

## BAB II

# TINJAUAN FILM INDEPENDEN DAN KEGIATAN STUDI SINEMATOGRAFI

### 2.1 Pengertian Film Independen

Suatu keadaan statis, pada saatnya akan membawa kejenuhan bagi seseorang. Ketika seorang seniman merasa bahwa suatu karya tidak bisa lagi menjadi representasi dan aktualisasi dirinya, ia pasti akan mencari formula-formula baru. Perfilman Indonesia pernah mengalami kelesuan selama beberapa lama, dan pada saat yang bersamaan bioskop-bioskop di Indonesia dibanjiri film-film produksi Hollywood. Keadaan tersebut mendorong beberapa sutradara muda untuk 'memberontak'. Mereka tidak melibatkan diri dalam industri perfilman Indonesia. Namun mencoba memproduksi dan mendistribusikan filmnya sendiri. Oleh karena itulah istilah film independen muncul. Sehingga dapat dikatakan bahwa film *indie* Indonesia lahir sebagai antiklimaks dari *mainstream* mayor studio (jaringan sinepleks 21) dan stagnasi perfilman Indonesia. Ia lahir dari sebuah idealisme untuk menciptakan budaya tandingan (*counter culture*) terhadap bentukan budaya massa yang cenderung mengkonstruksi industri perfilman menjadi bersifat komersial.<sup>6</sup>



**Gbr 2.1** *Pachinko And Everyone's Happy*, film *indie* yang diproduseri, disutradarai, dibintangi dan didistribusikan sendiri oleh Harry "Dago" Suharyadi (Sumber: Pamflet)

---

<sup>6</sup> *Film Indie, Aktualisasi Untuk Berpikir Secara Bebas*, Media Film Dissolve, No. 1/1 Maret 2001

Beberapa pengamat dan praktisi mencoba mendefinisikan film *indie* menurut pendapatnya masing-masing. Fred Wibowo, pemerhati film, berpendapat, "film independen adalah film yang tidak terikat oleh kancah Hollywood dengan formula-formulanya yang sangat kapitalis dan komersial. Film *indie* ini ingin melepaskan diri dari formula-formula sinema unggulan yang sudah mapan dan sangat komersial."<sup>7</sup>

Bambang J. Prasetya, pengamat dan praktisi perfilman Yogya, cenderung melihat pengertian film independen dari dua sudut pandang, yaitu managerial dan pencapaian secara estetis atau artistik. Managerial berarti swadaya. Yang kedua adalah bahwa film *indie* lebih merupakan suatu eksplorasi-eksplorasi estetis terhadap konvensi-konvensi film yang sudah ada. "Semangat film *indie* adalah semangat eksploratif, semangat pemberontakan dengan menggunakan estetis. Sehingga seorang *indie filmmaker* adalah orang yang mampu mengeksplorasi sesuatu yang berbeda dalam artian tidak asal, tapi jelas ada struktur, konveksi dan substansi yang ingin dicapai," demikian menurut beliau.<sup>8</sup>



Gbr 2.2 *Kuldesak*, film *indie* yang dianggap menampilkan eksplorasi cara bertutur, dimana cerita ditampilkan secara mozaik. (Sumber: Pamflet)

Film *indie* memiliki semangat eksploratif yang lebih menonjol bila dibandingkan dengan film industrial. Film *indie* adalah film alternatif dirasa lebih mampu menampilkan idealisme *filmmaker* karena terbebas dari kepentingan

<sup>7</sup> "Film Televisi, Komersial Seratus Prosen", Media Film Dissolve, No. 1 Tahun I Maret 2001

<sup>8</sup> "Kita Mudah Terkejut", Media Film Dissolve, No. 1 Tahun I Maret 2001

pasar. Sehingga *filmmaker* bebas mengekspresikan pemikirannya secara utuh dalam merekam dan mengkritisi realitas yang ada melalui filmnya.

Menurut aktivis film independen dari KBBF (Komunitas Belajar Bikin Film), Titus Soepono Aji,<sup>9</sup> selama ini film *indie* menjadi sarana yang menyuarakan kekuatiran terhadap film-film *mainstream*. dan di beberapa negara film *indie* memiliki karakteristik berbeda. Sebagai contoh di Eropa berkembang film-film yang menekan film-film Amerika dan biasanya film Eropa lebih humanis. Sementara itu, film-film *indie* di Amerika lebih berkeinginan untuk menekan Hollywood yang dianggap sebagai kapitalis film. Yogya memiliki karakter film *indie* yang lebih luas. Film *indie* Yogya lebih kritis pada atmosfer lingkungan. Permasalahannya lingkungan Yogya lebih bersifat humanis dan diarahkan untuk memukul tata nilai."<sup>9</sup>

Kemandirian film independen juga termasuk dalam hal tema yang diangkat. Film *indie* itu mengangkat gagasan, tema dan berbagai macam formula baru, artistik, semiotik atau simbol-simbol.<sup>10</sup> Hal-hal yang terkadang kurang diangkat sebagai tema dalam film-film Hollywood justru merupakan hal yang cukup menarik untuk diangkat dalam film *indie*. Film *indie* terkadang memunculkan ide-ide baru yang ada di luar pikiran masyarakat awam. Tema-tema yang dieksplorasi terkadang cukup sederhana namun disertai dengan imajinasi-imajinasi, sehingga menjadi menarik. Hal-hal yang ditampilkan seringkali sesuai dengan realitas sosial yang ada di masyarakat dan menyentuh kehidupan sehari-hari.<sup>11</sup>

Dengan menampilkan gambaran-gambaran sosial yang terkadang tidak terpikirkan dalam kehidupan sehari-hari, film *indie* diharapkan mampu

---

<sup>9</sup> *Film Independen Tekan Kapitalis*, Artikel SK Radar Yogya, 25 April 2001, dikutip dari *Sinematek sebagai Museum Film*, Wahyu Widodo, TA UGM

<sup>10</sup> Wibowo, Fred, "Film Televisi, Komersial Seratus Prosen", *Media Film Dissolve*, No. 1 Maret '01

<sup>11</sup> *Film Indie, Aktualisasi Untuk Berpikir Secara Bebas*, *Media Film Dissolve*, No. 1/1 Maret 2001

memberikan penyadaran-penyadaran pada penontonnya tentang kepedulian sosial. Selain lebih mengutamakan kreatifitas dan gagasan si pembuat, film *indie* juga mengembangkan persentuhan seni antara pembuat dan penikmat. Ia tidak hanya sekedar ditonton tetapi ada interaksi kreatif yang terjadi antara *filmmaker* dengan penonton.<sup>12</sup>

## **2.2 Karakter Film Independen**

Setelah mencermati penjabaran mengenai film independen di atas, kiranya dapat dirumuskan beberapa karakter dari film independen tersebut:

### **a. Tidak ada batas/ memberontak terhadap pembatasan-pembatasan**

Film independen itu lahir dari pembatasan, suatu keadaan yang mengikat baik dari luar maupun dari dalam. Pembatasan dari luar dapat berupa peraturan-peraturan/ birokrasi dan tuntutan/ selera pasar. Pembatasan dari dalam dapat berupa keterbatasan dana, jumlah sumber daya manusianya dan peralatan. Pembatasan itu menyebabkan keinginan untuk bergerak.

### **b. Eksplorasi yang total, tidak biasa/ umum**

Dalam film independen terdapat eksplorasi yang total, baik dari segi tema, alur cerita maupun sisi artistiknya. Hal-hal yang umum dan biasa dicoba untuk dipandang dari sudut yang lain dan dimunculkan sebagai suatu yang menarik.

### **c. Berani**

Kebanyakan film independen berani menampilkan realitas sosial yang ada di masyarakat yang kurang diangkat/ tidak berani diangkat dalam film-film industrial. Contohnya adalah masalah homoseksualitas (film *Kuldesak*), penindasan dan pemasungan kebebasan berbicara oleh penguasa (film *Revolusi Harapan*), penderitaan tahanan politik (film *Puisi Tak terkuburkan*) dan potret kehidupan anak jalanan (film *Daun Di Atas Bantal*). Nilai

---

<sup>12</sup> Wibowo, Fred, "Film Televisi, Komersial Seratus Prosen", Media Film Dissolve, No. 1 Maret '01

keberanian sebenarnya otomatis melekat pada setiap film *indie*. Karena film *indie* adalah 'film pemberontakan'. Pemberontakan itu hanya dapat dilakukan bila ada keberanian.

