

BAB II

TINJAUAN UMUM SEKOLAH TINGGI FILM INDONESIA

II.1. SEKOLAH TINGGI

Sekolah tinggi merupakan salah satu sarana pendidikan di Indonesia yang berada di tingkat perguruan tinggi. Perguruan tinggi memiliki beberapa tingkatan pendidikan mulai dari Akademi, Institut, Politeknik, Sekolah Tinggi, dan Universitas. Sekolah tinggi menyelenggarakan pendidikan akademik atau vokasi disiplin dalam lingkup ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan sekolah tinggi diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Bahwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamankan kepada Pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Bahwa pendidikan tinggi sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi
- c. Bahwa meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi globalisasi di segala bidang, diperlukan pendidikan tinggi yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan.
- d. Bahwa untuk mewujudkan keterjangkauan dan pemerataan yang berkeadilan dalam memperoleh pendidikan tinggi yang tinggi dan relevan.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan sekolah tinggi

II.2. JENIS-JENIS SEKOLAH TINGGI

Sekolah tinggi memiliki banyak jenis yang berperan penting dalam dunia pendidikan. Di Indonesia sekolah tinggi yang paling banyak dijumpai atau dibangun adalah Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE). Sekolah tinggi seni sangat jarang ditemui pada pendidikan tingkat tinggi Indonesia. Ada beberapa sekolah tinggi yang berperan dibidang seni, salah satunya adalah Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung (STSI Bandung). STSI Bandung adalah sebuah perguruan tinggi negeri yang terdapat di Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Berdasarkan SK Presiden RI No.59 Tahun 1995, STSI Bandung memiliki beberapa jurusan, antara lain :

- Jurusan Tari (S-1)
- Kerawitan (S-1)
- Teater (S-1)
- Seni Rupa (S-1)
- TV dan Film (D-4)

II.3. FILM

Film adalah gambar hidup yang sering juga disebut *movie*. Film secara kolektif sering juga disebut sebagai sinema (*cinema*). Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *pythos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan= gambar= citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermitten movement*, gerakan yang muncul hanya keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara

audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat adegan film tersebut, karena formatnya yang menarik.

Definisi Film Menurut UU 8/12, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, atau dengan tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lain sebagainya.

Film juga dapat disimpan dan ditayangkan lagi secara berulang-ulang dengan teknik media digital. Dalam kesenian film juga dapat disebut sebagai seni karena di dalam sebuah film terdapat rekaman gambar bergerak ataupun suara. Sebagai contoh dalam sebuah film ada seni artistik, seni musik, dan seni peran (acting) dimana pengambilan gambar harus indah, bagus, suara harus jelas, dan bagus dipandang.

II.4. KLASIFIKASI FILM

II.4.1. 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.

² Sumarno, Marseli, (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*, PT. Grasindo, Jakarta.

Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

B. Film Non Cerita (Non Fiksi)

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

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

II.4.2. 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.

II.4.3. Menurut Tema Film

A. Drama

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

B. Action

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

C. Komedi

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

D. Tragedi

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

E. Horor

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

II.4.4. Film *Mainstream*

II.4.4.a. Pengertian

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



Gambar II.1. : sampel film-film *mainstream*.

II.4.4.b. Karakter Film *Mainstream*

A. Non Teknis

Secara non teknis film *mainstream* dibagi menurut :

1. Ide atau tema

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

2. Alur cerita

Dibagi menjadi 4 bagian yaitu :

1. Pembuka : berisi pengenalan tokoh (baik protagonis maupun antagonis). Pada akhir babak ini biasanya dimunculkan masalah yang dialami tokoh utama protagonis.

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

B. Teknis

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

1. Menggunakan bahan *selluloid* (minimal film 35 mm) agar dapat diputar di bioskop.
2. Memiliki jaringan kerjasama yang jelas (luas) baik pada pra produksi, produksi sampai ke tahap distribusi film dengan tujuan utama keuntungan secara materi.
3. Modal/ dana disediakan oleh orang atau instansi tertentu yang berposisi sebagai Produser.
4. Menggunakan sistem bintang, maksudnya pemeran film sudah dikenal oleh masyarakat (*public figure*) dengan tujuan menarik minat penonton.
5. Ada proses sensor dari lembaga perfilman yang terkait, dengan tujuan menyaring bagian film yang dianggap tidak baik untuk dikonsumsi masyarakat umum.

