

1 A M

FILM

35mm

# Sinema Paradoks

**Pengantar & Konteks Kontemporer**

Pengantar: Erick EST



**Anom Fajaraditya**

Buku ini diterbitkan oleh

# SINEMA PARADOKS



Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini merupakan karya buku yang terpilih dalam Program Akuisisi Pengetahuan Lokal Tahun 2021 Balai Media dan Reproduksi (LIPI Press), Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.



Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

# SINEMA PARADOKS

Pengantar  
&  
Konteks  
Kontemporer

Oleh:

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan



**PENERBIT STMIK STIKOM INDONESIA**  
Denpasar – Bali – Indonesia

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**SINEMA PARADOKS :  
Pengantar dan Konteks Kontemporer**

**Penulis:** I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan

**Editor:** I Nyoman Jayanegara

**Tata Halaman:** Ida Ayu Dwita Krisna Ari  
Ni Luh Putu Juniartini

**Desain Sampul:** I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan;  
Putu Wirayudi Aditama

**Penerbit:**



**STMIK STIKOM Indonesia**

Jalan Tukad Pakerisan No. 97

Denpasar Selatan, 80225, Bali, Indonesia

Telp/Fax: 0361 – 246875

Situs : [stiki-indonesia.ac.id](http://stiki-indonesia.ac.id)

E-mail: [publisher@stiki-indonesia.ac.id](mailto:publisher@stiki-indonesia.ac.id)

Pustaka Nasional RI : data Katalog Dalam Terbitan (KDT)

**I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan.**

Sinema Paradoks : Pengantar dan Konteks Kontemporer / penyusun naskah, I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan. – Denpasar : STMIK STIKOM Indonesia, 2018.

i – xiv, 219 hlm. ; 23 x 15,5 cm. Bibliografi : hlm. 183.

e-ISBN 978-602-70665-2-6

p-ISBN 978-602-70665-1-9

ISBN 978-602-70665-2-6



ISBN 978-602-70665-1-9



Cetakan I : Januari 2019

1. Sinema, Pengantar I. Judul.

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Hak Cipta No. Permohonan: EC00201855994; No. Pencatatan: 000125876

©2018 : I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik maupun mekanik, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

Sitasi :

Setiawan, I Nyoman Anom Fajaraditya. 2018. *Sinema Paradoks : Pengantar dan Konteks Kontemporer*. Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia.

# KATA PENGANTAR

Oleh: Erick EST.

Sinema bagaikan lukisan yang dilukis menggunakan cahaya. Sinema merupakan sebuah karya dari ranah penciptaan seni, banyak elemen yang saling berkolaborasi dalam penciptaan ini yang akan diterjemahkan dari ide kreatif sineas ke ruang sinema. Sebagai praktisi sinema, terkadang mengalami suatu kebuntuan saat menterjemahkan proses berfikir dari suatu karya yang dihasilkan kedalam bentuk penjelasan formal ataupun dalam bentuk penjelasan akademis. Hal ini dirasa sering pula terjadi pada praktisi seni pada ranah yang berbeda, dalam ungkapan lain seniman lebih leluasa menjelaskan proses berfikir dan menuangkannya ke dalam bentuk karya daripada menterjemahkannya menjadi rangkaian kata untuk keperluan ilmiah. Hal ini merupakan anggapan yang sangat umum di kalangan seniman bahwa karya dan berkarya lebih mampu berbicara ketimbang secara oral. Karya pula menjadi jembatan bagi seniman dalam panyatuan dimensi rupa, visual, ide, dan lainnya dalam pikiran menjadi dapat dirasakan oleh manusia lainnya.

Menciptakan sebuah karya sinema merupakan juga menciptakan sebuah ruang bermain bagi para sineas. Pada prosesnya, merupakan pekerjaan yang sangat berat tetapi mampu di nikmati oleh sineas dalam berkarya dan hal ini mungkin sulit untuk dipahami orang awam. Penciptaan sinema kurang lebih adalah sebuah pekerjaan manajerial, memperhitungkan proses dengan matang, memperhitungkan waktu dengan maksimal dan memperhitungkan finansial agar segalanya berjalan dengan baik. Merujuk proses tentunya tak lepas dari talenta, perjalanan pengalaman dan mungkin pengetahuan seni yang didapatkan secara formalitas. Secara filosofis, hal ini memiliki korelasi dengan penjelasan awal yang mengacu pada hubungan ruang ide. Pada sinema pula berbagai hal tentang jalan pikiran sineas dapat diterjemahkan secara semiotis oleh penikmatnya. Namun hal tersebut perlu suatu pengalaman khusus dalam menterjemahkan objek-objek visual yang ditampilkan.

Buku ini dan isi ulasannya layak direkomendasikan sebagai pengantar awal dalam memahami subjek dan objek dalam sinema. Pada ranah akademis, ulasan-ulasan berhubungan dengan sinema dijelaskan sebagai pemandu sejarah perkembangan, kosmologi, industri, dan teknis secara umum. Kategori

Buku ini tidak diperjualbelikan.

yang menarik adalah ulasan ruang paradoks dan ruang realitas yang membahas tentang fenomena terkait sinema beserta contoh yang mewakilinya. Walaupun tidak terlalu dalam dan luas namun isi secara keseluruhan mampu memberikan pengetahuan dan membangkitkan rasa untuk berkarya bagi calon sineas atau mungkin orang yang memiliki minat pada bidang ini. Mudah-mudahan buku ini menjadi acuan akademis dan peluang atau momentum baik bagi semua orang. Bagi sineas mudah-mudahan menjadi *support* positif, semangat dalam berkarya serta juga ikut memperkaya publikasi tertulis lainnya untuk memperkaya sumber dan acuan bagi generasi berikutnya. Majalah perfilman Indonesia, buktikan kita mampu bersaing di kancah dunia, dan perlu diingat yang terpenting dalam pembuatan sinema adalah "KONSEP", jadilah pencipta bukan pengikut, salam sinema.

Denpasar, Nopember 2018  
Erick EST.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

# EDITORIAL

Oleh: I Nyoman Jayanegara

Berbicara mengenai perkembangan dunia film di Indonesia tidak ubahnya seperti kondisi air laut, kadang ada pasang dan kadang pula ada surut. Perkembangan film di Indonesia dimulai pada tahun 1920-an dengan munculnya film "Loetoeng Kasaroeng" yang kemudian diikuti dengan dibangunnya bioskop-bioskop serta perusahaan film pada tahun 1930-an, dan terakhir pada puncaknya diikuti dengan terbentuknya Persatuan Perusahaan Film Indonesia (PPFI) pada tahun 1954. Pada Tahun 1955 diselenggarakan FFI (festival film Indonesia) pada yang bertujuan mempopulerkan film Indonesia serta memberikan penghargaan kepada insan film di Indonesia.

Dunia perfilman Indonesia mulai mengalami kelesuan dan kemunduran di era 1960-an, dimana kondisi politik saat itu sangat memanas dan membuat terbatasnya ruang gerak seniman film. Kondisi ini mendorong tokoh seni dan budaya untuk melakukan protes kepada pemerintah sehingga mengakibatkan pemerintah mengeluarkan peraturan tentang kebebasan berekspresi dalam seni. Dampaknya sudah tentu perkembangan industri film mulai mengalami peningkatan secara perlahan. Pada tahun 1980-1990 industri film di Indonesia kembali mengalami tantangan dengan hadirnya film-film asing yang mulai mendominasi bioskop-bioskop di Indonesia hal ini juga mulai diperkuat dengan munculnya industri pertelevisian di Indonesia. Televisi mampu menghadirkan berbagai macam genre hiburan dengan biaya yang lebih murah dan mudah, sehingga banyak penonton mengalihkan perhatiannya ke televisi. Monotonnya tema-tema film yang dibuat pun memberikan dampak penurunan jumlah penonton di Indonesia, hal ini juga memunculkan fenomena hijrahnya artis-artis film Indonesia menjadi artis-artis televisi.

Setelah mengalami pasang surut dalam sejarahnya, industri perfilman di Indonesia kembali mengalami kemajuan pada media 2000-an. Film "Ada Apa dengan Cinta" dianggap sebagai salah satu film yang berhasil mencuri perhatian penonton pada saat itu. Film-film Indonesia mulai mengalami peningkatan kualitas dan juga kuantitas. Berbagai macam genre pun mulai ditawarkan kepada para penonton Indonesia, sehingga masyarakat memiliki pilihan dalam menonton film Indonesia.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Berkembangnya industri film di Indonesia sudah tentu memunculkan banyak perusahaan pembuat film bak jamur di musim hujan. Munculnya festival-festival film mulai mengorbitkan beberapa sineas-sineas muda sehingga mampu menghasilkan film yang tidak hanya sukses di dalam negeri namun sampai ke luar negeri dengan memperoleh beberapa penghargaan internasional. Film yang merupakan produk budaya populer sudah barang tentu akan memunculkan genre-genre film yang hanya berorientasi pasar tanpa memandang kualitas, hal ini tidak mungkin dihindari di tengah persaingan industri film yang semakin berat. Dibutuhkan kreativitas maupun inovasi dari para sineas untuk menghasilkan film yang tidak hanya laku secara ekonomi namun mampu bertahan cukup lama diingatan banyak orang.

Kerasnya persaingan industri film di dunia, memunculkan film-film produksi Amerika yang gemar sekali memunculkan produk-produk dagang berbagai merek yang disisipkan pada film-film produksinya, seakan-akan produk tersebut sebagai sebuah iklan yang menyatu dalam film dan kadang-kadang tidak ada kaitannya sama sekali dengan film itu sendiri. Sistem tanda yang sering pula disisipkan sebagai salah satu bentuk propaganda tidak langsung mengenai kekuatan, keunggulan, maupun kehebatan Amerika sebagai sebuah bangsa. Hal ini tentunya memunculkan sebuah paradoks dalam film itu sendiri, film seharusnya sebagai media yang memiliki satu tujuan, yaitu menghibur, namun dengan memasukkan sistem tanda yang sama sekali tidak berkaitan dengan film itu sendiri tentu saja memunculkan beragam tujuan dari dibuatnya film tersebut. Unsur propaganda, ideologi, dan bahkan promosi sangat kental terlihat pada beberapa produksi film Amerika.

Film-film produksi Amerika sudah barang tentu akan memberikan pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan industri film di beberapa negara termasuk Indonesia. Sebuah paradoks dalam ruang sinema (film) memang hal yang sangat menarik untuk dibahas lebih lanjut jika melihat pengaruh film-film Amerika, yang dikatakan sebagai kiblat industri film dunia. Walaupun bertentangan dengan pendapat umum, kebiasaan atau situasi yang dianggap normal, statis, bahkan dianggap status quo. Sebuah paradoks tentunya akan selalu dibutuhkan untuk menghasilkan kesimbangan dan keharmonisan.

## PROLOG

### "SALAM SINEMA"

Sinema merupakan sebuah karya seni yang dapat memukau pemirsanya. Sebuah sinema memerlukan pemikiran dan perencanaan yang sungguh sangat matang. Diawali dari pencarian ide, penyusunan naskah, *storyboard*, bahkan data-data riset bertahun-tahun serta tahapan-tahapan panjang yang harus dilalui dalam memproduksi sebuah sinema. Selain perencanaan terkait proses, terkadang para sineas juga perlu mengetahui segmentasi pasar yang akan dijajakinya. Bukan hanya sampai disitu saja, sebuah produksi sinema memerlukan pula pertimbangan tayangan yang akan disajikan, etika, aturan yang berlaku, dan waktu tayang serta hal yang berkaitan lainnya. Hal ini sering kali berbenturan dengan idealisme para pemikir ide kreatif dalam sinema.

Sinema cenderung dianggap hanyalah sebuah hiburan belaka, namun anggapan itu tidaklah semuanya salah, perlu cara khusus dalam memahami pesan dari sebuah sajian sinema. Sinema sebagai buah tangan kerja keras sineas merupakan media yang memproduksi makna melimpah. Kandungan makna yang disisipkan oleh sineas yang cerdas terkadang tidak terbaca oleh pemirsa atau penikmatnya. Hal ini terkadang dirasa cenderung disengaja untuk mempengaruhi psikologis dari pirsawan-nya. Pesan-pesan semiotik dalam sinema selain sulit terbaca oleh pemirsa awam, perlu berulang ulang diputar dan penghayatan untuk memahami makna yang tersembunyi dari tayangannya. Jika sebuah tayangan sinema dapat ditangkap maknanya, maka hal tersebut tentunya menjadi lebih berarti dan tak sekedar hanya menjadi sebuah hiburan akhir pekan.

Sinema sering kali disamakan dengan film, padahal itu adalah hal yang berbeda. Pada ulasan ini, akan dijelaskan ragam perbedaan yang terkait dengan sinema serta hubungannya dalam ragam istilah yang populer di masyarakat, namun terkadang beberapa istilah memakai peristilahan berdasarkan kebiasaan. Ini bertujuan memberikan sebuah pengetahuan yang perlu dipahami agar tidak terjadi kesalahpahaman yang berkelanjutan. Ulasan prihal sinema dalam buku ini bukanlah ulasan komprehensif, tetapi ulasan yang ada, dapat memberikan pemikiran atau bahkan pengembangan lebih lanjut. Diperlukan lebih banyak referensi yang lebih mendalam dalam bentuk tulisan



secara teoritik ataupun praktis yang dapat melengkapi pengetahuan tentang sinema sebagai referensi bagi bibit sineas muda untuk berkarya.

Pada bahasan buku ini, dibahas pula tokoh yang dianggap berpengaruh bagi dunia sinematografi. Beberapa sinema populer dunia yang banyak digandrungi penikmatnya juga akan dibahas singkat dengan beberapa sudut pandang, setidaknya memberikan informasi penting dalam perkembangan sinema saat ini. Beberapa bahasan sinema populer tadi, akan diungkap dari sisi makna realitas paradoks yang dikandungnya, hal ini bisa pula menjadi sebuah sisipan strategi lain yang diusung sineas itu sendiri. Fenomena ini mencoba diulas dan dianalisis dari perspektif penulis sebagai penikmat sinema populer.

Penyusunan buku ini merupakan sebuah studi referensi dan sebuah inisiasi sumber bahasan tentang sinema, walaupun penulis bukanlah seorang pelaku, pakar ataupun praktisi bidang sinema, namun motivasi mendasar penulisan tentang bahasan sinema ini dikarenakan oleh perkiraan dalam fakta minimnya sumber tertulis yang diterbitkan sebagai bahan acuan pengantar ataupun buku bacaan menambah pengetahuan yang membangkitkan rasa penasaran. Kesalahpahaman dalam memahami sinema sering kali terjadi pada karya tulis ilmiah skripsi ataupun tugas akhir pada perguruan tinggi bahkan di kalangan praktisi pemula yang ingin mendalami dunia sinematografi dan pengantar mata kuliah videografi atau sinematografi. Berlaku sebagai penikmat sinema, tulisan dan ulasannya pada buku ini merupakan kumpulan dari berbagai sumber dari internet ataupun buku yang dicoba untuk disarikan menurut sudut pandang penulis. Tulisan pada buku ini mungkin belum dirasa sempurna, namun hal tersebut masih terbuka untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Sebuah harapan dipublikasikannya buku ini, menjadi motivasi para sineas profesional untuk berbagi beragam pengalaman dalam bentuk tulisan yang lainnya. Pelik, manis, pahitnya problematika dalam dinamika produksi sebuah sinema dapat dirasakan dan menginspirasi pembaca atau para sineas sekalipun. Akademisi diharapkan pula memiliki peluang untuk mengkaji lebih mendalam fenomena yang ada di ranah sinematografi ini. Karena pada dasarnya, masih banyak topik yang dapat diulas dan disegarkan, guna memperkaya referensi pada ranah sinematografi yang sungguh menarik ini. Mudah-mudahan semua ini dapat berkelanjutan dan memberikan dampak

positif pada ruang dimensi sinema Indonesia untuk berkarya dan melangkah lebih jauh kedepan, di dalam ataupun luar negeri. Sehingga sinema Indonesia mendapat ruang dan peluang lebih besar untuk menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Mohon maaf dan permakluman jika terdapat kesalahan penyebutan, penjabaran/penjelasan, penulisan atau kekurangan lain yang terdapat pada buku ini. Cerdaskan bangsa lewat sinema, tentramkan jiwa memahami sinema, salam sinema.