**d. Humanis**

Tema realitas sosial yang ditampilkan secara utuh menjadikan film *indie* terasa lebih menyentuh kehidupan sehari-hari masyarakat atau dengan kata lain lebih bersifat humanis.

**e. Simbolisasi pesan**

Untuk menampilkan realitas sosial di atas, film *indie* terkadang tidak memvisualisasikannya secara gamblang tetapi abstrak, dengan menggunakan simbol-simbol. Contohnya dalam film *Revolusi Harapan* karya Nanang Istiabudi, ada adegan-adegan pencabutan gigi yang gemar dilakukan oleh empat orang tokoh antagonis dalam film tersebut setiap kali melakukan kekerasan. Hal ini mensimbolkan bagaimana ketidak leluasaan berpendapat seseorang pada suatu rezim yang diwakili oleh keempat pengacau tersebut.<sup>13</sup>

### **2.3 Kegiatan Studi Sinematografi**

Sinematografi adalah seni membuat film. Di Indonesia, jurusan sinematografi hanya ada di Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Sehingga wadah untuk mempelajari sinematografi dapat dikatakan masih sangat kurang.

Bisa disimpulkan bahwa sutradara-sutradara film *indie* Indonesia yang mengenyam pendidikan sinematografi adalah dari IKJ, seperti Harry 'Dagoe' dan Riri Rizu, atau lulusan luar negeri, seperti Rudi Soedjarwo (jurusan film *Academy Of Art College, San Francisco*) dan Nia Dinata (bidang penyutradaraan *New York University*). Sedangkan yang lain *basic* pendidikannya berasal dari pertelevisian, *broadcasting*, fotografi atau teater. Bahkan ada yang hanya secara otodidak.

---

<sup>13</sup> *Harapan Dalam Kesempatan, Kesempatan Dalam Harapan, Dissolve Media Film, No.1/1 2001*

Beberapa pelajaran yang diberikan di jurusan televisi atau *broadcasting* memang ada kaitannya dengan dunia pembuatan film, seperti tentang kamera video, *audio recording*, dan *lighting*. Sehingga tidak mengherankan bila mereka yang memiliki *basic* pendidikan di atas banyak yang terjun dalam dunia pembuatan film.

Sebagian dari mereka yang belajar membuat film secara otodidak, banyak bergabung dengan *kine club-kine club*. *Kine club* adalah wadah (komunitas) berkumpulnya para penggemar film. Menurut Dwi Aryo, bidang media Konfiden (Komunitas Film Independen), *kine club* merupakan tempat untuk mengasah apresiasi film dan menambah wawasan mengenai film dengan cara yang *fun*. Kegiatan mereka adalah mengadakan pemutaran film. Biasanya film yang diputar adalah film alternatif (bukan produksi Hollywood). Setelah itu mereka mendiskusikannya dan akhirnya tertantang untuk membuat film sendiri.<sup>14</sup> Beberapa *kine club* juga menyelenggarakan *workshop* pembuatan film bagi anggotanya. Galih, aktifis MM *Kine Club* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, mengatakan bahwa pelatihan pembuatan film selalu diadakan MM *Kine Club* setiap ada *recruitment* anggota baru.

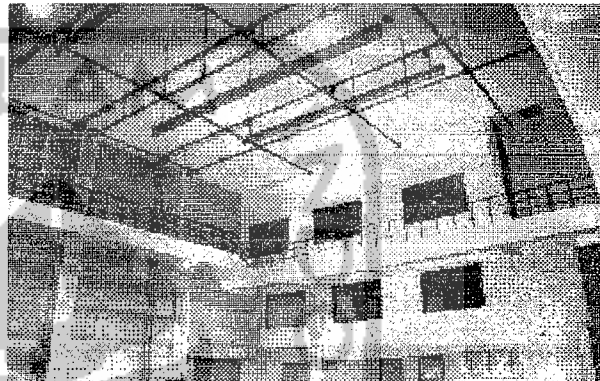
Selain *kine club*, lembaga-lembaga lain juga pernah menyelenggarakan *workshop* pembuatan film. Seperti yang dilakukan Program Bimbingan Anak Sampoerna (PBAS), PopCorner dan [ki:] Communication pada awal tahun 2001 lalu. Mereka menggelar *workshop* "Karya Kita, Bengkel Film Pemula" (KKBFP) di 5 kota: Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta dan Makassar. *Workshop* yang diperuntukkan bagi para pelajar SLTP itu merupakan kegiatan pelatihan cara membuat film, termasuk penyuntingan, penanganan kamera, pembuatan skenario, penataan cahaya serta aspek lain pembuatan film.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> *Movie Buffs Unite!* MTV Trax, Agustus 2002

<sup>15</sup> *Sembilan Film Pendek Karya Pelajar Masuk Nominasi (KKFFP) 2002*, Kompas Cyber Media, 3/8/02

Pembuatan film pada dasarnya merupakan suatu keterampilan sehingga studi mengenainya tidak cukup hanya melalui teori saja namun juga membutuhkan praktek. Di sekolah sinematografi, porsi praktek ini seharusnya justru lebih besar agar mahasiswanya lebih terampil lagi. Oleh karena itulah selain memerlukan ruang kelas sekolah ini juga mutlak dilengkapi studio praktek.



**Gbr 2.3** Fasilitas studio praktek di Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
(Sumber: dokumentasi)

## **2.4 Kegiatan Pembuatan Film**

Sebuah film merupakan hasil dari suatu proses. Lamanya proses pembuatan film tersebut berbeda-beda tergantung dari banyak faktor, seperti faktor lokasi *shooting*, cuaca (dalam produksi film *outdoor*) dan dana yang dimiliki. Namun pada dasarnya proses pembuatan film dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### **2.4.1 Tahap Pra Produksi**

Dalam tahap pra produksi, ada beberapa kegiatan yang umum dilakukan oleh seorang *filmmaker*, yaitu menyusun naskah filmnya, mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk produksi, rapat pra produksi dan *rehearsal*.<sup>16</sup>

#### **a. Penyusunan naskah**

Penyusunan naskah merupakan transformasi ide ke dalam bentuk tulisan.

Dalam melakukan tranformasi itu *filmmaker* terlebih dahulu melakukan riset.

---

<sup>16</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

Riset dapat dilakukan dengan studi literatur, wawancara, maupun terjun langsung ke lapangan melibatkan diri dalam bidang yang sedang diriset. Selama melakukan riset itu *filmmaker* mulai mencoba membuat naskah kasar. Setelah naskah kasar dan riset selesai maka dibuatlah naskah yang lengkap.

**b. Mempersiapkan film untuk tahap produksi**

Persiapan ini meliputi *script breakdown* (penjabaran naskah ke dalam tabel - tabel yang memuat informasi lokasi, kostum dan *properties*, aktor/ aktris, crew, dll), pembuatan jadwal produksi, penyusunan anggaran biaya, *casting* (penyeleksian aktor/ aktris yang akan dipakai dalam film), pemilihan studio yang akan digunakan, pemilihan *setting* (dan pembuatannya), pemilihan lokasi untuk *nonstudio shooting*, pemilihan crew dan mempersiapkan semua peralatan yang akan digunakan.

**c. Rapat pra produksi**

Rapat pra produksi diadakan untuk melakukan konsolidasi, memberikan pengarahan-pengarahan, dan menyatukan persepsi antara sutradara dengan semua pihak yang terkait dengan proses produksi nantinya.

**d. Rehearsal**

*Rehearsal* atau latihan biasanya dilakukan sebelum produksi yang sebenarnya dilakukan. Hal ini ditujukan untuk melakukan penyesuaian antara semua pelaku kegiatan dan meminimalkan kesalahan pada saat proses produksi.

#### **2.4.2 Tahap Produksi: Perekaman Gambar Bergerak dan Suara**

Tahap ini pada intinya adalah kegiatan perekaman gambar bergerak (*motion picture*) dan suara. Dengan demikian kameraman dan *sound mixer* akan memegang peranan yang besar dalam tahap ini. Kegiatan perekaman ini dapat dilakukan di dalam studio (*indoor*) maupun di luar studio (*outdoor*).



### 2.4.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini meliputi proses editing, *postproduction sound recording* dan proses laboratorium.