II.5. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN FILM DI INDONESIA

Di Indonesia, film pertama kali diperkenalkan pada tanggal 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut "Gambar Idoep". Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena

karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

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



Gambar II.2.: sampul film “*Loetoeng Kasaroeng*”.

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



Gambar II.3.: sampul film “*Eulis Atjih*”.

Untuk lebih mempopulerkan film Indonesia, Djamiludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret – 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPFII (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film “Jam Malam” karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan. Pertengahan tahun 90-an, film-film nasional sedang menghadapi krisis ekonomi dan harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Apalagi dengan kehadiran *Laser Disc*, VCD, dan DVD yang makin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor.

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

Baru kemudian pada tanggal 19 Desember 2009 Film *Laskar Pelangi* meraih Penghargaan sebagai Film Terbaik se-Asia Pasifik di Festival Film Asia Pasifik yang diselenggarakan di Taiwan.



Gambar II.4. : sampul film *Laskar Pelangi*.

II.6. TEKNOLOGI FILM INDONESIA

Kemajuan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) seiring perkembangan zaman mempengaruhi perkembangan teknologi film yang ikut mulai mengalami perubahan yang besar seperti pada tahun 1800-1930 (era film bisu) hingga tahun (2000-sekarang) era film digital. Dari perkembangan itu dapat diketahui dua kategori berdasarkan latar belakang penciptaannya yaitu, film sebagai dokumentasi dan film sebagai sarana ekspresi seni. Film juga membutuhkan perpaduan yang bagus antara dua teknologi media yaitu jarak pandang dan dengar (audio dan visual).

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

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

Dampak positif dari kemajuan produksi saat itu adalah berkembangnya film-film Indonesia baik secara kualitas maupun kuantitas.

Tahun 1980an pembuktian mengenai teknologi film yang digunakan mulai menarik minat para penikmat film bioskop. Bukti lainnya, semakin banyak pula masyarakat dalam dunia film yang memproduksi film, karena pembuatan filmnya bisa dilihat tiap tahunnya. Namun hal tersebut tidak bertahan lama. Mulai tahun 1990an kondisi perfilman Indonesia mulai menurun seiring krisis moneter pada saat itu. Mulai bosannya masyarakat dengan jenis film pada masa itu merupakan alasan ketertarikan mereka yang berkurang terhadap film Indonesia. Seiring berlalunya waktu, maka pada tahun 2000an teknologi di Indonesia mulai berkembang dan membantu pembuatan film dalam pemberian efek warna dan visualisasi pada sebuah film.

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



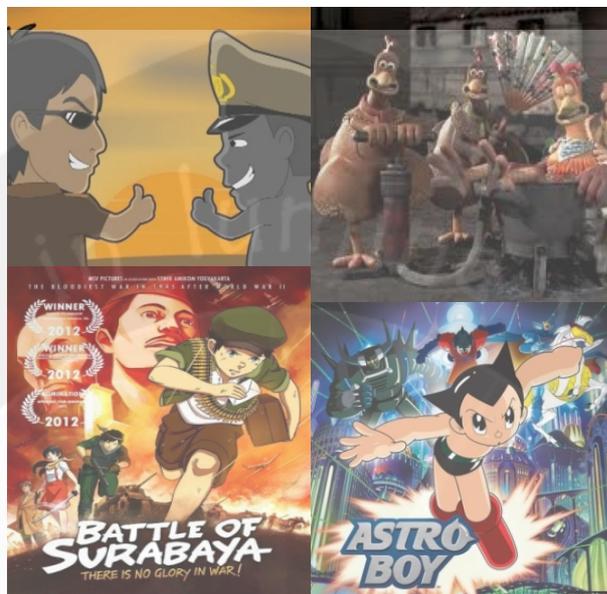
Gambar II.5. : sampul film Milli dan Nathan.

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

Animasi ada empat jenis yaitu dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D) *clay animation*, dan animasi Jepang (*Anime*). Pada animasi 2D, figur animasi dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan 2D bitmap graphics atau 2D *vector graphics*. Animasi 3D lebih kompleks lagi karena menambahkan berbagai efek di dalamnya seperti efek pencahayaan, air, api, dan sebagainya, sehingga seolah-olah riil dan nyata. Animasi tanah liat (*clay animation*) merupakan animasi pertama yang diperankan pada film “A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare” pada 1908, animasi ini memakai plastisin (bahan lentur) dengan membentuk kerangka tokoh sesuai bentuknya. Sedangkan animasi Jepang yaitu sebutan untuk teknik animasi-animasi Jepang dalam membuat sebuah film beranimasi tinggi. Salah satu contoh film animasi Jepang ini adalah film “Astro Boy”.