Semoga bermanfaat.

Penulis

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
EDITORIAL .....	vii
PROLOG.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
Babak I <i>Standby...Light! Camera! Action!</i> .....	1
1.1 Terminologi Film, Video, Movie, Sinema .....	2
a. Film .....	3
b. Video .....	3
c. Movie .....	4
d. Sinema.....	5
1.2 Sinetron, FTV, Opera, dan Teater .....	5
a. Sinetron .....	6
b. FTV.....	7
c. Opera.....	7
d. Teater.....	8
Babak II Menembus Batas Ruang dan Waktu .....	11
2.1 Sekilas Sejarah Fotografi .....	12
2.2 Sekilas Sejarah Sinema .....	15
2.3 Visionaris Sinema.....	22
a. George Melies.....	23
b. Fritz Lang.....	28
Babak III <i>The "Wood" Industries</i> .....	35
3.1 Industri Film Amerika .....	36
3.2 Industri Film Asia .....	43
3.3 Industri Film Eropa .....	48
3.5 Industri Film Afrika .....	51
3.6 Industri Film Indonesia.....	54
Babak IV Kosmologi Ranah Sinematografi .....	57
4.1 Media Sinema .....	58
a. Empat Era Industri Sinema .....	58
b. Penghargaan Industri Sinema .....	62
c. Basic Sinematografi.....	70
d. Perang Format Media .....	79
4.2 Ragam Sinema .....	82
a. <i>Action</i> .....	82
b. <i>Adventure</i> .....	82
c. <i>Anime</i> .....	83
d. <i>Biography</i> .....	83

Buku ini tidak diperjualbelikan.

e. <i>Comedy</i> .....	83
f. <i>Crime</i> .....	83
g. <i>Documentary</i> .....	84
h. <i>Drama</i> .....	84
i. <i>Docudrama</i> .....	84
j. <i>Family</i> .....	84
k. <i>Fantasy</i> .....	84
l. <i>History</i> .....	85
m. <i>Horror</i> .....	85
n. <i>Independent</i> .....	85
o. <i>Musicals</i> .....	85
p. <i>Mystery</i> .....	86
q. <i>Romance</i> .....	86
r. <i>Sci-Fi</i> .....	86
s. <i>Short film</i> .....	86
t. <i>Sport</i> .....	87
u. <i>Thriller</i> .....	87
v. <i>War</i> .....	87
w. <i>Western</i> .....	87
4.3 Penggolongan Sinema .....	88
a. Motion Picture Association of America (MPA) .....	88
b. Badan Sensor Film (LSF) Indonesia .....	89
4.4 Teknik Sinema .....	90
a. Komposisi Gambar.....	91
b. Pengambilan Gambar .....	92
c. Ukuran Gambar .....	95
d. Ruang Gambar.....	97
e. Gerakan Kamera .....	98
4.5 Masyarakat Sinema .....	99
4.5 Promo Sinema.....	111
Babak V Paradoks Ruang Sinema.....	117
5.1 The Transformers.....	119
a. Makna Denotatif Film Transformers .....	121
b. Makna Konotatif Film Transformers .....	122
5.2 The Avengers.....	123
a. Makna Denotatif Film Avengers .....	125
b. Makna Konotatif Film Avengers .....	126
5.3 My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, Spirited Away.....	127
a. Makna Denotatif Film My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, dan Spirited Away .....	134
b. Makna Konotatif Film My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, dan Spirited Away .....	135
5.4 Semiotik Tiga Rangkaian.....	136
a. Transformers Paradoks.....	137

b. The Avengers Paradoks.....	138
c. My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, dan Spirited Away Paradoks.....	139
d. Paradoks tiga rangkaian .....	140
5.5 Film Indonesia.....	141
a. Battle of Surabaya .....	142
b. Janggan; Harvesting Wind.....	143
Babak VI Realitas Kekinian .....	147
6.1 Monopoli Dunia Hiburan .....	148
6.2 Industri Film Indonesia.....	150
6.3 Fenomena Kritik.....	154
6.4 Epilog: Babak Paradoks.....	162
Babak VII Tokoh Berpengaruh ( <i>Post-credit</i> ) .....	165
7.1 Tokoh Nyata.....	165
7.2 Tokoh Fiksi dan Adopsi.....	179
Bibliografi.....	183
Glosarium .....	199
Indeks .....	209

Buku ini tidak diperjualbelikan.







***Standby...Light!  
Camera! Action!***

Pada proses pengambilan adegan dalam sinema tentunya tidak asing dengan perintah di judul sub ini. Dimulainya praktek perekaman adegan pada pembuatan sebuah sinema maka dimulai juga pembangunan sebuah karya audio visual dalam media film. Adanya peralatan saat ini yang sangat mendukung produksi sinema, mempermudah segala hal terkait dengan proses tersebut. Namun hal ini dirasa merupakan sebuah tantangan pula dalam membuat alur atau plot cerita yang memukau penontonnya. Dukungan teknologi terkini dalam memproduksi sinema, tidak dipungkiri pastinya membutuhkan pula sokongan dana sebagai peran penting dalam keberlanjutan produksi.

Namun apa yang terjadi pada saat periode awal, saat sebuah sinema diproduksi dengan keterbatasan teknologi yang mendukungnya. Tentu akan sangat menyulitkan dan penuh tantangan dalam pengambilan gambar walaupun itu hanya satu *scene* saja. Bayangkan pula jika sebuah mesin waktu benar-benar tercipta dan dilakukan pertukaran masa antara sineas kini dan masa lalu terjadi. Seperti *me-rewinds* bentangan pita film, tidak terbayang apa

Buku ini tidak diperjualbelikan.

gerakan yang akan terjadi. Tetapi perlu diingat seorang sineas adalah seorang seniman, sangatlah mungkin bila beradaptasi pada keadaan dengan naluri kreatif mereka walaupun tentu akan memerlukan waktu yang relatif.

Cukuplah berkhayal, tetapi inilah bagian dari ranah dunia seni, termasuk sineas justru sangat memerlukan kelebihan ini. Kebangkitan imajinatif dalam penciptaan karya, dapat menembus masa yang berlaku dan memprediksi hasil akhir yang akan dicapai. Seperti ungkapan yang dikatakan oleh animator kawakan dari Jepang Hayao Miyazaki "*reality is for people that lack imagination*", kenyataan adalah untuk orang yang tidak memiliki imajinasi. Oleh karena itu, maka dirasa perlu untuk mengulas sedikit terminologi dan sejarah (di babak ke 2) yang menginspirasi dan mengilhami para sineas kini dan bagaimana mereka mewujudkan mimpi atau imajinasi menjadi kenyataan.



Reality is for people  
that lack imagination.

Hayao Miyazaki

Gambar 1: Ungkapan dari Hayao Miyazaki. Sumber: quotefancy.com

## 1.1 Terminologi Film, Video, Movie, Sinema

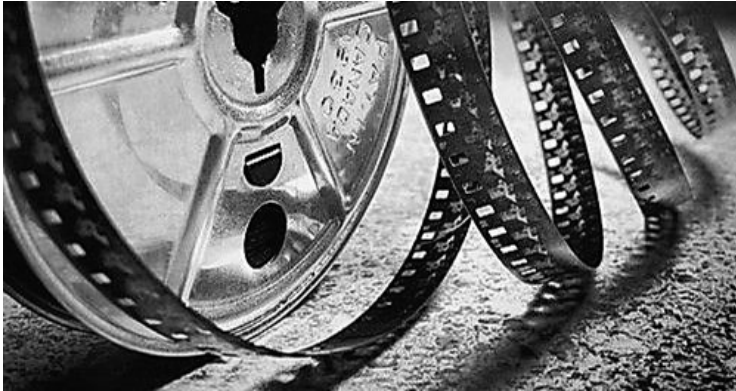
Peristilahan ataupun ungkapan yang merujuk pada suatu objek sering kali mengalami penyeragaman. Terkadang istilah yang dipakai memiliki perbedaan, namun karena dipakai secara berulang-ulang pada akhirnya suatu istilah di identikkan dengan objek yang dimaksud. Halnya dalam kata film, movie, dan sinema, sering kali diseragamkan menjadi satu ungkapan saja yang merujuk semua. Contoh yang paling akrab kita dengar di Indonesia adalah kata film yang diartikan menyeluruh dan mewakili istilah lainnya yakni video, movie, dan sinema. Agar lebih dapat dipahami, maka arti kata dari masing-masing istilah tersebut akan dijabarkan supaya kita dapat membedakan satu sama lain istilah yang dimaksud. Hal ini menjadi suatu yang penting terlepas dari kebiasaan yang berlaku umum.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

### a. Film

Film adalah ungkapan yang paling sering kita dengar dan tentunya tak asing lagi bila kita penggemar tayangan audio visual. Kata film secara etimologi, menurut KBBI (2018) adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Terjemahan bahasa inggris yang dikutip dari American Heritage Dictionary of the English Language (2011), film didefinisikan suatu komposisi selulosa nitrat atau selulosa asetat yang dibuat dalam lembaran atau strip tipis dan dilapisi dengan emulsi peka cahaya untuk mengambil foto atau gambar bergerak.

Berdasarkan pengutipan, dapat dikatakan bahwa film merujuk pada objek benda tipis mengandung selulosa nitrat yang dilapisi emulsi peka cahaya dalam pengambilan gambar ataupun adegan bergerak. Adanya pengertian tersebut sangatlah mungkin kalau di Indonesia, kata film menjadi populer dikarenakan istilah film lebih dahulu dikenal dari pada istilah yang lainnya.



Gambar 2 Pita film. Sumber: boulderwritingstudio.org

### b. Video

Sama dengan istilah film, video memiliki arti tersendiri menurut katanya. Menurut KBBI (2018) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Sedangkan video dari bahasa inggris dalam Collins English Dictionary (2014) disebutkan merekam berkaitan dengan atau

digunakan dalam transmisi atau penerimaan gambar yang disiarkan televisi beroperasi pada frekuensi video.

Menurut kedua istilah tersebut, video dapat diasumsikan sebagai perekaman dalam transmisi, frekuensi video yang dapat diterima pada televisi. Hal ini terkait pula dengan tindakan dokumentasi dalam bentuk *video recording*. Proses kerja dari video ini, selain sebagai dokumentasi juga dilakukan pada kebutuhan *broadcasting*.



Gambar 3: Perekaman video untuk *broadcast*. Sumber: bulcomp.com

### c. Movie



Gambar 4: Keperluan dalam usaha movie. Sumber: patch.com

Kata movie murni dari bahasa Inggris, menurut Random House Kernerman Webster's College Dictionary dikatakan sebuah bisnis pembuatan *motion picture* atau film; industri gambar bergerak; pertunjukan sebuah film. Jika diartikan lebih jauh, movie bisa juga dikatakan sebagai sebuah usaha yang bergerak dari industri perfilman yang memiliki dampak komersial.

#### d. Sinema



Gambar 5: Ruang sinema. Sumber: nst.com.my

Sinema adalah istilah yang disinonimkan dengan film, tetapi ada sedikit perbedaan dari kedua kata tersebut. Pada KBBI (2018), sinema diartikan gedung tempat pertunjukan film; bioskop; film; gambar hidup. Berdasarkan Collins Thesaurus of the English Language (2002) dikatakan sebagai tempat yang dirancang untuk pameran film, bioskop, seni atau bisnis pembuatan film dan film secara kolektif.

Jika ditarik sebuah kesimpulan maka sinema dapat dikatakan bioskop, karya seni dan film secara kolektif. Terkait dengan hal tersebut dapat diasumsikan bahwa kemungkinan sinema di sinonimkan dengan film karena ungkapan sinema yang disetarakan dengan film secara kolektif dan hingga saat ini lebih populer istilah film ketimbang sinema.

### 1.2 Sinetron, FTV, Opera, dan Teater

Ada beberapa istilah yang terkait dengan bahasan pada babak ini yakni sinetron, opera dan teater. Hal ini dirasa perlu dijabarkan lebih lanjut karena kaitannya dengan babak-babak selanjutnya pada buku ini. Sehingga pemahaman penjelasan-penjelasan berikutnya, dapat runut untuk disimak.



### a. Sinetron

Kata sinetron di Indonesia adalah suatu hal yang tak asing lagi, penggemar yang banyak dengan figur-figur populer membuat produksi sinetron tumbuh subur di tanah air. Pada KBBI (2018) sinetron adalah film yang dibuat khusus untuk penayangan di media elektronik, seperti televisi. Sedangkan kalau menilik dari bahasa Inggris, sinetron juga disebut opera sabun atau *soap opera*. Menurut Farlex Trivia Dictionary (2011) dikatakan opera sabun biasanya disajikan sebagai serial di televisi atau radio, yang dicirikan oleh karakteristik, sentimentalitas, dan melodrama; Serangkaian pengalaman yang ditandai dengan tampilan emosi yang dramatis. Adapula menyebutkan bahwa sinetron merupakan sebuah singkatan dari sinema elektronik untuk istilah program drama bersambung yang disiarkan di televisi nasional ([id.wikipedia.org/wiki/Sinetron](http://id.wikipedia.org/wiki/Sinetron)).



Gambar 6: Salah satu sinetron yang pernah tayang di layar kaca. Sumber: [idntimes.com](http://idntimes.com)

Sinetron juga ditayangkan di luar negeri, selain dengan istilah opera sabun juga disebut dengan telenovela. Namun berdasarkan beberapa kutipan yang telah disebutkan kurang lebih sinetron adalah sinema elektronik pada umumnya dibuat bersambung yang menyajikan drama situasi tertentu dan ditayangkan di televisi nasional. Kenyataannya, justru sinetron banyak menuai kritik dari pemirsanya sehingga muncul sebuah ungkapan bahwa, "kenyataan tak seindah sinetron". Ungkapan ini akan dibahas pada babak-babak selanjutnya pada buku ini.

## b. FTV



Gambar 7: Beberapa promo FTV. Sumber: aininur.com

Dikutip dari kompasiana (2015) FTV merupakan akronim dari film televisi, pada umumnya berkategori movie drama berdasarkan kriteria lembaga rating AC Nielsen. FTV merupakan salah satu pamungkas televisi swasta untuk meraih rating tayangan. FTV rata-rata dibuat sebagai hiburan untuk meraih banyak penonton. Pengambilan gambar yang tidak terlalu ekstrim untuk tayangan televisi dan skenario yang tidak begitu ketat, FTV juga harus mempertimbangkan jeda pariwisata dalam penayangannya. FTV biasanya memakai resep meraih penonton dengan plot akhir cerita yang membahagiakan atau *happy ending*. Karena membawa embel-embel film namun bukan untuk kapasitas layar lebar, FTV umumnya tidak berseri seperti sinetron.

## c. Opera



Gambar 8: Opera tradisional wayang orang. Sumber: solo.tribunnews.com

Istilah opera yang dimaksud dalam bahasan ini bukanlah salah satu aplikasi web browser di internet, tetapi lebih pada pertunjukan seni. Opera, menurut KBBI (2018) adalah bentuk drama panggung yang seluruhnya atau sebagian dinyanyikan dengan iringan orkes atau musik instrumental. Pada perbendaharaan bahasa Inggris, menurut Dictionary of Unfamiliar Words (2008) opera adalah presentasi teatral di mana kinerja dramatis diatur ke musik.

Berdasarkan rujukan yang telah disebutkan tadi dapat diasumsikan bahwa opera merupakan sebuah pertunjukan seni drama panggung yang dikolaborasikan dengan instrumen musik sebagai bagian pendukung nuansanya. Di luar negeri, opera sering diidentikkan dengan nuansa klasik, tetapi di Indonesia umumnya lebih pada penekanan budaya daerah. Contohnya pada pagelaran wayang orang yang berimbang dengan gamelan tradisional atau didukung selingan musik modern.