#### a. Editing

Semua hasil perekaman gambar, baik berupa film (yang telah diproses secara kimiawi di laboratorium) maupun *videotape*, dan hasil perekaman suara pada akhirnya diserahkan pada editor untuk editing. Proses editing film dilakukan pada *work print* (duplikat film asli) dan *work tracks* (duplikat *soundtrack*) untuk mencegah rusaknya film orisinil ketika dijalankan pada mesin editing.<sup>17</sup>

Proses editing video berbeda dengan editing film. Editing video memerlukan tiga peralatan dasar, yaitu *source deck* atau *playback videotape deck* (untuk memutar video asli), *edit deck* atau *recording deck* (untuk merekam hasil editing) dan *controller*. *Source deck* dan *edit deck* masing-masing dilengkapi monitor, sehingga *output* masing-masing *deck* dapat langsung dilihat pada monitor. Editor memasang *videotape* asli pada *source deck* dan *videotape* kosong pada *edit deck*. Dengan menggunakan *controller* ia merekam adegan per adegan dari *videotape* asli pada *source deck* ke *videotape* kosong pada *edit deck*.<sup>18</sup> Jadi, editing video dilakukan secara elektronik, bukan secara fisik (dengan gunting) seperti pada editing film.

#### b. Post production sound recording

*Post production sound recording* dilakukan untuk tujuan-tujuan *dubbing*, pemberian narasi, *sound effect* dan musik. Perekaman suara ini bertujuan untuk mendukung hasil perekaman suara di lapangan (pada saat *shooting*).

#### c. Mempersiapkan film untuk proses laboratorium

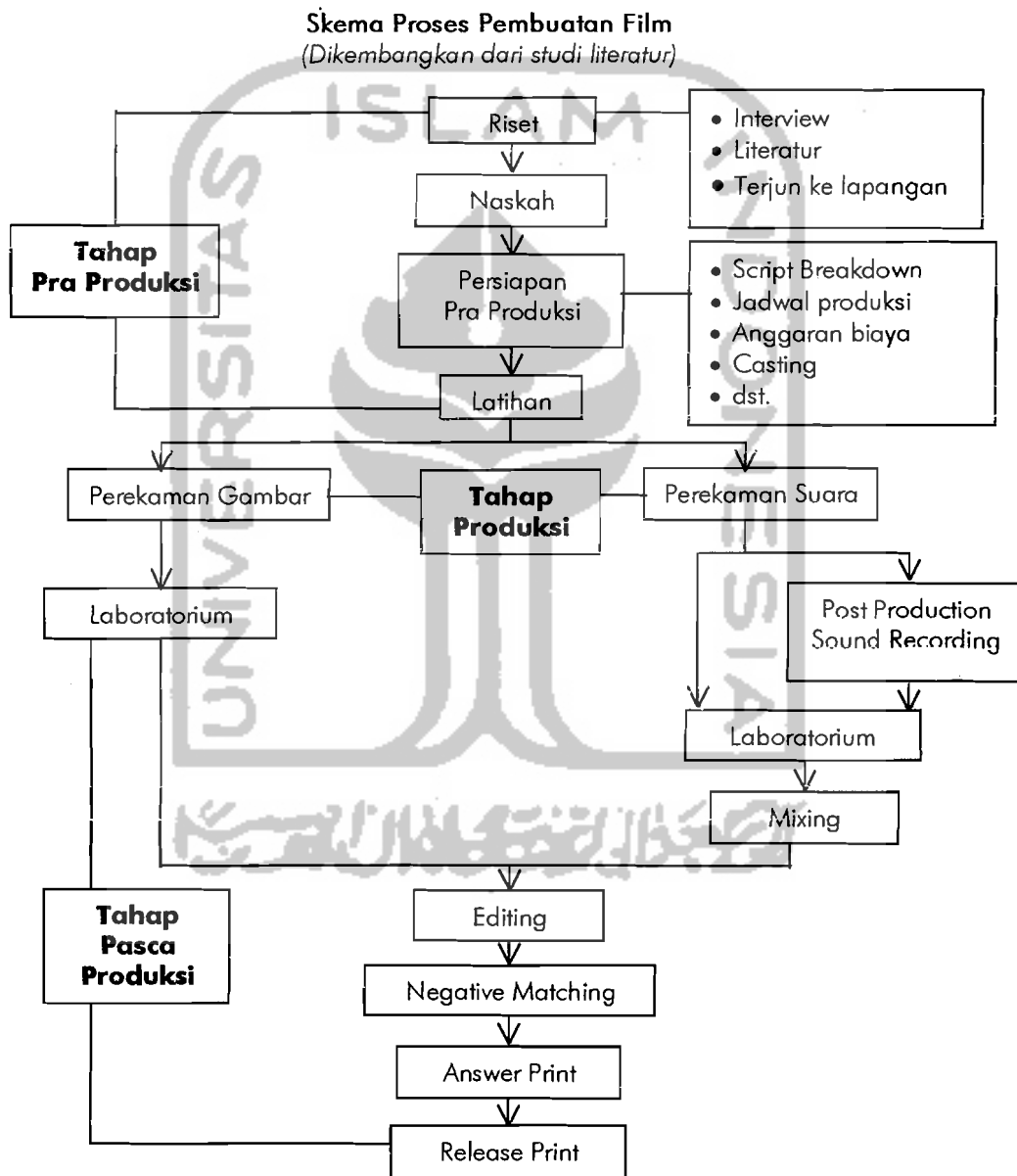
Pada tahap ini dilakukan penyesuaian antara film orisinil, *workprint*, dan *optical sound track* dengan menggunakan alat yang disebut *synchronizer*.

---

<sup>17</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

<sup>18</sup> Burrows Thomas D, *Television Production, Disciplines And Techniques*, 1989

Optical sound track adalah hasil transfer tape magnetis yang digunakan dalam sound mix ke dalam film optis. Proses ini disebut dengan *negative matching* dan biasanya dikerjakan oleh asisten editor atau seorang spesialis yang disebut *negative matcher*.<sup>19</sup>



<sup>19</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

#### d. Proses laboratorium

Dalam proses *printing* di laboratorium, film akan dimasukkan ke dalam *printing machine*. Teknisi yang mengoperasikannya disebut dengan *timer*. Ia harus mengevaluasi hasil perekaman tiap-tiap adegan dan menentukan intensitas cahaya yang harus diberikan padanya. Bila adegan pada film tersebut terekam *underexposed*, *timer* akan memberikan intensitas cahaya yang lebih kuat (*over print*) dan sebaliknya bila *overexposed*, intensitas cahayanya akan diturunkan (*under print*).

Sebelum sampai pada hasil akhir (*release print*), laboratorium terlebih dulu membuat *print* contoh (*answer print*) yang diserahkan ke sutradara untuk dievaluasi. Kemudian dilakukan koreksi warna dan intensitas cahaya sesuai hasil evaluasi sutradara. Setelah sutradara sudah puas dengan hasil koreksi yang tampak pada *answer print*, maka laboratorium segera memproses *release print* atau film jadi.<sup>20</sup>

### 2.5 Lingkup Kegiatan Pusat Studi dan Produksi Film

Untuk menjabarkan lingkup kegiatan pada Pusat Studi dan Produksi Film ini, maka penulis menggunakan Studio Audio Visual PUSKAT Sinduharjo sebagai sumber rujukan. Studio Audio Visual PUSKAT adalah lembaga yang bergerak dalam bidang training dan produksi acara-acara televisi. Selain itu mereka juga memproduksi film-film dokumenter untuk keperluan pendidikan dan keagamaan.

Lingkup kegiatan yang diwadahi Pusat Studi dan Produksi Film meliputi kegiatan perkantoran, kegiatan studi, kegiatan produksi, dan kegiatan penunjang.

#### a. Kegiatan perkantoran

Kegiatan perkantoran meliputi kegiatan kepemimpinan, pengelolaan, penelitian dan pengembangan, serta kegiatan administrasi.

