa jenis formula yang sering dipergunakan:

1. Warna Analogous (Analogous Color), adalah warna-warna yang disusun saling bersebelahan dalam roda warna. Semisal kuning dengan hijau muda.
2. Warna Komplementer (Complementary Color), adalah warna-warna yang saling berseberangan antara satu dengan yang lainnya, sehingga warna-warna ini akan sangat kontras. Semisal kuning dengan ungu.
3. Warna Split Komplementer (Split Complementary Color), adalah hampir sama dengan warna komplementar, tapi salah satu ujung tanda panah dibagi menjadi dua. Semisal merah, biru muda dan hijau muda.

2.5 Digital Audio Workstation

Digital Audio Workstation atau biasa di sebut DAW adalah regenerasi dari penyempurnaan alat recording yang dulunya masih menggunakan pita. DAW bisa di terima di banyak kalangan dengan fitur-fiturnya seperti bisa merecord midi, play, editing dan sebagainya.

Seperti dijelaskan oleh (Colby N. Leider. 2004) Digital Audio Workstation (DAW) adalah sebuah PC atau Macintosh yang dilengkapi dengan kartu suara dan perangkat lunak untuk mengedit dan pengolahan audio digital. Sebuah komputer sekarang telah dilengkapi dengan banyak hal pendukung sehingga dapat berfungsi seperti sebuah studio rekaman yang canggih, menggunakan plug-in dan software khusus untuk membuat rekaman-studio kualitas suara pada desktop, dan juga memungkinkan pengguna untuk mengedit dan memproses suara yang dengan sempurna. DAW tidak hanya merevolusi cara musik dicatat, tetapi memungkinkan bentuk-bentuk baru dari musik elektronik, dibuat sepenuhnya di komputer, akan ditulis dan direkam pada desktop.

Singkat kata, D.A.W adalah sebuah solusi yang tepat untuk menghasilkan audio tingkat profesional namun dengan biaya yang sangat terjangkau ketika dibanding dengan proses *manual recording*.