#### d. Teater



Gambar 9: Ruang teater barat. Sumber: tes.com

Pada KBBI (2018), teater diartikan sebagai gedung atau ruangan tempat pertunjukan film, sandiwara, dan sebagainya. Teater dalam bahasa Inggris disebut dengan *theater*, dalam Collins Multilingual Translator (2009) diartikan sebagai bangunan, ruangan, atau struktur luar untuk presentasi drama, film, atau pertunjukan dramatis lainnya. Jika ditarik sebuah asumsi,

teater yang dimaksud adalah dalam bentuk fisik yaitu ruangan, gedung ataupun areal sebagai tempat suatu pertunjukan yang dilakukan atau ditampilkan. Pada umumnya tempat ini memiliki ukuran dan luas yang memadai, sanggup menampung penonton ratusan atau ribuan orang.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



## **Menembus Batas Ruang dan Waktu**

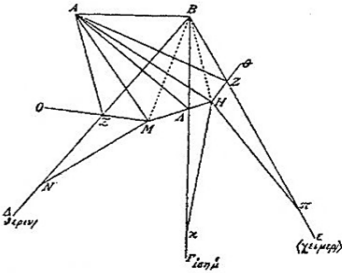
Pada perjalanan waktu, sejarah sinema menjadi ulasan penting dalam babak ini. Tidak sekedar menjadi pengantar tidur, namun sejarah telah menginspirasi generasi sineas berikutnya. Sama halnya dalam dunia sinema, sejarah memiliki peranan mengubah sudut pandang formal menjadi suatu hal yang kreatif. Perkembangan teknologi yang tentunya tidak sebanding dengan saat ini, justru menjadi momentum, terbukanya kreatifitas pada ruang sinema. Titik awal dari bisnis sinema merupakan suatu momen sebuah mimpi yang menjadi kenyataan.

Berbicara tentang sinema tentu tak lepas dari istilah film, ungkapan yang populer digunakan untuk sinema pada media rekam dan ditayangkan. Selanjutnya ungkapan sinema dikatakan film pada babak ini dan selanjutnya serta hubungan yang saling berkait dengan bidang fotografi. Sejarah sinema/film dalam perjalanan waktu, tak lepas pula dari sejarah fotografi yang memberikan ruang pada perkembangan sinema hingga animasi saat ini.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

## 2.1 Sekilas Sejarah Fotografi

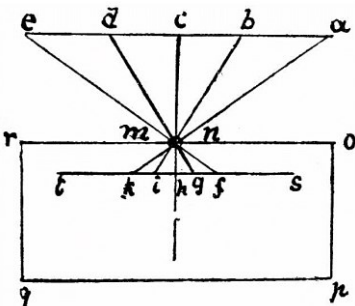
Sejarah sinema, tak dipungkiri memiliki hubungan dengan sejarah pada perkembangan fotografi. Menurut Oasterman dan Romer bahwa fotografi secara etimologi berasal dari dua kosa kata bahasa latin yunani yaitu *photos* yang artinya cahaya dan *graphos* yang artinya melukis atau menulis (2007: 23). Dari kata tersebut dapat diartikan bahwa fotografi adalah melukis dengan



Gambar 10: Diagram cahaya Anthemius.  
Sumber: Wikipedia.com

cahaya. Pada hakekatnya, proses dan metode dalam fotografi adalah aktifitas menggambar dengan cara menangkap atau merekam cahaya dan memantulkannya pada media peka cahaya. Jadi pada prinsipnya teknik ini tidak bisa dilakukan bila tidak ada cahaya sama sekali dengan kata lain cahaya adalah elemen utama dalam fotografi.

Pada kisaran abad ke 6, disadur dari wikipedia (2018) dikatakan adanya eksperimen tentang cahaya. Pada era ilmuwan matematika bizantium Anthemius, Al Kindi pada abad ke 9, dan Yu Chao-Lung pada abad ke 10 sudah mulai ada pemahaman tentang diagram sinar atau cahaya. Sampai pada kisaran 1027, seorang fisikawan Arab yang bernama Al Haytham dalam buku *Book of Optics* ditulis bahwa perjalanan cahaya bergaris lurus dan dibedakan dari objek pemantulnya. Ini mengartikan bahwa percobaan ataupun uji tentang cahaya telah lama dilakukan. Lalu tulisan tersebut sangat berpengaruh di Eropa dekade 1200-an, mengilhami tokoh lainnya seperti Witelo, John Peckham,



Gambar 11: Diagram obscura oleh Da Vinci.  
Sumber: Wikipedia

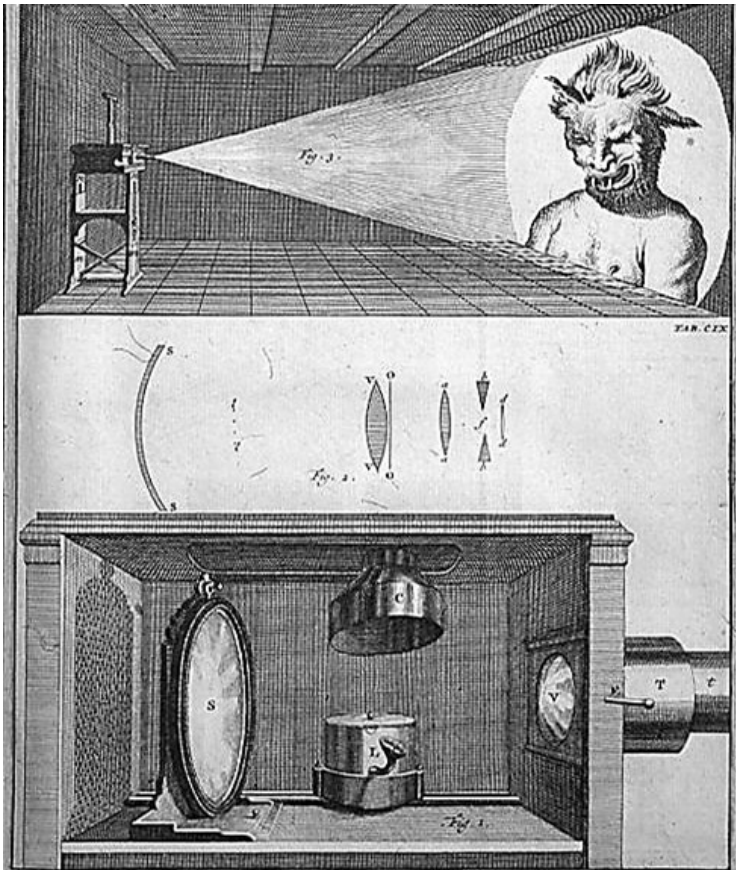
Roger Bacon, Leonardo Da Vinci, Rene Descartes, dan Johannes Kepler.

Pada 1088, seorang ilmuwan Cina yakni Shen Kuo dalam *Dream Pool Essays* membandingkan titik fokus pada cermin cekung dan ini merupakan bagian dari fenomena obscura. Pada 1267, tulisan Bacon tentang optik yakni pendapatnya tentang titik cahaya yang terbentuk

Buku ini tidak diperjualbelikan.

dipermukaannya, dalam karyanya *Opus Majus* edisi lima *De Scientia Perspectivae* dan kemudian dikembangkan lagi oleh tokoh-tokoh lainnya dalam tulisan masing-masing.

Pada 1400-an, gambaran paling awal tentang lensa oleh Leonardo Da Vinci mendeskripsikan tentang fenomena obscura dalam diagram dan kemudian diterbitkan dalam koleksi *Codex Atlanticus*. Setelah Da Vinci, sebenarnya banyak tokoh lagi yang berkaitan dengan fenomena ini sampai pada obscura telescopic. 1600-an, telescopic digunakan oleh banyak ilmuwan astronomi seperti Johannes Kepler, Benedetto Castelli, Galileo Galilei, dan Christoph Scheiner untuk mengamati fenomena matahari. Begitu banyak tokoh yang terlibat disini sehingga sejarah fotografi ini tak singkat lagi.



Gambar 12: Proyeksi monster. Sumber: en.wikipedia.org

Buku ini tidak diperjualbelikan.



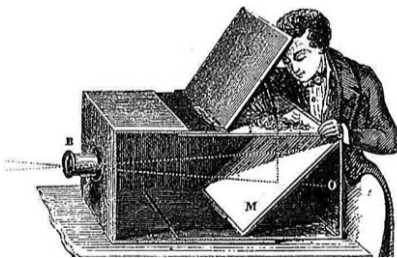
Lentera ajaib atau dengan nama latin *lanterna magica/magic lantern* adalah sebuah proyektor untuk menampilkan gambar. Oleh Christiaan Huygens dan Musschenbroek dengan prinsip obscura tahun 1678 tentang asumsi teori gelombang cahaya, menggunakan alat yang kemudian menjadi proyektor dan hal ini dijelaskan pada bukunya yang berjudul *Traité de la lumière* (Putland, 2016).

Sebelum pengembangan Huygens, pada The 1645 first edition of German Jesuit scholar, buku Athanasius Kircher *Ars Magna Lucis et Umbrae* dideskripsikan tentang cermin steganografi yaitu sistem proyeksi dengan lensa fokus pada cermin lengkung pemantul sinar matahari dan deskripsi ini menjadi dasar dalam lentera ajaib Huygens (en.wikipedia, 2018).

Hingga penemuan penting Angelo Sala yang ditulis dalam *Septem Planetarum terrestrium Spagirica recensio* tentang serbuk perak nitrat yang dibakar sinar matahari, kemudian merubahnya menjadi tinta dan sayangnya dianggap kurang berguna oleh ilmuwan lain.



Gambar 14: Athanasius Kircher.  
Sumber: en.wikipedia.org



Gambar 13: Camera Obscura. Sumber: wikipedia.

Pada tahun 1717, Johann Heinrich Schulze, menggunakan botol berisi perak nitrat dan kapur secara tidak sengaja ada dekat jendela. Campuran ini membuat menjadi gelap dengan sebagian berwarna putih dan membuat garis pada botol. Pada sisi lain, Carl Wilhelm Scheele seorang ahli kimia menemukan ammonia larut dalam perak nitrat. Penemuan ini dilakukan untuk menstabilkan suatu gambar perak nitrat, ini dianggap sebagai penemuan eksperimen fotografi. Tahun 1800 Thomas Wedgwood menangkap gambar dengan kamera obscura.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Berikutnya adalah beberapa rentetan peristiwa terkait fotografi yang di rangkum wikipedia.

- 1822 – Joseph Nicéphore Niépce membuat foto Heliografi yang pertama dengan objek Paus Pius VII, menggunakan proses heliografik dan foto pemandangan pertama di tahun 1826.
- 1839 – John Herschel menemukan film negatif dengan larutan Sodium hyposulfite atau *fixer*.
- 1861 – Foto berwarna yang pertama diperkenalkan James Clerk Maxwell.
- 1871 – Richard Maddox menemukan film dari emulsi gelatin.
- 1878 – Eadweard Muybridge membuat sebuah foto *high-speed photographic* dari seekor kuda yang berlari.
- 1887 – Gabriel Lippmann menemukan reproduksi warna pada foto.
- 1891 – Thomas Alva Edison mematenkan kamera kinetoskopis (*motion pictures*).
- 1895 – Auguste dan Louis Lumière menemukan cinématographe atau sinematografi.
- 1902 – Arthur Korn membuat teknologi *phototelegraphy*; mengubah citra menjadi sinyal yang dapat ditransmisikan melalui kabel.
- 1920s – Yasujiro Niwa menemukan peralatan me-transmisi-kan *phototelegraphic* melalui gelombang radio.
- 1923 – Harold Edgerton menemukan *xenon flash*.
- 1947 – Dennis Gabor menemukan *holography*.
- 1948 – Edwin H. Land membuat kamera instan pertama bernama Polaroid.
- 1957 – Citra digital yang pertama dibuat dengan komputer oleh Russell Kirsch di *U.S. National Bureau of Standards* (sekarang National Institute of Standards and Technology, NIST).

## 2.2 Sekilas Sejarah Sinema

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, sinematografi memiliki benang merah dengan fotografi. Pada sinema atau yang lebih populer disebut dengan film, juga memiliki sejarah panjang. Pengkategorian sinema atau film secara sederhana tentu dari luaran yang dihasilkan. Dalam fotografi luaran

visualnya tak bergerak sedangkan pada film luaran visualnya adalah bergerak. Film ataupun sinema memiliki interaksi ruang yang lebih aktif, baik itu emosional ataupun psikologis pada saat dipertontonkan.

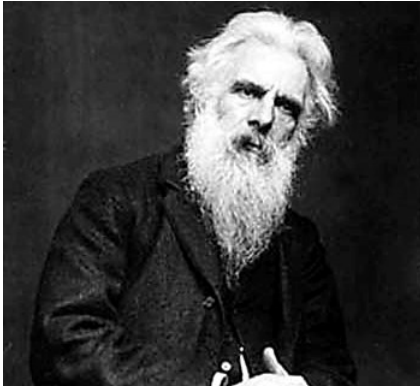
Sebelum melangkah lebih jauh pada sejarah, dirasa perlu dijabarkan kembali sedikit etimologi sinema sebagai penyegaran. Sinema adalah akar kata dari bahasa Inggris yakni *cinema*, disinonimkan dengan kinematik atau gerak. Film sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, yang biasa dikenal atau lebih populer di kalangan sineas dengan seluloid. Pengertian secara harafiah sinema (film) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* dan *tho* yang dapat diartikan *phytos* (cahaya) ditambah dengan *graphie* atau *grhap* yaitu tulisan/gambar/citra (Wikipedia, 2013). Pengertian tersebut dapat diartikan adalah melukis gerak dengan cahaya. Supaya dapat menghasilkan atau merekam lukisan gerak dengan cahaya, maka digunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera.

Apa hubungan dari etimologi yang telah disebutkan tadi? Pada sejarah sinema atau film, perkembangan alat dan teknik sangat berpengaruh. Perkembangan ini juga akan menghasilkan pula teknik baru dalam pengkategorian kosmologi ciptaan seni visual dalam sinema yaitu animasi. Animasi pada saat ini telah melibatkan teknologi canggih dalam pengolahan citra komputer dan berkembang dengan istilah CGI (*Computer Graphic Imagery*).

Kembali pada bahasan sejarah, sebelum teknologi secanggih teknologi masa kini untuk membantu produksi film, para pemikir dalam dunia sineas sungguhlah memutar otak guna mendapatkan hasil sajian yang spektakuler. Strategi, teknik dan ide cerita benar-benar dibuat dengan kerja keras dalam keterbatasan, belum lagi kritik, cemooh dan bahkan perang yang mengganggu sineas dalam berkarya. Namun semua keteguhan tersebut menghasilkan hal luar biasa dan mengilhami sineas-sineas masa kini.

Perjalanan film memiliki sejarah yang panjang di dunia hiburan, dari film bisu hitam putih hingga sampai pada film yang bisa dinikmati pada masa kini. Selain yang telah dipaparkan, bahwa sinematografi berhubungan dengan fotografi, karena hal ini merupakan momentum penting dalam perkembangan kosmologi seni visual. Diawali dengan penemuan kamera obscura berdasarkan kajian ilmu optik tentang pemanfaatan energi cahaya matahari serta

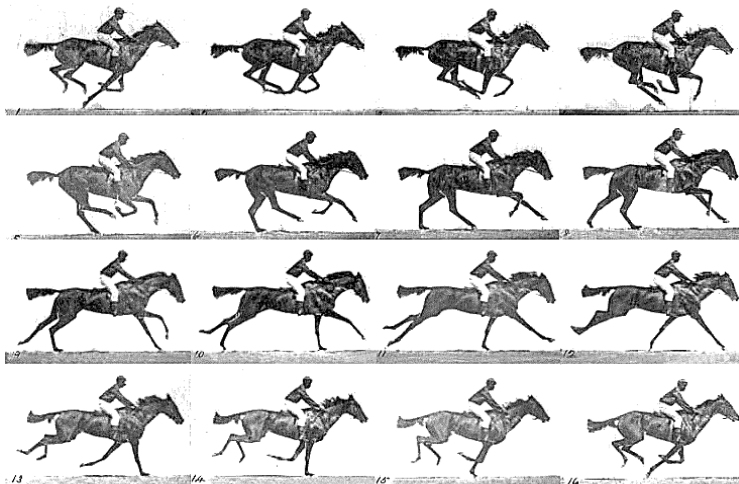
pengembangan kamera-kamera praktis lainnya hingga kamera yang dapat merekam gambar-gambar bergerak.