---

<sup>20</sup> *Ibid*

## b. Kegiatan studi

Kegiatan studi sinematografi ini bersifat pelatihan atau *workshop*. Kegiatan studi ini bertujuan agar setelah mengikuti pelatihan ini para peserta mampu membuat film sendiri (secara mandiri). Materi-materi yang diberikan adalah:

- Penulisan naskah
- Prinsip-prinsip fotografi
- Operasional kamera video dan film, serta peralatan *sound recording*
- Teknik-teknik pengambilan gambar, *sound recording*, dan *lighting*
- Pembuatan *setting*
- Editing

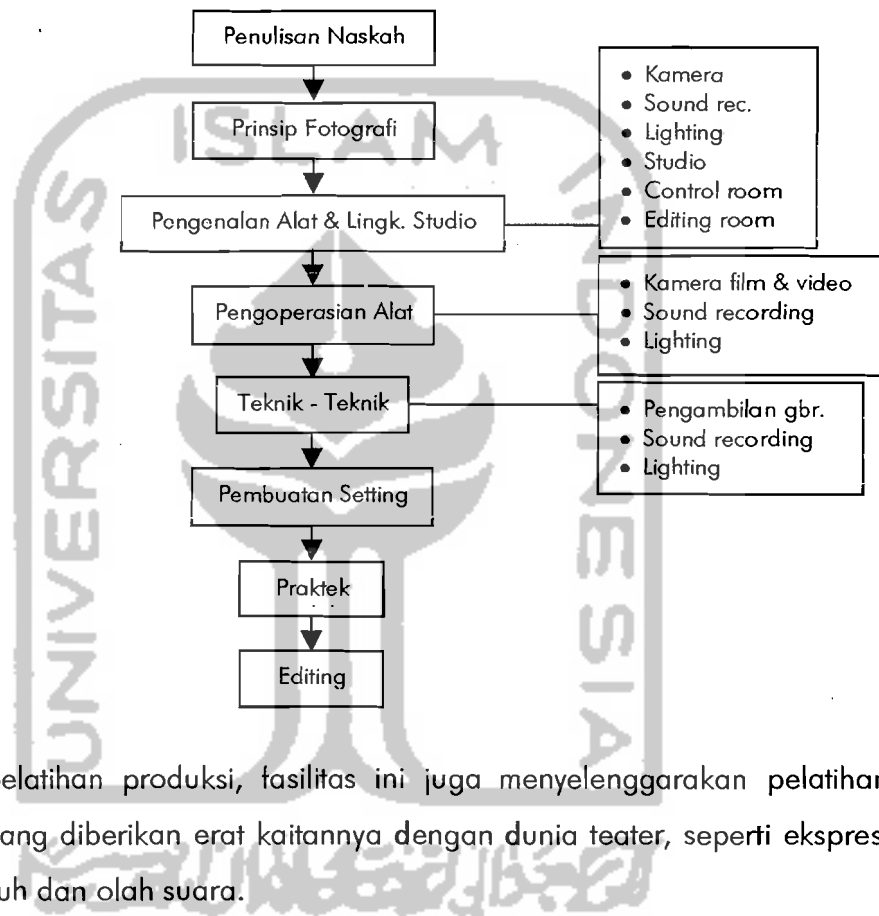
Berdasarkan pengamatan di Studio PUSKAT, lama pelatihan adalah satu minggu sampai satu bulan. Untuk program satu minggu, sasarannya adalah agar peserta mampu mengolah idenya menjadi cerita yang runtun dan menuangkannya ke dalam bahasa gambar. Teknik pengambilan gambar, pencahayaan dan lainnya hanya diajarkan dasar-dasarnya saja. Untuk program satu bulan, materi yang diberikan lebih mendalam lagi hingga detail-detail teknis.

Materi pertama adalah penulisan naskah, yang dilanjutkan dengan pemberian tugas untuk membuat naskah film sederhana. Materi selanjutnya adalah pengenalan alat, pengoperasiannya. Setelah itu para peserta diberi pengetahuan mengenai teknik-tekniknya. Kemudian para peserta mempraktekkan pembuatan film yang naskahnya diambil dari naskah terbaik hasil tugas pada pertemuan pertama. Pada bagian ini para peserta diajarkan untuk membentuk tim kerja dan bekerja sama di dalamnya. Setelah praktek produksi, materi dilanjutkan dengan proses editing.

Pada materi-materi awal, kegiatan studi belum menggunakan ruang studio. Jika saat itu di studio sedang berlangsung kegiatan produksi, maka peserta pelatihan berkesempatan untuk menyaksikan langsung proses pembuatan

film sebelum mereka mempraktekannya sendiri. Jadwal kegiatan studi dan produksi diatur sedemikian rupa sehingga ruang studio dapat dipakai bergantian.

**Skema Kegiatan Studi Pembuatan Film**  
(Dikembangkan dari sumber PUSKAT)



Selain pelatihan produksi, fasilitas ini juga menyelenggarakan pelatihan akting. Materi yang diberikan erat kaitannya dengan dunia teater, seperti ekspresi wajah, olah tubuh dan olah suara.

**c. Kegiatan produksi**

Kegiatan produksi ini dapat dilakukan sepenuhnya oleh pihak *intern*, kerjasama antara pihak *intern* dengan penyewa maupun sepenuhnya ditangani oleh penyewa. Jadi untuk pilihan yang terakhir tersebut, Pusat Studi dan Produksi ini hanya menyediakan alat dan tempat, tidak termasuk kru produksi.

Kegiatan produksi film terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tiap-tiap tahap tersebut telah diuraikan pada bagian terdahulu.

#### **d. Kegiatan Penunjang**

Kegiatan penunjang adalah berupa pemutaran film alternatif (baik lokal maupun dari luar negeri), kepastakaan, penjualan *merchandise* dan makanan, serta penyewaan tempat menginap untuk artis, kru produksi atau peserta *training*.

### **2.6 Pelaku Kegiatan**

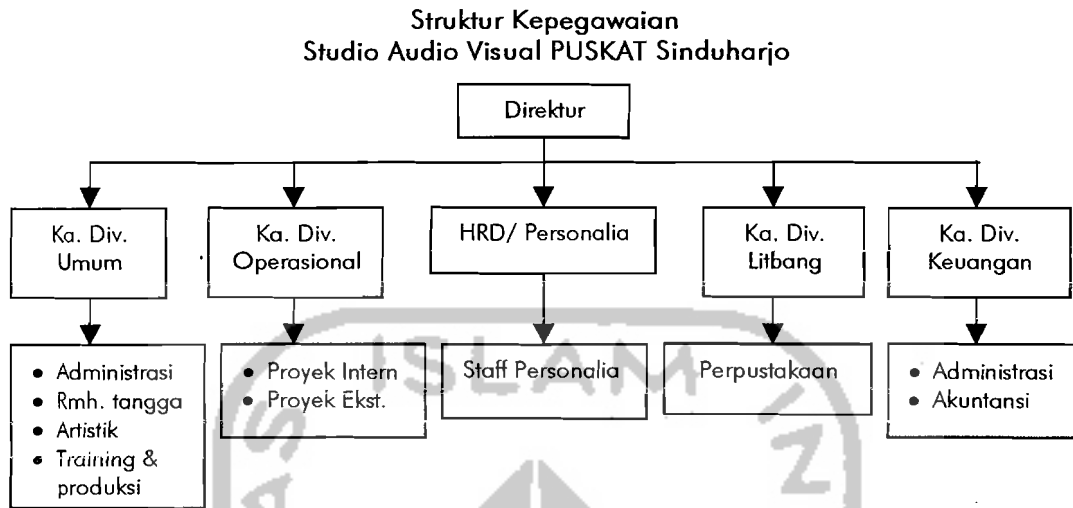
Pelaku kegiatan dalam pusat studi dan produksi film ini dapat dibedakan berdasar atas macam kegiatan yang dilakukan.

#### **a. Pelaku kegiatan perkantoran/ kepengelolaan**

Pelaku kegiatan kepengelolaan ini terdiri dari:

- Direktur
- Sekretaris
- Kepala-kepala divisi
- Staf divisi umum
- Staf divisi operasional
- Staf personalia
- Staf divisi litbang
- Staf divisi keuangan

Struktur kepegawaian pada Studio Audio Visual PUSKAT Sinduharjo berikut ini kiranya dapat dijadikan perbandingan atau sumber rujukan.