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

peristiwa 10 November 1945 dan “*Fire and Ice*” yang berbasis filosofi dan cerita Jawa, sedang dalam proses penyelesaian dan penawaran ke distributor Internasional.



Gambar II.6. : sampul film animasi 2D (kiri atas), animasi 3D (kiri bawah), animasi clay (kanan atas), animasi Jepang (kanan bawah).

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

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

II.7. PELAKU INDUSTRI FILM

Ada beberapa pelaku industri film dalam proses pelaksanaan sebuah film. Para pelaku tersebut memiliki tanggung jawab masing-masing dalam menjalankan tugasnya, sedangkan tanggung jawab terbesar ditanggung oleh produser. Berikut pelaku-pelaku dalam industri film adalah sebagai berikut.

1. Produser

Produser adalah orang yang mengepalai studio yang memiliki sebuah tanggung jawab dalam memimpin sebuah produksi film, menentukan cerita dan biaya yang diperlukan serta memilih orang-orang yang harus bekerja untuk tiap film yang dibuat di studionya. Terkadang ada orang yang sangat sulit membedakan fungsi antara produser dan sutradara, karena fungsinya memang beda tipis. Hanya saja perbedaannya terletak pada saat praproduksi dan saat pelaksanaan produksi. Produser lebih terlibat saat praproduksi film, sedangkan sutradara lebih terlibat saat pelaksanaan film. Indonesia memiliki banyak produser yang terkenal, salah satu diantaranya adalah Raam Punjabi (Raam Jethmal Punjabi) pemilik rumah produksi yang terkenal bernama Multivision Plus.

2. Sutradara

Sutradara merupakan orang yang memimpin proses pembuatan film, mulai dari memilih pemeran tokoh film hingga memberi arahan pada setiap anggota yang bekerja pada film tersebut sesuai skenario film yang telah dibuat. Tanggung jawab seorang sutradara adalah proses pembuatan sebuah film dengan baik di mata penonton. Selain mengatur sikap atau gaya para pemain film, sutradara juga mengontrol posisi gerak kamera, suara, pencahayaan, dan lain-lain yang berkaitan dengan proses pembuatan film.

³ Said, Salim, (1982). *Profil Dunia Film Indonesia*, Grafiti Pers, Jakarta.

3. Penulis Skenario

Penulis skenario merupakan orang yang menuliskan sebuah ide cerita ke dalam tulisan, dimana tulisan ini akan menjadi acuan bagi sutradara untuk proses membuat sebuah film. Pekerjaan penulisan skenario tidak selesai pada saat skenario rampung, karena tidak jarang skenario itu harus ditulis ulang karena sang produser kurang puas. Selain penulis skenario, sutradara juga bisa berperan aktif dalam penulisan sebuah film.

4. Penata Fotografi

Penata fotografi adalah nama lain dari juru kamera (*cameraman*), orang yang benar-benar memiliki pengetahuan di bidang menggunakan kamera film. Dalam menjalankan tugasnya mengambil gambar, seorang juru kamera berada di bawah arahan seorang sutrada. Juru kamera bisa mengoperasikan kegiatan apa saja di bidang gambar seperti, merekam film, video, atau media penyimpanan komputer tergantung dengan teknologi yang akan digunakan oleh juru kamera. Juru kamera juga harus memiliki pengetahuan tinggi dalam memilih lensa foto yang cocok, mesin pencetak foto dan video, serta alat-alat lainnya. Kadang-kadang juru kamera sering dianggap sebagai sutradara film, karena tugas juru kamera yang selalu berada di balik lensa.

5. Penyunting

Penyunting merupakan orang yang bertugas merangkai gambar yang telah diambil sebelumnya menjadi rangkaian cerita sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Pada proses ini, juga dilakukan pemberian suara (musik) atau *special effect* yang diperlukan untuk memperkuat karakter gambar atau adegan dalam pembuatan sebuah film.

6. Penata Artistik

Penata artistik dapat dibedakan menjadi penata layar, gaya, dan penata rias. Penata layar merupakan orang yang mengatur atau menyiapkan suasana ruang sesuai skenario film yang diinginkan oleh sutradara. Penata gaya adalah membantu sutradara untuk memberikan

arahan gaya kepada pemain film sesuai skenario film. Sedangkan penata rias adalah orang yang bertugas membantu pemain film untuk merias wajah dan rambut, hingga menyiapkan pakaian (kostum) yang akan digunakan dalam pembuatan sebuah film.