Gambar 15: Eadweard Muybridge. Sumber: wikipedia

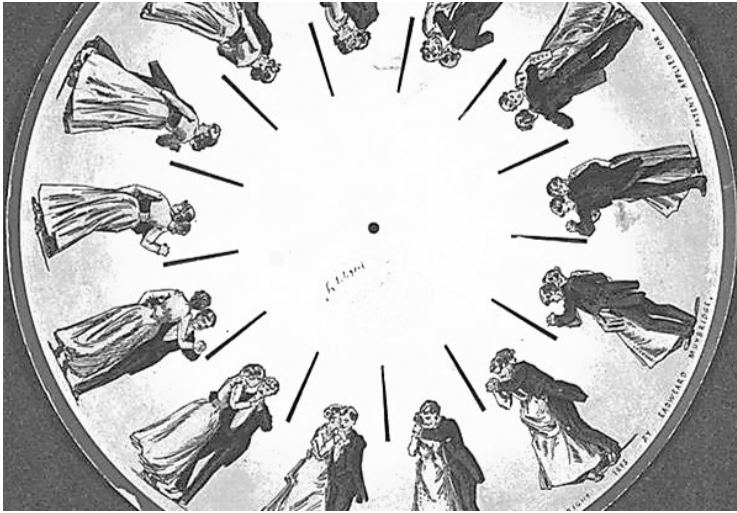
Berdasarkan kutipan wikipedia (2018) dijabarkan bahwa, dimulainya inovasi ini didasari ide dari sebuah perbincangan yang tak disengaja dengan dibuatnya sebuah rekaman gambar bergerak oleh Eadweard Muybridge pada tahun 1878. Rekaman gambar bergerak tersebut adalah pergerakan kaki kuda dalam 16 *frame*

secara berurutan sehingga menimbulkan kesan gambar gerakan kuda yang sedang berlari. Gambar bergerak yang dihasilkan oleh Muybridge merupakan hasil penemuan gambar bergerak pertama kalinya di dunia dan menjadi dasar gerak dalam animasi serta adanya *flipbook* dan *fenakistoskop*. Gambar diam yang disusun secara berurutan dan beruntun, digerakkan dengan cara ditampilkan secara bergantian (sesuai urutannya) dalam durasi tertentu. Hal ini memunculkan ilusi optis dalam bentuk gerakan gambar.



Gambar 16: Kuda berlari oleh Muybridge. Sumber: id.wikipedia.org

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 17: Cakram fenakistoskop oleh Muybridge (1893). Sumber: id.wikipedia.org

Berhubungan dengan fenakistoskop (*phenakistoscope*), ada beberapa alat lagi yang berpengaruh dalam perkembangan mewujudkan visual yang bergerak atau yang lebih populer disebut dengan animasi. Beberapa alat tersebut bisa dikatakan sebagai permainan optik untuk menghasilkan gambar yang seolah-olah bergerak. Alat ini merupakan sebuah penemuan brilian pada era pra-animasi, selain fenakistoskop yaitu beberapa alat ini populer disebut *optical toys* atau perangkat permainan optis namun memiliki sifat dan dalam kebutuhan ilmiah.

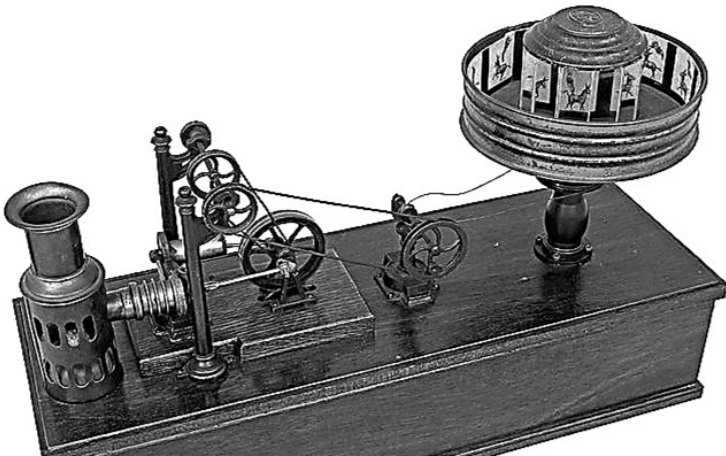


Gambar 18: Zoetrope. Sumber: en.wikipedia.org

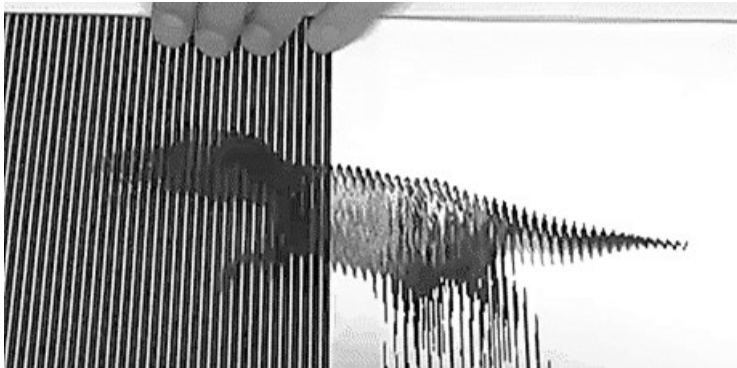
Buku ini tidak diperjualbelikan.

Zoetrope adalah suatu alat atau perangkat yang menghasilkan ilusi gerak pada gambar ataupun foto yang telah tersusun dan menunjukkan fase progresif dari gerak gambar atau foto yang ditampilkan. Istilah tersebut oleh penemunya yaitu William E. Lincoln berasal dari Bahasa latin yaitu zoe yang berarti kehidupan berdasarkan transliterasi dari roda kehidupan (MOA, 2009).

Praxinoscope adalah alat atau perangkat animasi pada tahun 1877 di Perancis oleh Charles Emile Reynaud. Sebagai penerus zoetrope, praxinoscope memiliki kemiripan yaitu strip gambar yang diletakkan pada permukaan dalam silinder putar. Perbandingannya adalah celah sempit dengan cermin yang melingkar pada bagian tengah. Seseorang harus menatap cermin pada keadaan terang saat dihasilkan ilusi gerak pada kecepatan putar (Brunn, 2004).

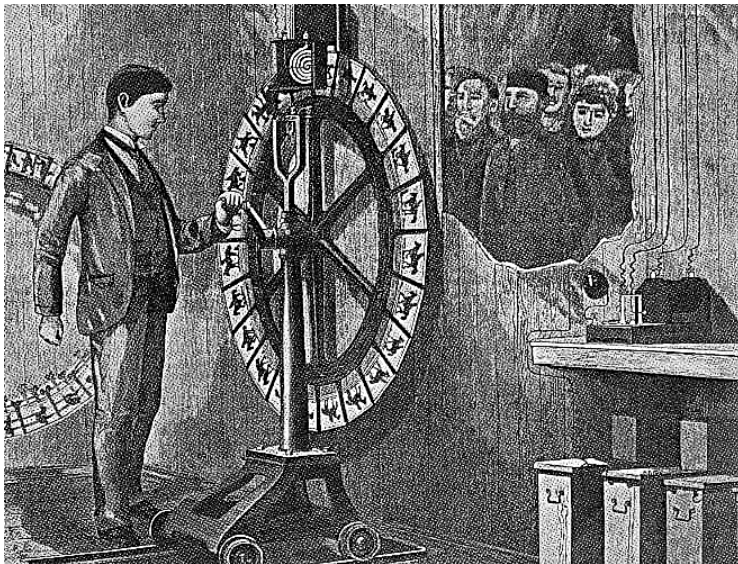


Gambar 19: Praxinoscope. Sumber: en.wikipedia.org



Gambar 20: Contoh kinegram. Sumber: imgur.com

Kinegram atau animasi *barrier grid* berawal dari akhir 1890-an dan kembali populer oleh Rufus Batler Seder dalam bukunya tentang *scanimation* era 2000-an. Kinegram merupakan sebuah efek gerak atau animasi dengan melakukan penggeseran lembar transparan bergaris melewati gambar *interlance*. Teknik ini berhubungan pula dengan *stereography parallax*, hologram dan dekade berikutnya menjadi proses *halftone* pada foto. Electrotachyscope pada tahun 1887 di Jerman ditemukan oleh Ottomar Anschutz yaitu perangkat yang menyajikan ilusi gerak dari transparan foto berseri dalam *chronophotographs* dan dapat disaksikan oleh jumlah penonton yang terbatas. Foto berseri tersebut diletakkan pada benda melingkar atau piringan kaca transparan berputar dan pernah pertama kali dipamerkan pada Chicago World's Fair of 1893 serta memiliki signifikansi dengan perkembangan sejarah perfilman (Wikipedia, 2018).



Gambar 21: Electrotachyscope. Sumber: en.wikipedia.org

Jika kita runut kembali berdasarkan sejarah pra-animasi, penemuan alat atau perangkat yang menghasilkan ilusi gerak optis mirip dengan prinsip kerja atau metode *flipbook*. Prinsip sederhana ini dengan menyusun lembaran-lembaran gambar menjadi satu dengan jumlah tertentu dan membuka rangkaian halaman tersebut dengan cepat. Jumlah gambar dan lembarannya akan berpengaruh pada kehalusan gerak yang dihasilkan dan kemudian prinsip

ini pula digunakan pada animasi *frame by frame* saat ini. Hal ini juga sering ditemui pada anak-anak yang kreatif sebagai permainan, seperti yang dilakukan anak-anak SD zaman dulu sebelum ada teknologi perangkat yang bernama *smartphone*.



Gambar 22: Flipbook. Sumber: ewanmcgeachie.blogspot.com

Setelah adanya gambar bergerak dari Muybridge, muncul kemudian perkembangan inovasi lainnya tentang kamera menjadi atau sebagai alat rekam gerak dinamis oleh Thomas Alva Edison pada tahun 1888. Berikutnya adalah sebuah era baru dalam dunia sinematografi. Lumiere Bersaudara yakni Louis Lumiere dan Auguste Lumiere, menandai sebuah era baru dengan menciptakan film dokumenter pertama kali.



Gambar 23: Fratelli Lumiere. Sumber: wikipedia

Keduanya merupakan perintis penyutradaraan dan pembuatan film, pada tanggal 28 Desember 1895 Lumiere bersaudara menyajikan gambar bergerak dengan sinematografi yang saat itu merupakan kamera gambar bergerak *three in one* yang terdiri dari kamera dan perlengkapannya termasuk proyektor. Dokumenter tahun 1895 tersebut disajikan di Boulevard des Capucines, Paris, Prancis dengan judul *Workers Leaving the Lumière's*

Buku ini tidak diperjualbelikan.



*Factory*. Sajian film inaudibel yang hanya berdurasi beberapa detik itu menggambarkan para pekerja yang akan pulang dari tempat mereka bekerja. Film ini merupakan film bisu pertama disajikan berbayar kepada penonton tetapi dengan tambahan pemain musik sebagai pemberi kesan efek audio. Inilah sebuah era baru sinematografi dan dimulainya ranah bisnis industri film.



Gambar 24: Workers Leaving the Lumière's Factory. Sumber: film-documentaire.fr

### 2.3 Visionaris Sinema

Pada dunia sinema, banyak sekali *filmmaker* atau *film directors* yang bertalenta dan memiliki kreativitas tanpa batas, ide-ide brilian dan ciri khas khusus pada film mereka. Katakanlah seperti Christopher Nolan, Steven Spielberg, David Fincher, Peter Jackson, Tim Burton, Mel Gibson, Alfred Hitchcock, Charles Chaplin, Frank Capra, John Ford dan masih banyak lagi lainnya yang tak kalah berbakat dengan yang disebutkan tadi. Deretan nama-nama dari *directors* dan *filmmaker* tersebut bahkan masuk dalam deretan best director dalam kancah sinema serta keuntungan yang tidak sedikit dari setiap rilisan film-film mereka. Ada yang meniti karirnya dari produksi film berdana rendah dan ada pula mengawali dari seni peran film yang di produksi. Dukungan teknologi terkini sangatlah membantu proses dan hasil produksi film, sampai pada manipulasi tayangan dan psikologis dari cerita.

Namun coba kita bayangkan bagaimana pekerjaan berat sebagai *filmmaker* pada dekade awal produksi film dibuat dan akhirnya menjadi

Buku ini tidak diperjualbelikan.

komoditas yang bernama sinema. Seperti yang telah dibahas pada ulasan sebelumnya, keterbatasan teknologi pada akhir era 1800-an dan awal 1900-an bukanlah penghalang dalam berkarya bagi seorang sineas kreatif. Berdasarkan dari berbagai sumber, banyak pula sineas yang bertalenta kala itu. Namun dalam hal ini, ditemukan dua orang yang berpengaruh dalam dunia sinema sampai dengan saat ini dan sangat menginspirasi sineas-sineas pada generasi berikutnya. Pada kesempatan membahas tentang sinema dekade awal, maka jatuhlah pilihan pada dua orang inspirator dalam ranah dan bisnis sinema. Dua orang ini memiliki pemikiran yang dianggap jauh kedepan tidak seperti sineas lain masa itu. Mereka juga merubah perspektif dari sinema sebelumnya yang dianggap monoton dan memiliki reka cerita yang tak terpikirkan sebelumnya. Berikutnya akan diulas biografi dari sineas tersebut dengan karya mereka yang menginspirasi dunia sehingga kita dapat menikmati sinema yang memukau saat ini.

Dua orang tersebut adalah Fritz Lang dan George Melies, membawa perubahan signifikan dan fundamental pada para penikmat sinema dan perkembangan sinema itu sendiri. Merubah perspektif lama pada pembaharuan produksi sinema dalam keterbatasan. Mengawali hal yang benar-benar baru zaman itu, tentunya menuai kritik dari segala penjuru, namun alhasil film-film mereka dikenang sampai sekarang. Ibarat seorang ahli nجوم atau peramal yang dapat memprediksi masa depan dalam sinema, karya mereka dianggap sangat ambisius dan visioner oleh kalangan awam. Walau memiliki latar belakang dan keahlian yang berbeda, justru pada akhirnya menjadi umpan kreativitas linier pada bidang yang mereka tekuni tanpa harus memakai kacamata kuda yang ortodok berfikir seperti yang lain. Maka tak diragukan lagi, Lang dan Melies dianggap berpengaruh serta layak dibahas pada ulasan berikutnya pada buku ini sebagai visionaris sinema dekade awal abad 19, walaupun masih banyak tokoh sinema kala itu yang juga memiliki talenta.

#### **a. George Melies**

Merie Georges Jean Melies yang lebih dikenal dengan nama George Melies, hidup di Perancis 8 Desember 1861 sampai dengan 21 Januari 1938. Dia adalah seorang pesulap Perancis sekaligus seorang sutradara film yang memberikan banyak sekali perkembangan teknis dan naratif pada masa-masa perkembangan awal perfilman khususnya di Perancis.

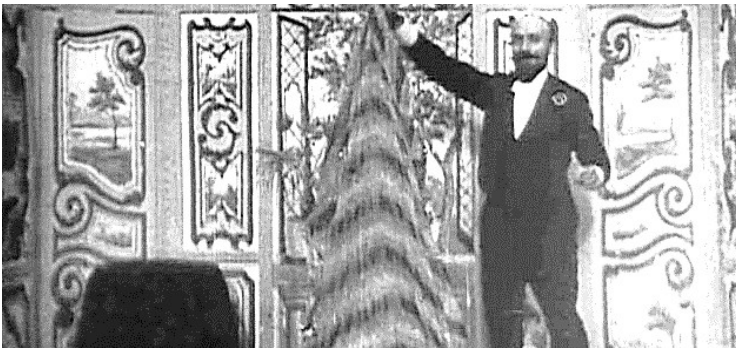


Gambar 25: Georges Méliès. Sumber: en.wikipedia.org

Méliès terkenal dengan penggunaan spesial efek dengan mempopulerkan teknik yang kita kenal saat ini, seperti halnya *multiple exposure*, *substitution splices*, *jump cut*, *fade in*, *fade out*, *time leapse*, *hand painted colour* pada visual, *stopmotion* dan *overlapping dissolves*. Ia juga seorang filmmaker yang pertama kali menggunakan *storyboard* dalam

proses pembuatan film (Grass, 2015). Perjalanan dan alur cerita yang masih dianggap sangat aneh dalam sinema kala itu, mirip dengan gaya novel-novel Jules Verne seorang penulis Perancis. Inilah titik awal perkembangan film-film bergenre fiksi ilmiah pada awal masa sinema, walaupun sampai dengan hasil akhirnya masih dianggap sebagai sebuah alur cerita fantasi.