**b. Pelaku kegiatan studi sinematografi**

Pelaku kegiatan studi terdiri dari pengajar dan siswa. Karena sifatnya pelatihan, maka pengajarnya diutamakan dari kalangan praktisi. Berdasarkan materi yang diberikan, praktisi yang diperlukan sebagai pengajar adalah:

- Sutradara, untuk materi penulisan naskah.
- Kameraman, untuk materi pengambilan gambar
- *Lighting director*, untuk materi *lighting*.
- *Sound mixer*, untuk materi *sound recorder*.
- *Stage hand*, untuk materi *setting*.
- *Editor*, untuk materi *ediling*.
- *Aktor*, untuk materi *acting*.

Sedangkan pesertanya adalah dari kalangan umum dengan jumlah 10 – 20 orang untuk semua program (program 1 minggu, program 1 bulan dan kelas akting).

**c. Pelaku kegiatan produksi film**

Kegiatan produksi film melibatkan sebuah tim kerja. Besarnya tim tersebut berbeda-beda tergantung kebutuhan. Tim itu umumnya terdiri dari:

1. **Produser** adalah orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan proses pembuatan film. Dari mulai pengusahaan dana, generalisasi ide, memberikan kontribusi untuk konsep film secara keseluruhan, bekerja sama dengan penulis naskah dan pemain serta memantau keseluruhan jalannya produksi. Terkadang fungsi produser dirangkap oleh sutradara.<sup>21</sup>
2. **Sutradara** adalah orang yang bertanggung jawab dalam keseluruhan proses transformasi naskah ke dalam bentuk film termasuk dalam perencanaan pra produksi.<sup>22</sup> Sutradara biasanya dibantu oleh seorang **asisten sutradara**.
3. **Cameraman** adalah orang yang mengoperasikan kamera dan bertanggung jawab dalam perekaman gambar selama produksi film.
4. **Switcher** diperlukan dalam pembuatan film dengan menggunakan video. Bila pengambilan gambar dilakukan dengan multi kamera, ia bertugas mengatur perpindahan gambar (yang terekam dan tampil di layar) dari kamera yang satu ke gambar dari kamera yang lain sesuai dengan petunjuk sutradara.<sup>23</sup>
5. **Lighting director** adalah orang yang bertanggung jawab dalam pengaturan *lighting*, dari mulai penempatan instrumen-instrumen *lighting*, arah sinamya dan efek-efek atau suasana yang dihasilkan.
6. **Aktor/ aktris** atau pemain film
7. **Floor manager** adalah perpanjangan tangan sutradara di dalam studio.<sup>24</sup> Jika sutradara berada di *control room* yang terpisah dari ruang studio, ia memberikan perintah-perintah (melalui *microphone*) kepada *floor manager* untuk disampaikan kepada orang-orang di dalam ruang studio.

---

<sup>21</sup> Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*, Prentice Hall

<sup>22</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

<sup>23</sup> Millerson, Gerald, *The Technic Of Television Production*, Focal Press London

<sup>24</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA



8. **Stage hand** bertanggung jawab dalam pembangunan *setting* di dalam studio sesuai dengan yang dibutuhkan tiap-tiap adegan dalam naskah.
  9. **Sound mixer** bertanggung jawab menentukan peralatan apa yang digunakan, merekam *sound* (dengan kualitas setinggi mungkin), dan mengevaluasi *sound* yang sudah direkam. Ia juga bertugas melakukan penggabungan (*mixing*) semua elemen *sound* yang telah direkam.
  10. **Sound recordist** adalah orang yang mengoperasikan peralatan *sound recording*.
  11. **Boom operator** adalah orang yang bertanggung jawab melakukan pengaturan penempatan *mic* pada posisi yang terbaik untuk mendapatkan suara (dari dalam studio) secara optimal.<sup>25</sup>
  12. **Editor** adalah orang yang melakukan editing film maupun *videotape*.
  13. **Negative matcher** adalah orang yang bertugas menyesuaikan film orisinal, *optical soundtrack* dan *workprint* sebelum proses *printing* di laboratorium.
  14. **Timer** adalah teknisi yang mengoperasikan *printing machine* di laboratorium.
- d. **Pengunjung**
- Pengunjung terdiri dari tamu, calon siswa, calon penyewa peralatan dan studio, pengunjung perpustakaan serta peserta acara-acara yang diselenggarakan oleh fasilitas ini, seperti pemutaran film dan diskusi.

## **2.7 Ruang-Ruang Yang Dibutuhkan**

Tiap-tiap kelompok kegiatan akan memerlukan ruang yang berbeda-beda. Macam ruang itu dapat dijabarkan seperti di bawah ini:

---

<sup>25</sup> Millerson, Gerald, *The Technic Of Television Production*, Focal Press London

**a. Ruang kegiatan perkantoran**

Ruang-ruang yang diperlukan dalam kegiatan perkantoran meliputi:

1. Lobby dan ruang tamu
2. *Front office*
3. Ruang direktur
4. Ruang sekretaris
5. Ruang rapat
6. Ruang divisi umum, meliputi: ruang pimpinan divisi, ruang staff administrasi umum dan arsip, serta ruang staff rumah tangga.
7. Ruang divisi operasional, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff bagian training, dan ruang staff bagian produksi.
8. Ruang personalia, meliputi: ruang direktur personalia dan ruang staff personalia.
9. Ruang divisi litbang, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff litbang, dan ruang pengelola perpustakaan.
10. Ruang divisi keuangan, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff administrasi keuangan dan akuntansi.
11. *Lavatory*

**b. Ruang kegiatan studi**

Kegiatan studi sinematografi memerlukan ruang-ruang sebagai berikut:

1. Ruang kelas teori  
Ruang ini seperti halnya ruang kelas pada umumnya.
2. Studio praktek produksi  
Ruang untuk kegiatan praktek ini meliputi: ruang studio, *control room*, dan ruang editing.



Gbr 2.4 (kiri) Studio praktek dan (kanan) ruang editing betacam di ISI Yogyakarta (Sumber: dok.)

3. Ruang setting

Digunakan untuk tempat memberikan materi *setting* dan sekaligus praktek membuat *setting*.

4. Ruang kelas akting

Ruang ini digunakan untuk latihan akting atau teater. Biasanya ruang ini lapang (tanpa meja dan kursi).

5. Ruang pemutaran film

Digunakan untuk tempat pemutaran film hasil praktek peserta, maupun film-film lain sebagai referensi atau upaya memancing kreatifitas siswa.

6. Lavatory

c. Ruang kegiatan produksi

Ruang-ruang yang dibutuhkan dalam kegiatan produksi meliputi:

1. Ruang penelitian dan penyusunan naskah

Merupakan ruang tempat sutradara atau *script writer* melakukan penelitian dan penyusunan naskah film.

2. Ruang rapat

Digunakan untuk tempat rapat pra produksi semua orang yang terlibat dalam kegiatan produksi film.

**3. Ruang latihan**

Latihan selalu dilakukan sebelum pengambilan gambar yang sebenarnya. Latihan dapat dilakukan langsung di dalam ruang studio.

**4. Ruang tunggu artis**

Terkadang artis harus menunggu giliran untuk *shooting* sehingga perlu ruang tunggu untuk mereka. Ruang ini biasanya dilengkapi televisi untuk menayangkan kegiatan *shooting* yang sedang berlangsung dalam studio.

**5. Ruang rias**

Tempat merias artis, ruang ganti pakaian dan tempat menyimpan kostum.

**6. Ruang setting**

Ruang tempat pembuatan *setting* yang akan digunakan dalam proses produksi. Biasanya berdekatan atau paling tidak memiliki akses yang mudah menuju ruang studio.

**7. Ruang properti**

Ruang untuk menyimpan properti-properti untuk mendukung *setting*. Sehingga letaknya berdekatan dengan ruang *setting* dan juga studio.

**8. Ruang peralatan produksi**

Merupakan tempat menyimpan peralatan-peralatan produksi seperti kamera, *crane*, *microphone boom* dan *lighting instrument*.

**9. Ruang animasi**

Merupakan tempat pengerjaan animasi dan grafis (komputer).

## 10. Studio

Studio-studio yang ada memiliki ukuran, *lay-out* dan kecanggihan peralatan yang bervariasi. Namun, semua studio tersebut memiliki satu kesamaan, yaitu menyediakan sebuah ruangan yang tenang dan terisolasi sehingga kegiatan produksi dapat berjalan di bawah kontrol.

Di dalam studio dibangun seting-seting. Pada dindingnya terbentang *curtain* atau *cyclorama*. Sedangkan di langit-langit terpasang pipa-pipa tempat bermacam instrumen *lighting* tergantung. Kemudian tentu saja terdapat kamera untuk merekam gambar dan *microphone*.