7. Pemeran

Pemeran dalam sebuah film terbagi menjadi tiga kategori pemain film yaitu sebagai berikut.

1. Pemain utama, pemain yang memainkan atau menjalankan peran pokok dalam sebuah film yang menjadi pusat perhatian para penonton.
2. Pemain pendukung, pemain yang memainkan peran penting tapi tidak seperti pemain utama yang menjadi inspirasi cerita dalam sebuah film.
3. Pemain figuran, pemain yang memainkan peran tambahan saja dalam sebuah film atau dikenal sebagai pelengkap cerita dalam sebuah film.

Posisi pemeran yang juga disebut sebagai bintang film, secara kelembagaan tidaklah begitu penting karena seorang pemeran harus tunduk dan melakukan segala arahan yang diberikan oleh sutradara. Namun, karena cerita film sampai pada penonton film melalui bintang film tersebut, di mata penonton justru bintang film itulah yang paling penting dalam cerita sebuah film.

8. Manajer Publikasi (*Publicity Manager*)

Manajer publikasi biasanya bertugas saat menjelang, selama, dan sesudah proses periklanan sebuah film yang akan dipertontonkan dan harus dipersiapkan untuk menerima kehadiran film tersebut. Biasanya pekerjaan ini dilakukan oleh orang yang benar-benar ahli di bidang periklanan dan memiliki pengetahuan jaringan yang luas.

II.8. APRESIASI FILM

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

1. Nilai hiburan

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

2. Nilai pendidikan

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

3. Nilai artistik (seni)

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

⁴ Sumarno, Marseli, (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*, PT. Grasindo, Jakarta.

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

Biasanya pengapresiasian dilakukan dengan membuat sebuah festival penghargaan. Di Indonesia penghargaan untuk sebuah karya film dikenal dengan nama Festival Film Indonesia (FFI). FFI merupakan salah satu sarana apresiasi film untuk meningkatkan kualitas dan produksi film di Indonesia sehingga para seniman-seniman pembuat film lebih semangat lagi dalam memproduksi sebuah film.

II.9. SARANA EDUKASI FILM DI INDONESIA

Pada saat ini sarana edukasi film di Indonesia masih minim dan kurang berkualitas jika dibandingkan dengan sarana-sarana edukasi negara luar seperti India, Thailand, dan lain-lain. Salah satu sarana edukasi film yang terkenal di Indonesia adalah Institut Kesenian Jakarta (IKJ) yang memiliki Fakultas Film dan Televisi atau disingkat menjadi FFTV – IKJ.

Secara Internal, pembaharuan kurikulum dan sistem pengajaran yang efektif menjadi visi dan misi utama bagi sekolah film ini. IKJ merupakan salah satu sekolah yang sudah memiliki tanda bukti kualitas (ISO). Sedangkan secara eksternal, FFTV – IKJ selalu membina jaringan (*link*) dengan dunia industri perfilman atau pertelevisian maupun lembaga-lembaga pendidikan di dalam dan di luar negeri. Sehingga keselarasan edukasi di bidang film tetap terjaga dan maju seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Meski mulai menggunakan teknologi canggih dalam proses belajar, tetapi sekolah dengan tipe seperti IKJ masih sangat jarang dijumpai. Oleh karena itu, peran pemerintah sangat dibutuhkan untuk memajukan sekolah tinggi di bidang film.

Ruang studio merupakan salah satu ruangan yang di identik dengan sekolah film dengan volume ruang tertentu. Biasanya ruang studio sekolah - sekolah film di Indonesia mulai dapat dijumpai sebagai sarana dalam kegiatan proses belajar dalam pembuatan sebuah film. Pada saat ini, kualitas film Indonesia mulai di lirik Internasional karena kualitas dari produksi film itu sendiri.

Sekarang ini peningkatan kualitas film Indonesia mulai meningkat, sehingga sarana edukasinya juga perlu ditingkatkan lebih jauh lagi supaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia di bidang film tertentu. Sarana edukasi ini juga membantu setiap mahasiswa yang memiliki bakat tertentu sehingga dapat memaksimal kan bakatnya lewat sarana edukasi tersebut. Berikut ini foto bangunan Institut Kesenian Jakarta Fakultas Film dan Televisi yang merupakan sarana edukasi film di Indonesia.



Gambar II.7.: Gambar gedung IKJ Fakultas Film dan Televisi.