Méliès pada awal setelah menyelesaikan pendidikannya adalah seorang pekerja pabrik pada sebuah bisnis sepatu milik keluarganya. Namun pada akhirnya ia bekerja pada seorang ilusionis Inggris bernama John Nevil Maskelyne, dan mulai mengembangkan keingintahuan dan bakatnya pada bidang sulap panggung (Rosen, 1987). Pada 1885, Méliès memiliki keinginan belajar seni lukis di Ecole des Beaux Art, namun hal itu tidak didukung ayahnya bila sebagai seorang seniman dan memaksanya kembali untuk mengawasi mesin pabrik (Malthete, 2016).



Gambar 26: Adegan The Vanishing Lady. Sumber: en.wikipedia.org

Pada masa yang sama, Melies menghadiri Theatre Robert Houdin (didirikan oleh Jean Eugene Robert Houdin seorang pesulap Perancis yang tersohor), Melies pun berinisiatif untuk mendalami kembali bakat sulapnya pada Emile Voisindan berkesempatan menampilkan aksinya unyuk umum pertama kalinya Grévin Wax Museum. Berdasarkan kesadaran nalurihnya sejak kecil bahwa naluri kreatifnya melampaui naluri intelektualnya, pada 1888 Melies membeli Robert Houdin Teater dengan hasil dari pembagian bisnis ayahnya. Teater ini walau telah dilengkapi lampu, tuas dan peralatan otomatis namun sudah terlalu tua dan akhirnya direnovasi untuk peremajaan dan menghasilkan 30 trik sulap dalam jangka waktu sembilan tahun. Tidak hanya trik sulap saja, namun disertai dengan penampilan pertunjukan komedi dan melodramatis.

Pada penayangan sinema pertama kalinya oleh Lumiere bersaudara pada 28 Desember 1895, Melies sempat menawar penemuan Lumiere tersebut 10.000 Franc dan Lumiere menolak, juga tawaran yang lima kali lipat lebih besar daripada penawaran Melies dari orang yang tertarik lainnya (cinemathequemelies.eu, 2013). Namun karena hal itu kemudian Melies mencari yang serupa di tempat lain di Eropa atau Amerika. Berkat berbagai informasi pada akhirnya Melies membeli alat animatograph dari Robert W. Paul dengan beberapa hasil karyanya dan pada 1896, teater Robert Houdin menayangkan film sebagai pertunjukan sehari-hari (Rosen, 1987).

Kemudian elies mempelajari prinsip kerja alat milik Paul sekaligus memodifikasinya sebagai kamera film dan membeli film tanpa porforasi dan mencetak filmnya berdasarkan eksperimen *trial and error*. 1897 pematenan kinetographe proyektor yang disebutnya "mesin penggiling kopi" dan "senapan mesin" karena bunyinya yang tak karuan. Perangkat ini merupakan buatan Melies, Lucien Korsten dan Lucien Reulos dan tahun berikutnya perangkat tersebut mulai di tinggalkannya karena perkembangan kamera mulai pesat di Perancis serta membeli beberapa kamera yang lebih baik milik Leon Gaumont, Lumiere, dan Pathe. Pada 1896 hingga 1913, lebih dari 500 film diproduksi melies dengan beragam durasi dengan efek trik-trik sulap yang ia pelajari. Perubahan ukuran dan benda-benda yang menghilang yang merupakan efek pengolahan kamera, seperti eksperimen Melies dalam filmnya yang berjudul "*The One Man Band*" dengan penerapan teknik multiple exposure menampilkan beberapa karakter yang sama pada saat yang bersamaan (Fry dan Fourzon, 1977).



Gambar 27: Adegan The One Man Band. Sumber: en.wikipedia.org

Sepak terjang Melies dalam kancah perfilman tak hanya di Eropa dan sampai menembus pasar Amerika, usaha ini juga membuat kesal beberapa orang pelaku sinema termasuk Thomas Alfa Edison hingga berusaha untuk memblokir film-film Melies yang dipasarkan di Amerika. Sebagai strategi Melies dan kawan-kawan membela diri di pasar film luar negeri, maka didirikan sebuah serikat buruh pada 1900 yang disebut dengan *Chambre Syndicale des Editeurs*



Gambar 28: Adegan ikonik dari *Le Voyage dans la lune* atau *Trip To The Moon*. Sumber: en.wikipedia.org

*Cinématographiques* yang bermarkas di *Théâtre Robert Houdin* milik Melies (Bessy & Lo Duca, 1961). Pecahnya perang dunia I dan kinerja membuat kerugian yang luar biasa bagi semua orang termasuk Melies sendiri ditambah dengan Gaston Melies yang kurang profesional. Peperangan juga memaksa Melies untuk menutup gedung teaternya

Buku ini tidak diperjualbelikan.

dan meninggalkan Paris selama beberapa tahun (Rosen, 1987). Pada tahun 1917 dan selama perang, kehancuran dimulai dengan tentara Perancis mengubah studio Melies di Montreuil di pinggiran Perancis menjadi rumah sakit dan lebih dari empat ratus pita-pita asli untuk Star Film disita, melelehkan lapisan perak dan seluloid serta kemudian terakhir dijadikan alas sepatu tumbit oleh tentara. Pada 1923, Théâtre Robert Houdin diruntuhkan untuk pembangunan bangunan yang lebih fungsional dan Pathe mampu mengambil alih Star Films dan studio Montreuil. Adanya kejadian tersebut, Melies dalam kemarahan membakar negatif film dan sebagian besar set dan kostum sehingga kini banyak karya Melies yang musnah oleh hal tersebut (Ezra, 2000).

Hingga pada 1924, seorang wartawan yang bernama Georges-Michel Coissac berhasil melacak dan mewawancarai Melies untuk sebuah buku tentang sejarah sinema. Coissac berharap pada pionir film dekade awal dapat memahami peranan Georges Melies dalam Industri sinema (Cosandey, 1991). Akhirnya pada 1931, Louis Lumiere memberikan medali penghargaan *Chevalier de la Légion d'honneur* dengan mengakui Melies sebagai "pencipta tontonan sinematik" (Ezra, 2000). Setelah itu, banyak lagi penghargaan dan julukan yang di anugerahkan kepada Melies, diantaranya *Legion of Honour* (1936) oleh Walt Disney, "the first great film magician" oleh Terry Gilliam, masuk sebagai tokoh *Science Fiction and Fantasy Hall of Fame* (2015), tokoh *Visual Effects Society Hall of Fame* (2017) dan lainnya.



Gambar 29: Cuplikan film Hugo. Sumber: idiomanic.com

Kisah perjalanan hidup Georges Melies dapat kita saksikan pada Film yang berjudul "Hugo" oleh Martin Scorsese yang merupakan saduran dari novel

"*The Invention Hugo Cabret*" oleh Brian Selznick. Lebih dari ratusan film telah dibuatnya dari tahun 1896 sampai dengan 1912 namun yang selamat kini hanya beberapa jumlahnya dan sebagian hilang. Beberapa diantaranya yang selamat adalah *Conjuring* (1896), *The Four Troublesome Heads* (1898), *Joan Of Arc* (1900), *Cinderella* (1899), *Gulliver's Travels Among the Lilliputians and the Giants* (1902), *A Trip to the Moon* (1902) yang menginspirasi manusia untuk mendarat di bulan dan ribuan lagi deretan yang lainnya.

## b. Fritz Lang

Generasi setelah Melies adalah Fritz Lang asal Jerman, bernama lengkap Friedrich Christian Anton Lang (5 Desember 1890 sampai dengan 2 Agustus 1976), memiliki darah Jerman Amerika dengan karirnya sebagai *filmmaker*, aktor, penulis skenario dan produser film. Lang sebagai salah satu *emigres* paling terkenal ikut andil dari gerakan ekspresionisme seni Jerman sebelum masa perang dan diberikan julukan "*Master of Darkness*" oleh British Film Institute (Krebs, 1976). Sebagai seorang seniman film, ia memiliki ide-ide yang melampaui pemikiran orang umum, dengan gaya eksentrik yang sangat khas. Karya-karya dari Lang, kini banyak menginspirasi para sineas dalam penciptaan karya sinema dan perspektif tentang fiksi ilmiah.



Gambar 30: Fritz Lang. Sumber: bevaznerde.com

Pada masa perang dunia I, Fritz Lang pernah bergabung dengan militer ikut bertempur di Rusia dan Rumania. Pada 1918 ia keluar dari ketentaraan dengan pangkat letnan dan mulai menulis skenario serta acting di teater Wina. Setelahnya, Lang bekerja pada perusahaan Erich Pommer di Decla, pada saat itu adalah orang yang paling berpengaruh dalam industri film eropa (Gunning, 2000). Kegiatan menulis Lang cukup singkat karena ia mulai bekerja

Buku ini tidak diperjualbelikan.



pada *Universum Film AG* (UFA) lalu pada Nero Film. Ini terjadi tepat pada masa dibangunnya gerakan ekspresionisme Jerman, Lang melakukan sintesis yang belum pernah dilakukan yaitu menggabungkan ekspresionisme teknis dengan gender-gender populer ke dalam *art cinema*.



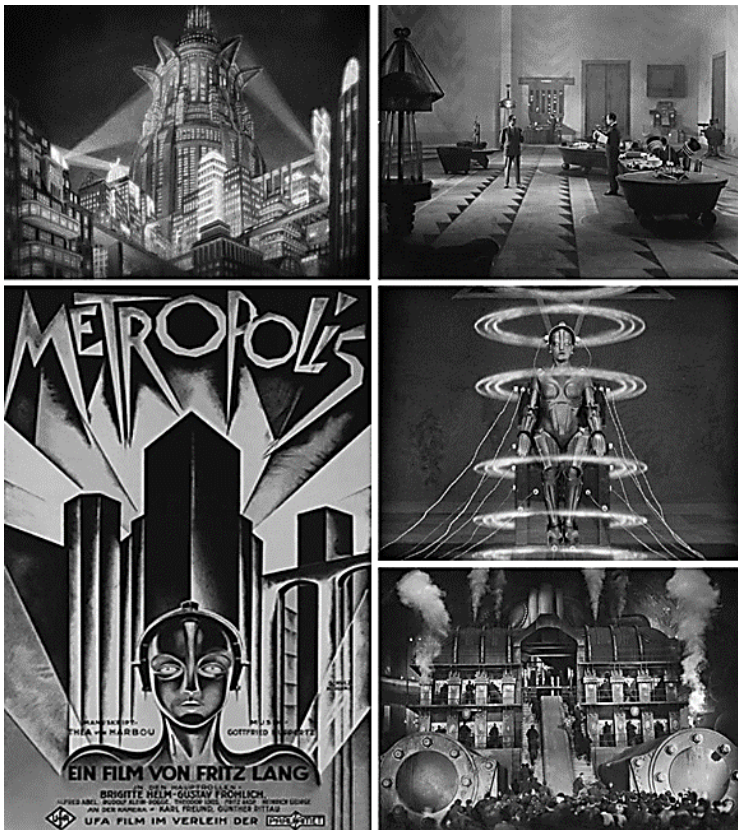
Gambar 31: Lang dan istrinya di Berlin. Sumber: wikipedia.org



Gambar 32: Lang pada set *Woman in the Moon* (1929). Sumber: wikipedia

Buku ini tidak diperjualbelikan.





Gambar 33: Cuplikan film Metropolis. Sumber: ghi-dc.org

Pada 1920, bersama dengan Thea Von Harbou istrinya, Lang menulis mulai menulis "*Dr. Mabuse der Spieler*" (1922) berdurasi 4 jam yang dibagi menjadi dua bagian. Judul tadi merupakan debut trilogi dan disusul dengan "*Die Nibelungen*" (1924), "*Metropolis*" (1927) yang terkenal serta fiksi ilmiah "*Women in the Moor*" (1929). *Metropolis* merupakan salah satu film ambisius yang Lang buat, sampai melebihi anggaran dan hampir menghancurkan UFA. Sampai dengan film "*Spies*" (1928) dan *Women in the Moon*, Lang mengalami kegagalan finansial dari perusahaannya sendiri. Lika-liku perjalanan karir Lang tidak lepas dari idealisme dan semangat tanpa batas, justru hal tersebut membuatnya terjebak pada keadaan yang bervariasi.

1931 adalah tahun pertama kalinya Lang membuat film yang berbicara atau dengan efek audio pada era film bisu (*silent film*) yang berjudul

"M". M adalah sebuah film tentang perburuan seorang kriminal psikopat yang melakukan pembunuhan pada anak-anak. Bekerja sama dengan Seymour Nebenzahl seorang produser dari perusahaan Nero Film, film M digarap dengan penyatuan audio visual. Lang memang lihai dalam menciptakan karya tentang ambiguitas moral, paranoia dan konflik psikologis. Hingga pada 1933, pada masa perceraian lang dengan Harbou sang novelis saat yang bersamaan Lang mendapat penawaran dari Josseph Goebbels untuk bekerja sebagai kepala bioskop Jerman. Gobbels menyatakan kesannya terhadap film Lang terutama film Metropolis (Havis, 2008). Lang seorang yang anti nazi dan yahudi tentu menolak tawaran itu, secara diam-diam ia mengirimkan sebagian besar uangnya ke luar negeri dan melarikan diri dari Berlin ke Perancis lalu ke Amerika pada 1934 dengan bersusah payah (Kalat, 2004).

Setelah lama menganggur akhirnya Lang menandatangani kontrak di Hollywood dengan MGM Studios dengan film pertamanya di Amerika yang berjudul "*Fury*" (1936). Perjuangan dan pembatasan keleluasaan berkarya di Amerika membuat film Fury tidak diijinkan untuk mewakili kasus rasial yang terjadi terhadap korban kulit hitam serta hukuman mati ataupun skenario mengkritisi fenomena rasisme kala itu (Scott, 2015). Film-film Lang di Amerika sering dibandingkan dengan karya-karya sebelumnya milik Lang dan hal ini banyak mendapatkan opini miring di kalangan kritikus kontemporer masa itu. Kemunculan evolusi sinema pada genre Amerika khususnya pada genre film noir, terlihat dari karya Lang yang terkenal berjudul "*The Big Heat*" (1953) dengan nuansa brutal dan dingin seperti gaya visual Lang.

Ketidaknyamanan Lang terhadap kondisi produksi dan dukungan di Hollywood serta ditambah dengan usia yang semakin lanjut, Lang mulai memikirkan masa pensiunnya. Setelah menyelesaikan beberapa film termasuk "*The Indian Tomb*" dari kisah Harbou tahun 1920-an. Lang me-



Gambar 34: Fritz Lang pada tahun 1969.  
Sumber: en.wikipedia.org

*director* film terakhirnya dengan kondisi mendekati kebutaan pada film yang berjudul "*Contempt*" (1963). 8 Januari 1960, Lang mendapatkan bintang pada *Hollywood Walk of Fame* untuk jasanya yang telah berkontribusi pada dunia film (Thackrey dan Tuchman, 1976). Lang meninggal karena stroke dan dimakamkan di Hollywood Hills Los Angeles (Krebs, 1976).

Perfeksionis Lang pada proses penciptaan karyanya membuat ia mendapatkan julukan "*the tyrannical German film director*" karena sulit untuk diajak bekerja sama pada masa 1930-an. Kontribusi Fritz Lang terhadap dunia sinema, selain daripada penjelasan ulasan awal, Lang telah berhasil merubah perspektif terhadap film-film ber-genre fiksi ilmiah dalam balutan ekspresionis dan tingkat detail yang indah.