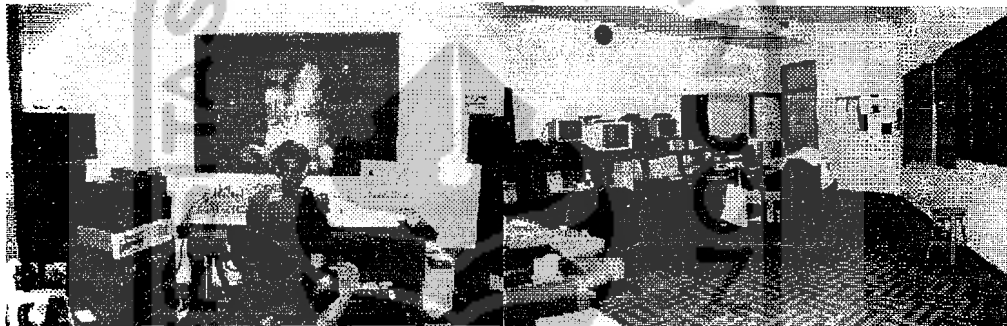
Gbr 2.5 Suasana ruang studio di Studio PUSKAT Sinduharjo (Sumber: dokumentasi)

## 11. Audio control room

Di ruang ini semua elemen suara ditangani dan digabung (*mix*). *Input* suara melalui *microphone* di dalam studio dihubungkan ke panil di dalam *audio control room* dan kemudian dimix melalui panil *master audio*. Elemen suara yang lain juga dapat ditambahkan, seperti dari rekaman *turntables*, rekaman *videotape* atau *audio recorder*. *Output* berupa *mixed sound* kemudian direkam atau dikirim ke *master control room* untuk digabung dengan sinyal video sehingga hasilnya adalah tayangan *audio visual* yang utuh.

## 12. Video control room

Ruang ini biasanya diisi oleh deretan monitor TV dan juga *TV switcher*, yaitu peralatan untuk memilih dan menggabungkan sinyal-sinyal video yang direkam oleh beberapa kamera atau sumber-sumber lain. *Outputnya* adalah gabungan gambar-gambar bergerak yang membentuk kesatuan adegan yang utuh. *Lighting control* dan panil *dimmer* juga akan berada dalam ruangan ini bila tidak ditempatkan di dalam ruang studio.



Gbr 2.6 (kiri) Audio control room (kanan) Video control room yang juga berfungsi sebagai master control room di Studio PUSKAT Sinduharjo (Sumber: dokumentasi)

## 13. Master control room

Ruang ini merupakan pusat kontrol terhadap semua fungsi kamera. Ia merupakan generator yang menggerakkan semua kamera yang digunakan di dalam studio.<sup>26</sup>

## 14. Studio alam

Keberadaan studio alam sangat diperlukan untuk kegiatan *outdoor shooting*. Studio alam ini juga harus mampu meredam suara-suara yang tidak diinginkan dengan cara menjauhkannya dari sumber keramaian dan dengan memasang *barrier* dari pohon-pohonan di sekelilingnya.

---

<sup>26</sup> Burrows, Thomas D, *Television Production, Disciplines And Techniques*, Wm.C.Brown Publishers, USA

**15. Ruang editing videotape**

Ruangan ini berisi *playback and record videorecorder* serta perangkat *editing controller*.

**16. Ruang editing film**

Ruang ini berisi perangkat peralatan editing yang berupa *editing machine* dan *synchronizer*.



*Gbr 2.7 Ruang editing betacam dan S-VHS di Studio PUSKAT Sinduharjo (Sumber: dokumentasi)*

**17. Sound recording studio**

Studio yang digunakan untuk perekaman *post production sound* seperti *dubbing*, *narasi*, *special effect* dan musik.

**18. Laboratorium**

Berisi kamar gelap tempat memproses film secara kimiawi dan juga *printing machine* untuk proses *printing answer print* maupun *release print*.

**19. Ruang-ruang penunjang kegiatan produksi lainnya**

Terdiri dari ruang genset, AHU, klinik, musholla dan *lavatory*.

**d. Ruang kegiatan penunjang umum**

Ruang untuk mewadahi kegiatan penunjang itu adalah berupa:

**1. Auditorium/ ruang serba guna**

Terdiri dari area penonton dan *stage/ panggung* yang dilengkapi layar untuk kegiatan pemutaran film. Ruang ini juga dapat digunakan untuk acara *launching* film dan diskusi.

**2. Penginapan**

Terkadang artis, kru ataupun peserta *workshop* berasal dari luar kota sehingga perlu tempat menginap. Selain itu juga untuk efisiensi waktu karena dekat dengan lokasi *shooting* (studio).

**3. Perpustakaan**

Berisi buku-buku literatur, *videotape* dan VCD film-film lokal maupun luar negeri yang berguna tidak hanya bagi *filmmaker* tapi juga masyarakat awam yang membutuhkan informasi mengenai dunia perfilman.

**4. Kantin/ café**

Merupakan tempat alternatif untuk berkumpul dan berdiskusi dalam suasana yang santai.

**2.8 Program Ruang**

**a. Ruang perkantoran**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket
Direktur	1	1	12-36/p	25	B
Sekretaris	1	1	12-36/p	12	
Pimp. Personalia	1	1	12-36/p	12	
Pimp. Keuangan	1	1	12-36/p	12	
Pimp. Litbang	1	1	12-36/p	12	



**pusat studi dan produksi film** di yogyakarta

Pimp. Bagian Umum	1	1	12-36/p	12	
Staff Personalia	1	3	12/p	36	
Staff Adm. Keuangan dan Akuntansi	1	2	12/p	24	
Staff Litbang	1	2	8/p	16	
Staff Adm. Umum & Arsip	1	4	8/p	32	
Staff Rumah Tangga	1	4	8/p	32	
Ruang Tamu	1	10	4/p	40	A
Ruang Rapat	1	20	1.5-2.0/p	40	B
Lavatory	1	-	-	25	
				<b>Sub Total: 330 m<sup>2</sup></b>	

**b. Ruang training dan produksi**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket
Pimp. Operasional	1	1	12-36/p	12	B
Staff Training	1	10	8/p	80	
Staff Produksi	1	20	8/p	160	
Sutradara	1	1	12-36/p	12	A
Penulis Naskah	1	1	12-36/p	12	
Studio	1	-	-	500	
Video Control Room	1	3	-	42	
Audio Control Room	1	3	-	30	
Sound recording Studio	1	-	-	50	
Soundrec.Control Room	1	3	-	30	
Ruang Animasi	2	-	16/r	32	

**pusat studi dan produksi film** di yogyakarta

Ruang Editing Video	4	2	-	24	
Ruang Editing Film	2	2	-	24	
Kelas Kecil	2	20	48/r	96	B
Kelas Besar	1	50	108/r	108	
Kelas Akting	1	20	64/r	64	A
Lavatory	2	-	-	72	
				<b>Sub Total: 1348 m<sup>2</sup></b>	

**c. Ruang penunjang produksi**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket.
R. Make Up	2	-	20/r	40	A
R. Ganti	2	-	20/r	40	
R. Tunggu	1	50	2/p	100	
R. P3K	1	-	-	30	
R. Latihan	1	-	-	36	
R. Rapat Pra Produksi	1	20	1.5-2.0/p	40	B
R. Peralatan Video	1	-	-	60	A
R. Peralatan Audio	1	-	-	60	
R. Setting/ Bengkel Kerja	1	-	-	50	
R. Properti	1	-	-	120	
R. Pimp. Laboratorium	1	1	12-36/p	12	B
R. Staff Laboratorium	1	4	8/p	32	
Dark Room	1	2	-	25	A
Processing Room	1	2	-	30	
R. Penyimpanan Peralatan & Film	1	-	-	20	