Gambar 35: Kota masa depan oleh Lang. Sumber: canacopegd.com

Terutamanya pada film *Metropolis*, dengan memanfaatkan miniatur detail, panorama futuristik, alur psikologis/kompleksitas ceritanya, dan sudut-sudut pengambilan gambar yang apik tentang dunia dan kemungkinan-kemungkinan kemajuan teknologi di masa depan serta mungkin sampai inspirasi durasi film 2 jam-an. Untuk pertama kalinya penampilan karakter robot dan kendaraan terbang disajikan memperlihatkan bahwa Lang memiliki daya imajinasi luar biasa. Banyak film saat ini mengambil atau terinspirasi dari detail-detail visual film-film Fritz Lang yang mungkin dianggap sebagai penghormatan

dan dedikasinya pada sejarah sinema. Walaupun Lang sendiri terinspirasi pula oleh karya Melies (*Trip to the Moon*) pada film *Women in the Moon*, namun trik-trik mereka dalam sinema masih relevan sampai kini.



Gambar 36: Dahulu (kiri) dan kini (kiri). Sumber: Berbagai sumber.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



## ***The "Wood" Industries***

Bukanlah suatu mitos bahwa kata "*wood*" dalam ranah sinema menjadi sangat fenomenal, magnet dunia hiburan dan tempat mengadu nasib dalam dunia seni peran. *Wood* bukanlah hutan yang rimbun penuh dedaunan atau kayu olahan, bukan pula mantan atlet golf yang terlibat skandal, tetapi tempat sebuah belantara dengan kompleksitas persaingan dunia sinema. "*Wood*" yang mengacu pada tempat yaitu Hollywood di Amerika, Bollywood di India atau tempat-tempat pusat industri hiburan ini berkembang di belahan bumi yang lain. Peluang dan keuntungan industri sinema di Hollywood sungguh menggoda siapapun yang bergerak pada bidang ini, serta sering kali menjadi parameter kesuksesan dalam sinema.

Tempat-tempat ini sebagai bagian akar kekuatan bagi elemen-elemen sinema atau bahkan acuan untuk inspirasi produksi film-film baru dalam dunia hiburan. Sejarah tak akan meninggalkan nama-nama tempat ini, tempat para pesohor bermukim, tempat tandus yang berubah menjadi tempat subur untuk mencari keuntungan dan tempat peningkatan status, kelas, serta prestise para penggiat seni peran. Namun tak dipungkiri bahwa aktifitas pada tempat-

Buku ini tidak diperjualbelikan.

tempat ini telah menginspirasi banyak orang. Pengaruh belantara sinema ini bahkan berkembang ke berbagai tempat dengan penamaan yang hampir mirip untuk membawa nuansa yang ingin dicari, serta sangat mungkin masih ada *wood* lainnya selain dari yang dibahas dari sub ini.

### 3.1 Industri Film Amerika

Industri sinema tentunya tidak akan lepas dari popularitas film-film Amerika. Industri film di Amerika menjadikan sebuah peluang ekonomi yang luar biasa terutama pada masa-masa resesi. Krisis yang pernah melanda Amerika justru dikatakan tidak berdampak sepenuhnya pada industri ini. Pada dunia hiburan pun, film-film Amerika seolah-olah menjadi pilihan wajib untuk di tonton. Pada akhirnya perkembangan industri sinema di Amerika ini menjadi bisnis yang sangat menjajikan, sehingga banyak industri perfilman di negara lain menjadikan film-film Amerika sebagai rujukan utama dan melahirkan bintang-bintang besar sekelas Marilyn Monroe dan Marlon Brando.



Gambar 37: Nickelodeon movie theater. Sumber: wikiwand.org

Kata Hollywood tentunya sudah tidak asing lagi bagi para penggemar film. Sebuah tempat terkenal berkembangnya industri perfilman di Amerika yang terletak Los Angeles California. Tetapi jauh sebelumnya, perkembangan industri film di Amerika pertama kali bukanlah di Hollywood California, tetapi di kota New York. Film Amerika dekade awal di New York terkait ekonomi Amerika kala itu. Kedatangan imigran Eropa yang mencari peluang lebih besar dan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

mengadu nasib di Amerika dan lebih banyak terpusat ke kota New York. Hal ini bermula 1900-an dari perkembangan penemuan kinetoscope Edison dan populernya *nickelodeon* (alat mirip *jukebox* yang berasal dari kata *nickle* yang berarti koin 5 sen dan *odeion* bahasa Yunani untuk teater) menampilkan gambar bergerak yang sangat diminati (History, 2009).



Gambar 38: Whitley (samping kusir) 1904. Sumber: Wikipedia

Kata Hollywood yang berasal dari kedatangan H. J. Whitley sebagai “bapak hollywood” pada 1886 saat menatap sebuah lembah di sebuah bukit (“Holly” sebagai perwakilan Inggris dan “Wood” mewakili darah Scotlandia-nya) (Keith, 2010) dan menamakan Hollywood untuk bukit tersebut. Pada 1900-an, sering kali perusahaan Edison sebagai pemegang paten proses pembuatan film memerintahkan penghentian produksi dari perusahaan film lain (U.S. History, 2018). Untuk menghindari intimidasi tersebut, banyak perusahaan berpindah ke Los Angeles yang beriklim dan suasana yang lebih kondusif serta topografi yang baik untuk mendirikan studio film (Susan 2006).

Peluang industri sinema pun mulai muncul pada 1910, adalah pertama kalinya diproduksi sebuah film di Hollywood oleh D.W. Griffith dengan film pendek berjudul “*In Old California*” berdurasi 17 menit untuk The Biograph Company. Studio film pertama di Hollywood yang didirikan oleh Centaur Company berbasis di New Jersey bernama Nestor Company, berada di sudut Gower Street Sunset Boulevard tahun 1911. Kemudian diikuti dengan

Buku ini tidak diperjualbelikan.



perusahaan-perusahaan film besar seperti Paramount, Warner Bros, RKO, dan Columbia serta beberapa perusahaan film kecil dan studio sewaan di Hollywood. Akhirnya pada 1920-an, Hollywood menjadi industri film terbesar kelima di Amerika dan 1930, studio-studio di Hollywood menjadi terintegrasi satu sama lain secara produktif memproduksi 600 film pertahun kala itu. Karena gemerlap industri film di Hollywood sehingga dijuluki juga "*dream factory*" dan menjadi pusat utama untuk studi film di Amerika (Susan, 2006).

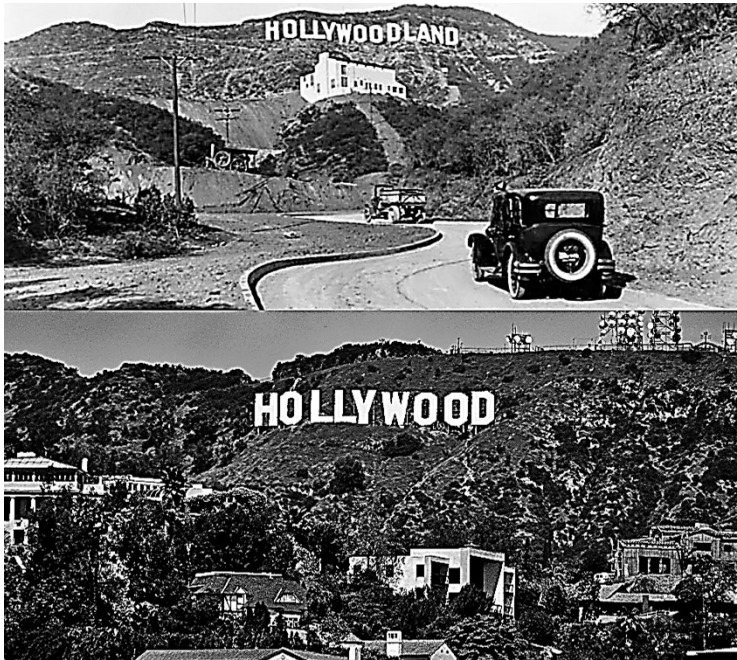


Gambar 39: Nestor Studio 1912. Sumber: hollywoodlostandfound.net



Gambar 40: Bintang era Hollywood klasik. Sumber: wikipedia

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 41: Hollywood awal (atas) & kini. Sumber: Nathan & Wikia.

Hal yang terkenal dari Hollywood adalah pemasangan sebuah *sign system* besar di Hollywood Hills dengan adanya pergerakan industri di California merupakan peluang bisnis property. Tanda tersebut adalah deretan huruf yang mempromosikan pembangunan kawasan perumahan di Hollywood bertuliskan "*Hollywood Land*" pada tahun 1949. Hingga kini deretan huruf tersebut masih terpasang namun tanpa kata *land* sebagai penanda kewilayahan.

Adanya perkembangan industri yang terpusat ditambah dengan adanya kejadian *the great depression* tahun 1929 (krisis ekonomi Amerika) yang memunculkan pengangguran massal justru membawa masa keemasan bagi industri film Hollywood. Penonton meningkat signifikan pada masa-masa ini karena masyarakat yang depresi justru memenuhi bioskop dengan biaya yang murah pada masa hiburan lain dirasa cukup mahal (Whittington, 2008). Maka dengan demikian Hollywood menjadi semakin bersinar walaupun dalam kondisi negara yang sedang krisis kala itu dan bahkan menginspirasi belahan dunia lain untuk menciptakan hal yang sama.

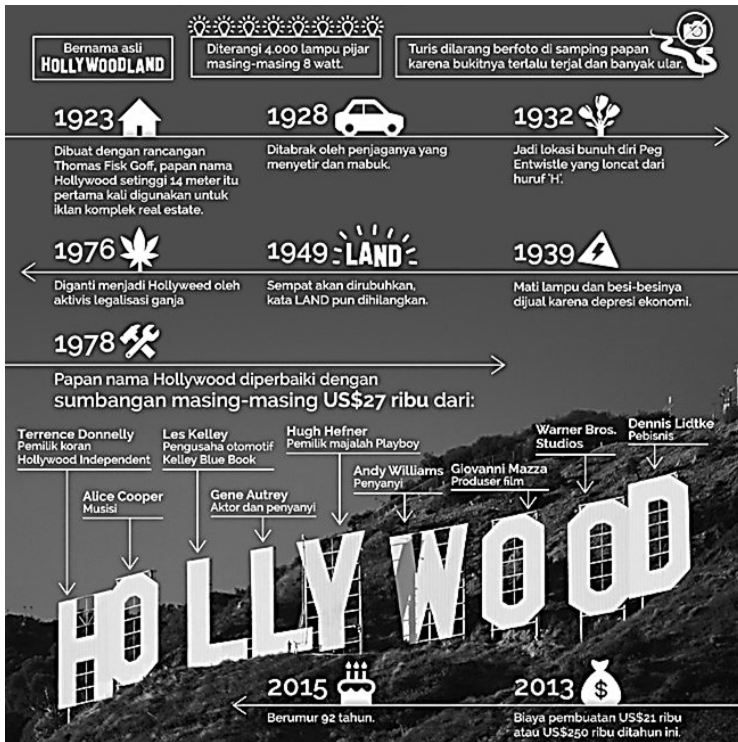
Buku ini tidak diperjualbelikan.

Kembali pada *sign*, deretan kata di Hollywood hills, ini pernah berubah beberapa kali, dengan alasan promosi pemerintah sampai dengan aksi-aksi vandalisme dari orang-orang yang tak bertanggung jawab. Karena memang media *branding* memiliki kekuatan untuk menjadi pusat perhatian banyak orang dan itu adalah misi utamanya. Sehingga mungkin saja, selain memiliki fungsi media secara sebenarnya (misi yang diemban media promosi), juga memancing pihak tertentu untuk disalahgunakan (walau melanggar hukum). Menurut sebuah artikel infografis di CNN Indonesia (2015), pemeliharaan deretan huruf ini pun memakan biaya yang tidak sedikit dan masing-masing huruf disinyalir merupakan sumbangan dari aktor, pelaku bisnis dan peruaan besar yang bergerak dibidang bisnis sinema.



Gambar 42: Infografis perubahan huruf Hollywood. Sumber: CNN Indonesia

Buku ini tidak diperjualbelikan.



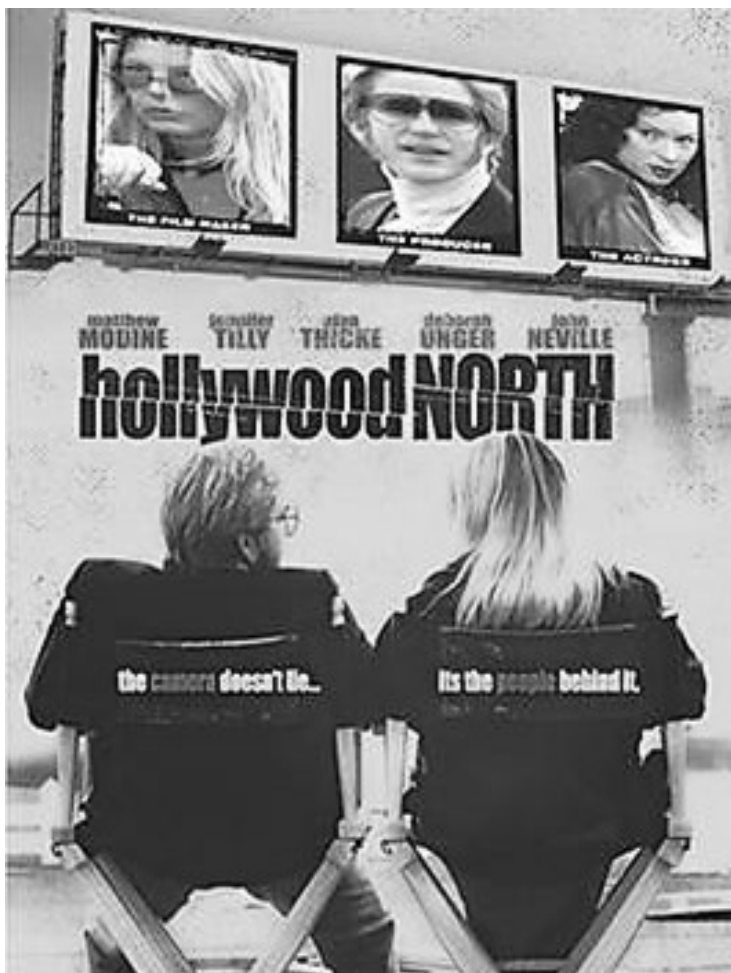
Gambar 43: Fakta keberadaan huruf Hollywood. Sumber: CNN Indonesia

Hollywood memang tidak dipungkiri lagi telah banyak melahirkan peluang, layaknya sebuah tambang yang tak berujung. Inspirasi dari nama pun seolah-olah memberikan kesetaraan industri pada bidang ini, walaupun kondisi setiap daerah berbeda-beda. Bahasan berikutnya akan membahas industri film selain di Amerika dengan dengan nama-nama serupa tapi tak sama serta kekhasan dari masing-masing kawasan yang mungkin saja menarik untuk di ulas. Bisa dikatakan mencuri perhatian dengan mengadaptasi popularitas Hollywood yang begitu fenomenal dalam menunjukkan eksistensi pada industri sinema.

Pada bagian utara, Hollywood North adalah peristilahan yang ditujukan pada industri perfilman di Kanada dan telah digunakan pada era 70-an (Martin, 1979). Hal-hal tentang Hollywood North bahkan menjadi judul buku dan film pada wilayah tersebut (Mike, 2002) dan digaungkan terutama di daerah Vancouver, British Colombia, dan Toronto, Ontario (Vancouver Film

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Studios, 2007). Munculnya julukan ini bukan tanpa alasan, melainkan teretusnya sebuah organisasi CFDC (Canadian Film Development Corporation) untuk mendukung industri film di Kanada tahun 1967 (Stoffman, 2016). Sehingga pada tahun 2001, Mel Lastman sebagai mantan walikota Toronto mengumumkan tentang Hollywood North Toronto yang telah menyumbang \$1,16 miliar pada pembangunan perekonomian kota melalui televisi dan industri film Toronto (wx.toronto.ca, 2001). Kemudian pada 2003, dibangun sebuah kantor di Los Angeles untuk mempromosikan pembuatan film di Toronto dari kantor film setempat yakni di Ontario (wx.toronto.ca, 2001).



Gambar 44: Poster film Hollywood North 2004. Sumber: Wikipedia

Buku ini tidak diperjualbelikan.

*Wood* lain yang berkembang di Amerika adalah Mollywood, yaitu industri film yang digiat oleh pengikut aliran Mormon (Hyde, 2003). Pada sisi lain gemerlap Hollywood, suatu komunitas kecil industri film di Amerika adalah Somaliwood yang berkembang di kawasan Columbus, Ohio. Nama industri ini merupakan penggabungan dari kata Somali dan Hollywood yang telah didengungkan pada 2000-an. Salah satu sutradara yang berusaha keras menekuni industri ini adalah dari Olol Film yaitu Abdisalam Aato dan Abdi Malik Isak. (Smith, 2007). Sekian banyak pelarian Somalia, bertahun-tahun melakukan perjalanan keras, tak semata-mata mencari keuntungan dari film. Namun misi besar memperkenalkan budaya Somalia dan mengingatkan kembali generasi muda Somalia tentang apa yang mereka hadapi. Mereka banyak merekrut aktor, teknisi, musisi lokal Somalia dalam filmnya serta sumbangan murah hati kerabat untuk membiayaan (Szremksi, 2009).



Gambar 45: Somaliwood Aato. Sumber: fnewsmagazine.com

### 3.2 Industri Film Asia

Popularitas nama Hollywood tak hanya ada di Amerika saja. Industri ini yang dikaitkan dengan sinema telah menginspirasi dari banyaknya *nickname* yang mirip untuk memberikan nuansa popularitas Hollywood di tempat lain. Namun dalam hal ini, kemiripan nama justru tidak mengacu pada tempat, tetapi pada nuansa industrial pada bisnis sinema. Katakan saja di kawasan asia, tentunya pasti terbersit nama yang mirip yaitu Bollywood, sebuah ungkapan untuk industri perfilman di India. Tetapi itu hanyalah satu dari sekian banyak *wood-wood* yang ada di belahan bumi ini khususnya di kawasan asia dan akan dibahas satu persatu. Menurut Wikipedia bahkan ada banyak nama yang terinspirasi dari Hollywood namun belum memiliki kejelasan sumber.

Sinema hindi, yang memiliki metonimi Bollywood (dikenal juga dengan nama Indywood) akan banyak dibahas untuk sub industri film kawasan asia. Film-film berbahasa Hindi berbasis di Mumbai (dulunya Bombay) India ini merupakan sebuah *portmanteau* dari kata "Bombay" dan "Hollywood". Bollywood merupakan industri sinema terbesar di India dan sangat produktif dalam produksi film yang memiliki kekhasan tersendiri (Jain, dkk, 2016).



Gambar 46: Sinema-sinema Bollywood. Sumber: jointmefast.

Sinema india merupakan salah satu industri sinema yang terbesar di dunia dengan produksi 1.986 film pada 2017 dan Bollywood memproduksi 364 Hindi film pada tahun 2017 (FFI, 2017). 43% dari *box office* India merupakan posisi Bollywood dan sisanya dari industri film daerah lain di India (MPA, 2014). Menurut sumber di tahun 2001, sinema Bollywood dengan 3,6 miliar tiket bioskop terjual pertahun di seluruh dunia dibandingkan dengan 2,6 miliar tiket di Hollywood (Matusitz & Payano, 2011).

Bollywood diistilahkan sejak tahun 1970-an dan diklaim oleh banyak orang, termasuk seorang sarjana sekaligus pembuat film yang bernama Amit Khanna (Jha, 2005). Pada historinya industri sinema di India, Dadasaheb Phalke telah membuat film pada era film bisu tahun 1913 yang berjudul "*Raja Harishchandra*" dan 200 film lain pertahun pada 1930-an (Gulzar, dkk, 2003). Sinema dengan suara diperkenalkan pertama kali di india oleh Ardeshir Irani 's "*Alam Ara*"(1931) (The Tribune, 2006). Pada 1930 dan 1940-an, India dilanda permasalahan dan depresi besar perang dunia II dan kemerdekaan,

namun walau dalam kondisi sulit dengan mengangkat masalah sosial dan latar belakang situasi perang pada film-film yang diproduksi. Mengikuti jejak kesuksesan film Alam Ara lalu Ia juga membuat film berwarna pertama kali pada 1937 (Gulzar, dkk, 2003).



Gambar 47: Phalke bapak film India.  
Sumber: Indiatoday.in

Namun hal ini berubah oleh perkembangan yakni film Hindi yang lebih lekat dengan musik yang meriah serta tarian yang meriah pula.

Era keemasan dari sinema Hindi adalah periode setelah kemerdekaan India pada 1940-an sampai awal 1960-an. Beberapa film dianggap sebagai karya sepanjang masa pada periode ini seperti "*Pyasa*" (1957) dan "*Kaagaz Ke Phool*" (1959) yang disutradarai oleh Guru Dutt dan ditulis oleh Abrar Alvi, "*Awaara*" (1951) dan "*Shree 420*" (1955) yang disutradarai oleh Raj Kapoor dan ditulis oleh Khwaja Ahmad Abbas dan lainnya. Rata-rata alur cerita film yang disampaikan tersebut menampilkan latar belakang permasalahan sosial dan kerasnya kehidupan kelas pekerja di India (Galkusing, dkk, 2004).

Pada era 1970-an, stagnasi tematik terjadi pada sinema Hindi, namun setelah kemunculan Salim Khan dan Javed Akhtar yang membawa perubahan paradigma industri perfilman Hindi. Film-filmnya banyak mencerminkan anti kemapanan, urban kontemporer, para bandit, penyaluran dan aktualisasi kekecewaan seperti dalam "*Zanjeer*" (1973) dan "*Deewaar*" (1975). Pada era ini pula melahirkan aktor-aktor berbakat seperti Amitabh Bachchan, Mithun Chakraborty, Sanjay Dutt, Anil Kapoor dan lain-lain hingga awal 1990-an membuat sinema Bollywood makin bersinar sampai pada regenerasinya (Mazumdar, 2007). Lairnya tokoh-tokoh sinema ini sungguh berhasil membangkitkan keberlangsungan industri sinema di India, karena regenerasinya pun memberikan dampak yang bahkan melampaui pendahulunya.

Buku ini tidak diperjualbelikan.





Gambar 48: Poster film pertama di India. Sumber: en.wikipedia.org

Pada 1970-an setelah tercetusnya nama Bollywood muncul genre baru yang bernama film "*masala*". Genre ini merupakan penggabungan dari genre film yang telah ada seperti drama, komedi, roman, musikal dan sebagainya menjadi satu. Ini merupakan kunci film Bollywood yang mengkonversi Bollywood bergaya klasik (Chaudhuri, 2015). Inilah yang menjadikan Bollywood kini menjadi semarak dengan budaya, nyanyian dan tarian. Sampai pada masa-masa Bollywood baru dari 1990-an sampai sekarang, sudah banyak film yang diproduksi bahkan menembus pasar Amerika dan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Eropa. Lahirnya bintang-bintang seperti besar layaknya trio Khan terlaris versi Forbis (Aamir Khan, Shah Rukh Khan, dan Salman Khan) bahkan memoderenisasi gendre masala di layar lebar (Rengan, 2017).

Kritik keras pada sinema Bollywood adalah isu tindakan plagiarisme yang marak terjadi dan telah menjadi rahasia umum. Pada era sebelum 90-an, melihat keuntungan pada industri sinema ini memicu suatu percepatan yang tak terkontrol. halnya proses produksi yang terburu-buru dengan pembatasan waktu produksi berikut dengan anggaran yang tak memadai menyebabkan terjadinya plagiarisme tersebut. Plagiarisme tidak hanya terjadi diantara film Hindi, namun pada film-film populer Hollywood dari ide, alur, musikal dan aspek-aspek lainnya. Hal ini disebabkan pula oleh industri film India yang tidak terlalu populer kala itu dan konsumen yang tak terbiasa dengan film-film asing. Kini dengan adanya kritik tersebut, organisasi perfilman seperti The India EU Film Initiative menumbuh kembangkan profesionalitas produksi film antara Uni Eropa dan India (Sheede, 2003). Di samping itu pada era 90-an dipicu pula oleh lemahnya penegakan hukum tentang hak cipta di negara tersebut (Ayres & Oldenburg, 2005).

Kini film Hindi memasuki babak baru dalam industri perfilman, bahkan diantaranya masuk dalam box office dunia. Meningkatnya kualitas produksi sinema seperti alur cerita, ide, spesial efek, dan sebagainya, memberikan kesan keseriusan industri film India atau bahkan Bollywood sendiri. Seperti yang di paparkan IDNtimes.com 2018, budaya yang unik, cerita yang menyentuh, pemain yang natural telah sukses membius penonton dan sekaligus mendatangkan keuntungan yang besar (Simanjuntak, 2018).



Gambar 49: 5 film India terlaris. Sumber: IDNtimes.com

Selain kesuksesan Bollywood, terdapat pula ungkapan lain untuk industri sinema di India, Pakistan dan sekitarnya bahkan di Asia, namun bukan berarti Bollywood menjadi yang pertama. Pada wikipedia (2018) oleh para kontributor disebutkan beberapa diantaranya adalah Tollywood merupakan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

ungkapan industri film Nagar dan Bengali India. Lollywood dan Pollywood sebagai ungkapan industri film di sekitar Pakistan. Dhallywood ungkapan industri film Dhaka Bangladesh. Kollywood ungkapan industri film Tamil di Sri Lanka, ungkapan yang sama juga muncul pada industri film Nepal. Mollywood ini berbeda dengan yang ada di Amerika, melainkan industri film di Kerala India. Jollywood ungkapan industri film yang mengacu pada Jhuckhand India. Dhollywood ungkapan pada industri film di Gujarat.

Belahan Asia lain yang terinspirasi dari nama Hollywood adalah Korea Selatan yaitu Hallyuwood. Hallyuwood berasal dari ungkapan *Hallyu (Korean Wave)* dan wood dari Hollywood. Ini merupakan ungkapan tren yang digelorkan oleh Korea selatan, bermula dari K-drama dan K-pop serta salah satu yang paling terkenal selain dari Bollywood dan Hollywood (Yecies & Shim, 2012).

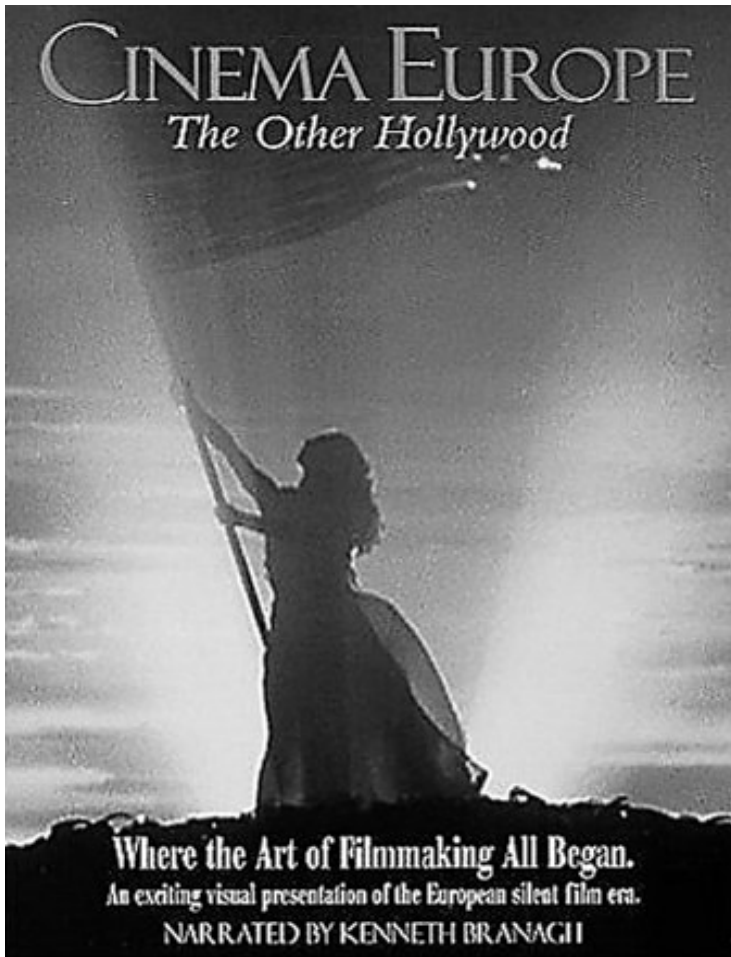


Gambar 50: K-drama Korea. Sumber: Wordpress

### 3.3 Industri Film Eropa

Sebagai pelopor industri perfilman yang dimulai dari abad ke 19, Eropa telah menjadi pioner dengan adanya ilmuwan-ilmuwan inovatif yang telah berjasa pada bidang ini. Adanya debut sinematografi dari Lumiere bersaudara menjadikan eropa sukses dalam komersialitas sinema sampai dengan masa-masa perang. Seperti dijelaskan dalam sejarahnya, dengan adanya inovasi para sineas membuat Eropa menjadi "*the other Hollywood*" dan ditambah dengan adanya sebuah film dokumenter berseri berlatar belakang hal tersebut (Cinephilia & Beyond, 2018). Disamping itu, penghargaan untuk masyarakat sinema juga dikemas dalam acara yang bertajuk *The European Film Academy* (EFA) yang dicetuskan pada tahun 1988 oleh Ingmar Bergman seorang sutradara Swedia beserta 40 filmmaker dari seluruh Eropa untuk mempromosikan film-film produksi benua Eropa ini (EFA, 2018).

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 51: Serial Dokumenter 1995. Sumber: IMDb

Sebagai tempat para pelopor dan lahirnya sinematografi, industri perfilman Eropa berkembang tanpa nuansa embel-embel *wood* seperti di negara lain di luar Eropa. Namun tetap saja bahasan kali ini terkait perkembangan industri perfilman yang bertempat di benua Eropa. Beberapa tempat Industri perfilman Eropa setelah era Lumiere, akan menjelaskan sekilas disusun dari berbagai sumber.

Pinewood adalah sebuah studio produksi yang sama sekali tidak ada hubungan dengan Hollywood, namun memiliki andil dalam industri film di Eropa. Nama Pinewood secara harfiah merupakan penamaan yang diambil

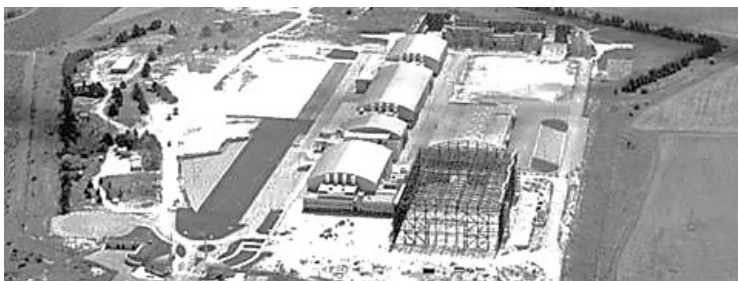
Buku ini tidak diperjualbelikan.

karena kondisi tempat yang ditumbuhi banyak pohon pinus. Studio film dan televisi Inggris ini telah banyak memproduksi film dan iklan, serta salah satu yang paling terkenal diproses pada tempat ini adalah film waralaba agen 007 James Bond (Britmovie, 2013). Berdiri sejak 1934 dan 1936 memproduksi film pertamanya yang berjudul *"talk of the evil"* disutradarai oleh Carol Reed. Sampai saat ini banyak film telah diproduksi di Pinewood serta melebarkan sayap ke Amerika dan Asia (Walden, 2013).



Gambar 52: Pinewood Studio. Sumber: The Guardian.

Pada 2007 sebuah sarana dan prasarana dibangun di kawasan pembuatan anggur Etyek, Budapest, Hongaria yang dibiayai dari modal investasi swasta dengan pemegang saham utama para pengusaha kaya Eropa termasuk dari anggota keluarga Rothschild. Berbagai fasilitas pendukung disediakan ditempat ini. Sebagai salah satu film box office yang pernah dibuat di tempat ini adalah sekuel *"Hell Boy II The Golden Army"* Universal Studio yang disutradarai oleh Guillermo del Toro (Studio Korda, 2018)



Gambar 53: Pembangunan Studio Korda. Sumber: Wikipedia

Buku ini tidak diperjualbelikan.