**pusat studi dan produksi film** di yogyakarta

Lavatory	2	-	-	38	
<b>Sub Total: 733 m<sup>2</sup></b>					

**d. Ruang penunjang umum**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket.
Hall/ Lobby	1	-	-	100	A
Resepsionis	1	2	4/p	8	
Auditorium (tempat pemutaran fim)	1	240	0.48/p	290	B
Café/ Kantin	1	100	1.1-1.4/p	150	
Toko Merchandise	1	-	-	25	A
Perpustakaan	1	40	2.3-3/p	150	B
Fotocopy	1	3	-	16	A
Videotek	1	25	2.3/p	130	
Penginapan	25	2	24-26/r	600	B
Musholla	1	50	0.45-0.54/p	45	A
Dapur	1	-	-	9	
Garasi	1	-	-	140	B
Rg. Genset	1	-	-	100	A
Rg. AHU	1	-	-	6	
Lavatory	1	-	-	36	
<b>Luas Total: 1805 m<sup>2</sup></b>					

Keterangan Sumber: A = Pengamatan dan Pemikiran  
B = Data Arsitek

Ket: p = person  
r = room

**Total: 4216 m<sup>2</sup>**

**Total Luas Bangunan: Total + sirkulasi 20 %**

$$= 4216 + (0.2 \times 4216) = 5059.2 \text{ m}^2$$

**e. Parkir**

Asumsi: 1 parkir mobil tiap 100 m<sup>2</sup>

$$5059.2 : 100 = 50.592$$

Jadi jumlah mobil yang harus diwadahi adalah 51 mobil.

$$\text{Lahan untuk parkir mobil} = 51 \times 21.5 \text{ m}^2 = 1096.5 \text{ m}^2$$

## **2.9 Peralatan-Peralatan Dalam Ruang Studio**

Di dalam studio terdapat berbagai macam peralatan yang digunakan untuk produksi film seperti kamera dan peralatan yang digunakan untuk kegiatan pasca produksi seperti *synchronizer*. Macam peralatan itu dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **a. Media perekaman**

Pada dasarnya perekaman gambar bergerak dapat dilakukan melalui dua media, yaitu dengan film dan *videotape*. Bila menggunakan film maka gambar direkam di atas media film yang mirip dengan yang digunakan dalam dunia fotografi. Sedangkan yang kedua, gambar direkam di atas pita kaset video.

Film ada beberapa tipe yang dibedakan berdasarkan lebarnya, yaitu 8 mm, 16 mm, 35 mm atau 70 mm. Sedangkan untuk media *videotape*, pilihan jenis kaset video yang tersedia adalah format 2 inci, 1-inci,  $\frac{3}{4}$  inci U-Matic,  $\frac{1}{2}$  -inci, (terdiri dari VHS, S-VHS dan Betacam), 8mm dan  $\frac{1}{4}$  -inci. Perbedaan tiap jenis itu adalah pada lebar pita kasetnya dan kualitas gambar yang dihasilkan.<sup>27</sup>

### **b. Kamera dan lensa**

Berdasarkan perbedaan media perekaman, maka kamera juga dibedakan menjadi kamera film dan kamera video. Kamera tidak dapat bekerja sendiri tanpa dukungan lensa sebagai mata kamera. Lensa memiliki beberapa macam tipe

---

<sup>27</sup> Alan Wurtzel & Stephen R. Acker, *Television Production*, Mc. Graw Hill, 1979

dengan karakteristik yang berbeda-beda, seperti lensa *wide angle* dan lensa *zoom*. Beberapa jenis kamera yang digunakan untuk kegiatan *shooting* terlalu berat untuk dipanggul. Untuk itu dibutuhkan penyangga kamera. Penyangga tersebut dapat berupa *tripod* sederhana sampai *crab dolly* yang canggih.

#### c. Peralatan perekaman suara

Peralatan yang umum digunakan dalam kegiatan perekaman suara ini adalah berupa *tape recorder*, *microphone* dan *boom*.<sup>28</sup> *Boom* adalah tongkat aluminium yang dapat dipanjangkan, dimana *microphone* dapat digantungkan pada puncaknya.

#### d. Peralatan lighting

Instrumen *lighting* dibedakan menjadi *spotlight* dan *floodlights*. *Spotlight* menghasilkan cahaya terarah (*spot*). Tipe-tipe nya adalah: *fresnels*, *elipsoidal spots*, dan *lensless spots*. Sedangkan *floodlights* menghasilkan cahaya *diffuse* (menyebar) dan *soft* (lembut). Tipe-tipe nya adalah *scoop* dan *broads*.<sup>29</sup>

Gbr 2.8 (kiri) Fresnel (kanan) elipsoidal spot (sumber: Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*)



Dalam sebuah produksi di studio, biasanya diinginkan lantai yang bebas dari peralatan *lighting* untuk kemudahan pergerakan kamera. Sehingga *lighting equipment* tersebut harus digantung pada pipa-pipa yang terpasang pada jarak

<sup>28</sup> Ibid

<sup>29</sup> Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*, Prentice Hall

tertentu di bawah langit-langit studio. Alat-alat penggantungnya dapat berupa *c-clamp*, *pole/ sliding rod* atau *pantograph*.<sup>30</sup>

Instrumen *lighting* biasanya juga dilengkapi oleh aksesoris-aksesoris seperti *barn doors*, yang berupa lembar penutup logam yang dipasang di depan instrumen *lighting* untuk mengontrol penyebaran cahaya dan *Dimmers*, yaitu alat untuk mengontrol besarnya listrik yang dialirkan ke instrumen *lighting*.<sup>31</sup>

#### e. Peralatan setting dan dekorasi

*Setting* merupakan lingkungan buatan yang didirikan untuk memunculkan suasana tertentu di dalam studio. Untuk keperluan tertentu, seperti produksi film serial, *setting* dibuat benar-benar mirip dengan kondisi riilnya. Peralatan untuk membangun *setting* itu terdiri dari:

1. **Flats** adalah *frame* dari papan ringan dengan tinggi 2,5 m - 3 m dan lebar 1,2 m - 1,5 m. Permukaannya dapat dilapisi kanvas, *plywood* atau lainnya. Dapat dicat, dibuat bertekstur atau dilapisi *wallpaper*. Pada *flats* ini juga dapat digantungi lukisan atau cermin, tak ubahnya seperti dinding rumah. *Flats* merupakan unit-unit yang didisain sedemikian rupa sehingga dapat dirangkai satu sama lain membentuk *two-folds*, *three-folds* atau lebih sesuai dengan *setting* yang diinginkan.<sup>32</sup>
2. **Properti** seperti lampu duduk, buku, dan vas bunga ditambahkan pada *setting* agar *setting* tersebut lebih meyakinkan dan terlihat seperti aslinya.
3. **Curtain** adalah tirai yang digantung pada rel di langit-langit studio. Tirai tersebut dapat dibentangkan (kencang) maupun dilonggarkan (sehingga

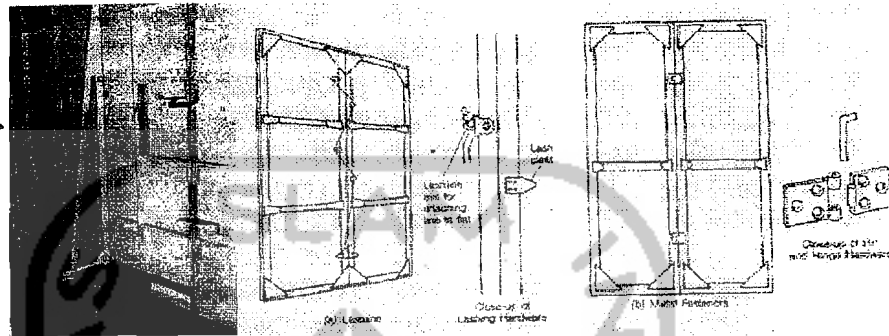
---

<sup>30</sup> Ibid

<sup>31</sup> Ibid

<sup>32</sup> Ibid

membentuk lipatan). Bahan yang populer digunakan adalah *velour* dan *velftex*. Warna yang sering dipakai adalah hitam, *chroma-key blue* dan *CBS grey*.<sup>33</sup>



Gbr 2.9 (kiri) Penyangga flat (kanan) Flat yang dirangkai membentuk two-folds  
(Sumber: Millerson, Gerald, *The Technic Of Television Production*)

4. **Cyclorama** merupakan selembur kanvas atau muslin lebar yang direntangkan sepanjang dua atau tiga sisi studio tanpa terputus (tidak ada lipatan atau sambungan). Selain tirai dan *cyclorama*, terkadang studio juga dilengkapi dengan *backdrop* berupa kanvas lebar dengan lukisan atau corak tertentu.<sup>34</sup>



Gbr 2.10 (Kiri) Risers dan properti (Kanan) cyclorama  
(Sumber: Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*)

5. **Risers** adalah *platform* (pijakan) kayu yang biasanya dicat atau dilapisi karpet. Risers dirangkai sehingga membentuk undak-undakan atau tangga untuk

<sup>33</sup> Ibid

<sup>34</sup> Ibid

membantu memberikan kesan kedalaman. Seperti halnya *flats*, *risers* juga mudah untuk dirangkai, dibongkar dan disimpan bila tidak digunakan lagi.<sup>35</sup>

#### f. Peralatan editing

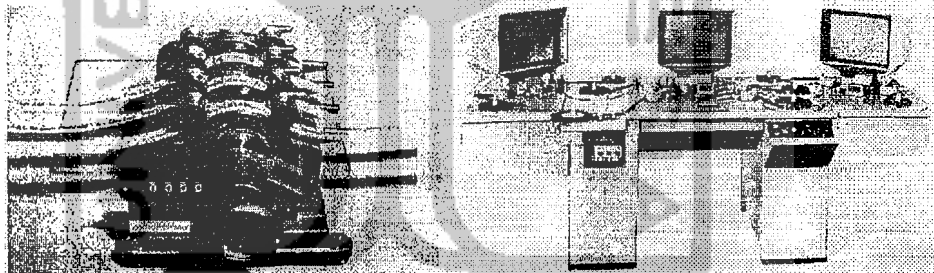
Peralatan editing dapat dibedakan menjadi peralatan editing film dan peralatan editing *videotape*.

##### 1. Peralatan editing film

Kegiatan editing film biasanya melibatkan peralatan *editing machine*, *crayon* untuk menandai bagian yang akan dipotong, gunting dan *synchronizer*.

##### 2. Peralatan editing videotape

Peralatan editing videotape terdiri dari *source deck* atau *playback videotape deck* (untuk memutar video asli), *edit deck* atau *recording deck* (untuk merekam hasil *editing*) dan *controller*.<sup>36</sup>



Gbr 2.11 (Kiri) Work print dan film orisinal pada synchronizer (Kanan) table-top editing machine  
(Sumber: Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*)

### 2.10 Disain Ruang Studio

Ruang studio merupakan ruang yang terisolasi dan didisain dengan baik agar mampu mendukung koordinasi yang maksimal dari semua elemen produksi seperti kamera, *lighting*, *sound*, *setting* dan artis (*performer*).

---

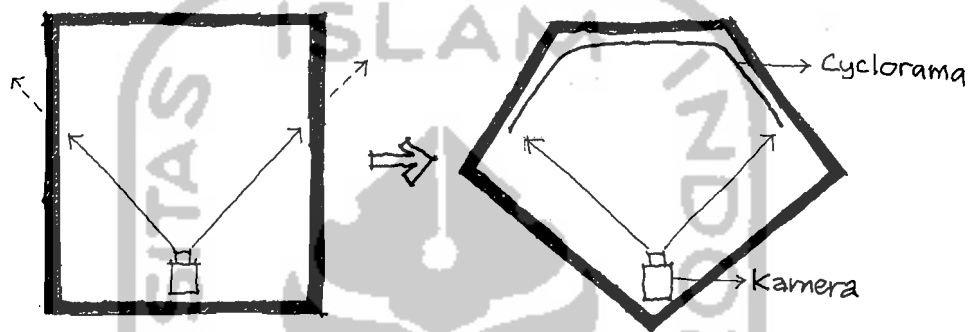
<sup>35</sup> Ibid

<sup>36</sup> Burrows, Thomas D. *Television Production, Disciplines And Techniques*, 1989



**a. Layout dan ukuran studio**

Kebanyakan studio berbentuk persegi empat. Beberapa studio kecil memiliki bentuk persegi lima untuk tujuan mendapatkan sudut pengambilan (kamera) yang lebar. Semakin lebar studio, maka semakin fleksibel dan semakin kompleks produksi yang dapat ditangani. Umumnya ukuran 12 m x 18 m dianggap cukup memadai untuk banyak jenis produksi (cukup fleksibel).<sup>37</sup>



Gbr 2.12 Disain ruang studio diusahakan mampu mengakomodasi sudut pengambilan kamera yang lebar (Sumber: Pemikiran)

**b. Lantai**

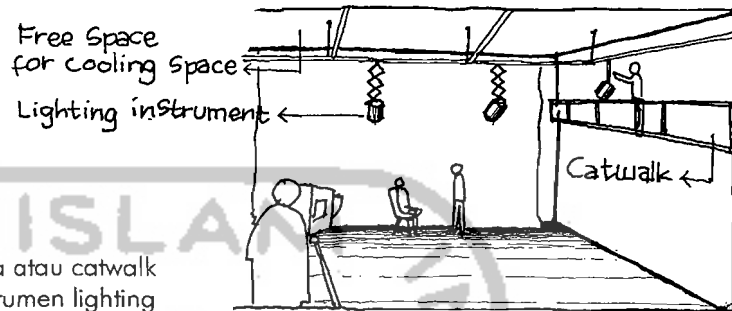
Lantai studio harus datar dan lapang agar kamera dapat dijalankan di atasnya dengan gerakan yang halus. Lantai juga harus keras dan kuat untuk menyangga pergerakan peralatan-peralatan berat seperti *crab dolly*, *setting*, dan properti. Kebanyakan studio memiliki lantai beton berlapis *linoleum* atau ubin.

**c. Tinggi langit-langit**

Ketinggian langit-langit merupakan faktor yang cukup penting dalam disain studio. Bila langit-langitnya terlalu rendah, kamera akan ikut merekam bagian atas *background*, instrumen *lighting* yang digantung pada langit-langit dan *microphone boom*. Karena tinggi *background* umumnya adalah 3 m, maka paling tidak tinggi langit-langit studio adalah 4 m. Akan lebih baik bila langit-langit itu memiliki ketinggian antara 8 – 9 m. Sehingga antara langit-langit dan *lighting grid*

<sup>37</sup> Zettle, Herbert, *Television Production Handbook*, 1976

(tempat menggantung instrumen lighting) dapat tersedia cukup ruang untuk area kerja (misalnya untuk mengatur posisi lampu) dan juga berfungsi sebagai cooling space.<sup>38</sup>



Gbr 2.13 Area kerja atau catwalk untuk mengatur posisi instrumen lighting



Gbr 2.14 Langit-langit studio dengan instrumen lighting yang digantung dengan menggunakan pantograph di Studio PUSKAT Sinduharjo (Sumber: dokumentasi)

#### d. Akustik ruang

Semua bagian dinding dan langit-langit studio didisain dengan memperhatikan akustik ruang. Untuk tujuan peredaman suara, pada umumnya dinding studio dilapisi *rock wool* yang dipasang dengan menggunakan jala dari kabel. Jendela tidak diperkenankan ada pada ruang studio, karena suara dari luar yang tidak diinginkan bisa masuk ke dalam ruang studio.

#### e. Air conditioning

Karena studio tidak memiliki jendela, maka pemasangan sistem *air conditioning* sangat diperlukan untuk menjaga studio tetap berada dalam temperatur yang diijinkan. Namun sistem tersebut harus dapat dioperasikan

<sup>38</sup> Ibid

dengan suara yang sepelel mungkin. Seringkali dalam sebuah produksi, sistem *air conditioning* unit (AC unit) lebih banyak dalam keadaan dimatikan akibat dari suara desisan pelan yang dihasilkannya. Oleh karena itu idealnya sistem pengkondisian udara dalam ruang studio adalah dengan AC sentral.

#### **f. Pintu studio**

Pintu studio harus cukup berat, kedap suara dan cukup lebar agar dapat dilewati perangkat *setting* dan properti yang besar dan lebar, seperti *grand piano* dan *furniture*. Minimal ada satu pintu yang cukup lebar sehingga mobil *pick up* dapat masuk untuk memudahkan pengangkutan perangkat *setting* yang lebar dan berat ke dalam studio.

Semua pintu studio memiliki *warning mechanism* berupa lampu di atas tiap pintu yang bertuliskan "Stand-by" atau "On the air". Lampu akan menyala bila di dalam studio sedang berlangsung kegiatan produksi untuk mencegah orang masuk ke studio di tengah-tengah *shooting*.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Ibid