### 3.5 Industri Film Afrika

Antara situasi perang saudara dan rumor genosida serta beragam konflik-konflik horizontal, ternyata benua Afrika memiliki industri perfilman yang cukup dikenal. Jejak ketenaran nama Hollywood dan Bollywood menginspirasi perfilman yang ada di Afrika, seolah tak memperdulikan situasi gawat benua ini. Ini merupakan bentuk semangat segelintir pemuda yang bertalenta dan ambisius untuk membangun negara mereka melalui industri sinema.

Nollywood disinyalir pertama kali digunakan pada *New York Times* oleh Matt Stainglass pada tahun 2002 untuk sinema dari Nigeria (Onuzulike, 2013). Kemudian istilah ini digunakan untuk mendeskripsikan industri perfilman dan televisi, penggabungan dari Nigeria dan Hollywood. Namun berbagai perayaan insan sinema Nollywood banyak menuai kontroversi tentang arah dan dedikasi acara tersebut (Apara, 2013). Pembuatan film di Nollywood sangat menggiurkan yang disebabkan oleh penggunaan anggaran yang minim (Lestari, 2014). Beberapa tahun sebelum penyebutan Nollywood menjadi populer, terdapat istilah lain yang merujuk pada industri perfilman di Nigeria. Kannywood merupakan istilah sebelum munculnya Nollywood, merujuk dari nama "Kano" yaitu ibukota North West, Nigeria (Abiola, 2012).



Gambar 54: Situasi Shooting di Nollywood. Sumber: herworld.co.id

Hillywood merupakan industri perfilman yang ada di Rwanda dan salah satu industri yang menopang ekonomi di tengah konflik berkepanjangan. Kata *Hillywood* sendiri merupakan pemaknaan dari daerah ini yang memiliki ribuan bukit (*Hills*) dan dianggap sebagai fajar era pembaharuan pada tempat tersebut. Hal ini merupakan sebuah optimisme dalam membangkitkan kembali nasionalisme di negara itu. Seorang jurnalis bernama Eric Kabera mengawali semua ini dengan membuat film berjudul *100 days*. Film ini mengisahkan tentang tragedi genosida di Rwanda dengan aktor para korban dan lokasi asli

tempat geniografi tersebut. Setelah Hollywood produksi "100 days" (2001) kemudian disusul film yang berjudul "Hotel Rwanda" (2004) dan "Shake Hands with The Devil" tahun 2007 (Tumwebaze, 2012).



Gambar 55: Cover Hotel Rwanda 2004. Sumber: Slideshare

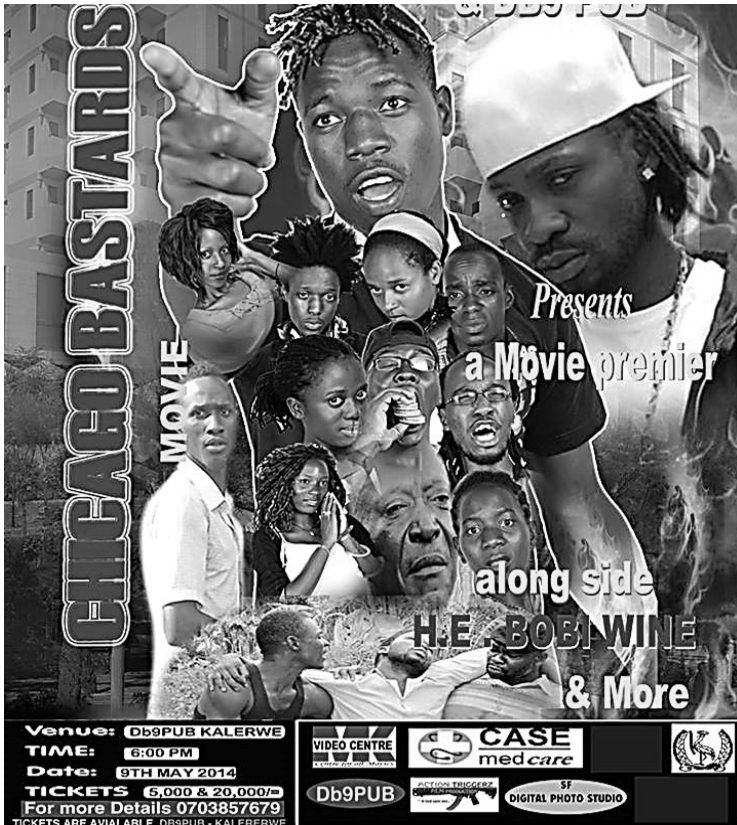
Swahiliwood adalah perpaduan bahasa dari kata Swahili dan Hollywood. Industri film ini merupakan industri yang ada di Tanzania dan Swahili merupakan bahasa resmi negara tersebut serta industri Swahiliwood dicetuskan sekitar tahun 2001 (Mwakalinga, 2013). Perkembangan industri sinema di Tanzania tak lepas dari pengaruh kolonialisme Inggris dan kemudian benih-benih sinematik tersebut diwarisi oleh masyarakat Tanzania (MFDI, 2011).



Gambar 56: Menyaksikan film di TV Tanzania. Sumber: MFDI.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Industri berikutnya adalah Ugawood adalah industri film yang ada di Uganda Afrika yang mulai muncul 2005 (Serugo, 2008), serta biasa disebut pula Kinauganda oleh masyarakat setempat (Ssegawa, 2008). Beberapa sineas lokal mengatakan bahwa Ugawood merupakan nama yang paling tepat untuk industri ini (Kamukama, 2012). Peralatan serta perlengkapan film yang kebanyakan DIY dan anggaran produksi yang rendah, film Uganda bisa dikatakan produktif. Ramon's Film Production telah menghasilkan setidaknya 40 film aksi dalam 10 tahun terakhir dan salah satu film yang paling populer adalah "Who Killed Captain Alex?" dengan biaya produksi \$200 (Venema, 2015). Satu contoh porter film produksi Ugawood mungkin perlu sedikit sentuhan seorang desainer komunikasi visual agar terlihat lebih baik.



Gambar 57: Poster premier film Ugawood. Sumber: Kamukama

Buku ini tidak diperjualbelikan.



### 3.6 Industri Film Indonesia

Jika Amerika memiliki Hollywood, India memiliki Bollywood maka Indonesia memiliki Tangkiwood. Pada era 1950-an, sebuah tempat di Indonesia yang terinspirasi dari nama populer Hollywood. Tangkiwood terletak di kawasan Jakarta Barat tepatnya di Kelurahan Tangki, Kecamatan Taman Sari, merupakan perpaduan bahasa dari Tangki (nama kampung) dan Hollywood. Tempat ini merupakan tempat bermukimnya aktor dan artis dekade 50-an, seperti Wolly Sutinah (Mak Uwok), Pak Item (Tan Tjen Bok), Jusa Biran, Netty Herawati, Laila Sari, Bing Slamet, Eddy Sud, Ateng, Iskak, dan banyak yang lainnya. Dinobatkannya tempat ini menjadi Tangkiwood pada 60-an (sebelumnya jalan Kali Beton), yang sebelumnya merupakan tempat syuting film. Di tempat ini pula film "Si Pitung" dan "Panji Tengkorak" pernah dibuat, dengan para pemain dari warga Tangkiwood (Priliawito, 2015).

Tak dipungkiri pada dekade tersebut, Tangkiwood seperti magnet dunia hiburan, oleh karena itu tempat ini dianggap nyaris dengan keglamoran dan gemerlap Hollywood. Oleh karenanya, sejarah Tangkiwood di jabarkan secara sekilas dalam sub ini. Namun cukup memprihatinkan dengan keadaannya kini, dengan segala perubahan yang ada.



Gambar 58: Para aktor & komedian era 50-an. Sumber: harmonicalm

Latar belakang kemunculan Tangkiwood adalah dari seorang Tan Hin Hie, seorang saudagar dari Tiongkok di Batavia. Saudagar ini lalu mendirikan

Prinsen Park di pusat kota di Hindia Belanda ini. Tanpa membutuhkan waktu lama, Prinsen Park berubah menjadi sebuah tempat hiburan yang sangat populer kala itu dilengkapi dengan bioskop, panggung pertunjukan, rumah produksi film, dan galeri musik. Tempat ini merupakan saksi bisu sebuah film ambisius karya Heuvel Dop dan Kruger menjadi film cerita pertama yang berjudul *"Loetoeng Kasaroeng"* (1926) dengan sokongan bupati Bandung Wiranatakusumah V. Hingar-bingar ini pun berpengaruh pada kampung Tangki karena kampung ini merupakan kampung paling dekat dengan Prinsen (Junaedi, 2016).



Gambar 59: Poster film tahun 1929. Sumber: suaratangsel

Terciptanya Tangkiwood menurut penuturan seorang seniman 3 zaman yakni Laila Sari (alm) kepada CNN Indonesia, karena keprihatinan Tan Hin Hie yang menyaksikan para seniman opera wayang orang yang selalu tidur diatas panggung sesaat setelah pertunjukan panggung berakhir. Hal ini dikarenakan sebagian besar seniman merupakan orang rantauan yang tidak memiliki tempat tinggal tetap di Jakarta. Oleh karena itu, dibuatlah bilik-bilik untuk para seniman dapat berkumpul dan beristirahat menjadi satu. Ketenaran dari Prinsen Park dan Tangkiwood tak hanya sebagai sebuah magnet bagi seniman muda, tetapi juga oleh para penggiat industri perfilman. Ibarat toserba yang menyediakan apa saja, dari aktris, aktor sampai dengan komposer ada dan tersedia disini serta media-media pendukung lainnya (CNN Indonesia, 2015)

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 60: Prinsen Park Tempo Doeloe. Sumber: thesmarterway



Gambar 61: Seniman Tangkiwood Bing Slamet, Idris Sardi, Laila Sari, Tan Tjeng Bok, dan Animah Cendrakasih. Sumber: Kumparan.

Namun sungguh disayangkan, perubahan arus juga merubah nasib dan mimpi-mimpi di Tangkiwood. Era 1980-an teknologi televisi rupanya berdampak pada Tangkiwood, para artis yang merasakan perubahan keadaan kemudian memilih untuk meninggalkan Tangkiwood untuk mencari peruntungan di tempat lain. Hingga 1985, Prinsen Park benar-benar ditinggalkan sampai dengan 1990-an berubah menjadi tempat hiburan malam dan Tangkiwood tak terurus. Bahkan kini Tangkiwood menjadi semakin semrawut oleh kepadatan penduduk di Jakarta (Junaidi, 2016).



## **Kosmologi Ranah Sinematografi**

Bab ini merupakan penjabaran sekilas tentang komponen-komponen ataupun elemen-elemen yang memiliki pengaruh dalam sinema secara teks ataupun konteks. Penjabaran sekilas ini merupakan bagian ruang yang saling berkaitan, memiliki relasi atau korelasi, membentuk struktur kerja atau proses yang membantu terciptanya karya sinema. Peristilahan yang ada merupakan kumpulan dari berbagai sumber yang dirasa perlu untuk di sisipkan dalam bab. Kosmologi inipun diartikan sebagai ruang yang merangkum komponen dan elemen tersebut, serta dirasa penting untuk menjadi bagian dari struktur atau kerangka dalam buku ini. Karena sebagai bacaan umum, mungkin saja beberapa diantara istilah sering kita dengar tetapi tidak dimengerti atau bahkan belum diketahui. Pada prinsipnya, buku ini memberikan informasi tambahan yang mungkin dapat menambah referensi bagi kalangan yang awam tentang elemen sinema serta kemungkinan-kemungkinan kaitannya dengan ranah ilmu yang lainnya.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

## 4.1 Media Sinema

Sebelum membahas terkait media sinema, ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam perkembangan ini. Media yang terpengaruh perkembangan teknologi dan era-nya telah terjadi sejak dahulu dalam penjabaran sejarah sinema. Masing-masing komponen mempengaruhi penggunaan dan proses dalam menciptakan karya sinematik sehingga kita dapat menikmati sinema yang spektakuler saat ini. Tuntutan perkembangan pasar dalam ranah sinema, menumbuhkan pula ruang kreatifitas dalam penciptaan. Dukungan teknologi terkini menjadi suatu kekhususan dalam penciptaan karya, dan hal ini pula menjadi pertimbangan penting antara penciptaan karya dan idealisme sineas.

### a. Empat Era Industri Sinema

Pada industri film, ada 4 periode/era yang berpengaruh yaitu era film bisu (*silent film*), Hollywood Klasik (*classic Hollywood*), Hollywood baru (*new Hollywood*), dan Periode Kontemporer (Hale, 2017). *Silent film* atau film bisu merupakan produksi film yang diperkenalkan tanpa adanya rekaman suara ataupun dialog secara langsung. Film ini berkomunikasi dengan gerakan isyarat, gestur, dan pantomim dalam mendukung tiap adegan dalam filmnya. Film-film pada era ini adalah film dekade awal seperti yang ditampilkan oleh Lumiere yang menyajikan aktifitas kerumunan orang, ataupun kereta api yang baru datang di stasiun yang menampilkan gambar tanpa narasi.



Gambar 62: Sinema Lumiere. Sumber: stbyblog

Setelah era *silent movie*, muncul era Hollywood Klasik yang merubah alur dalam sinema. Pada akhir abad 19, muncul suatu adaptasi antara sinema dan drama panggung, kemudian adaptasi ini merubah sudut pandang dalam naratif atau plot cerita dalam sinema. Era ini juga disebut dalam istilah "kontinuitas klasik", dimana adegan film dipadukan dengan koreografi secara terencana sehingga plot cerita memiliki hubungan dengan karakter yang ada (Thompson & Bordwell, 2010). Ini menandakan bahwa pengembangan cerita

tidak hanya terbatas aktivitas dan keadaan nyata. Kekuatan naratif yang disusun secara terstruktur pada kepastian motivasi plot dalam urutan kronologi cerita dan sebab akibat.

Tidak hanya di Hollywood, pada era klasik ini banyak pula melahirkan karya sinema terbaik sekaligus para pelaku yang legendaris seperti film horor "*Nosferatu*" (1922) oleh Friedrich Wilhelm Murnau (Film Jerman), "*Gold Rush*" (1925) oleh Charlie Spencer Chaplin (Film Amerika), "*Passion of Joan of Arc*" (1929) oleh Carl Theodor Dreyer kelahiran Denmark (Film Perancis) dan banyak yang lainnya (Rumangun, 2017).



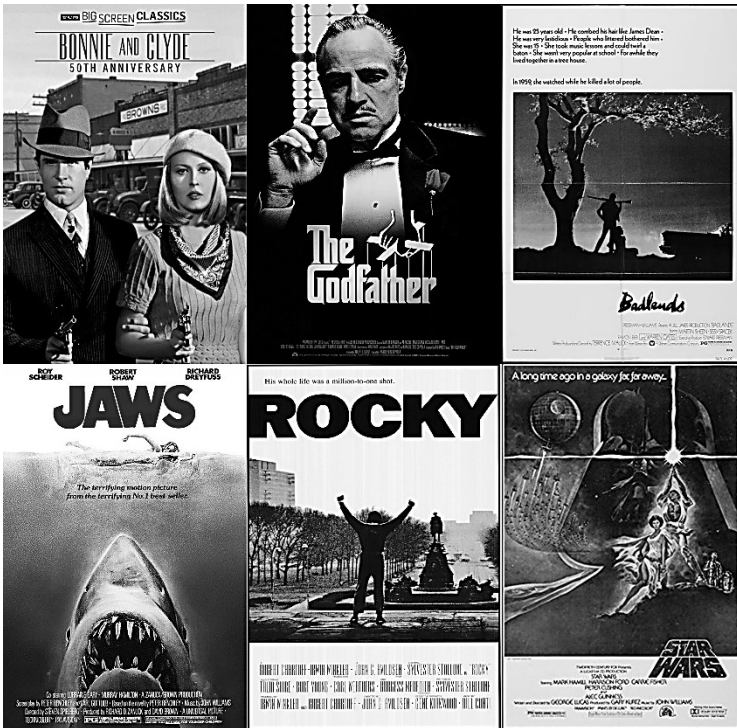
Gambar 63: Nosferatu, Gold Rush & Joan Arc. Sumber: Beragam

Tanda perubahan kemudian memunculkan New Hollywood, sebuah gerakan perubahan struktur dalam industri sinema. Era ini disebut pula dengan *American New Wave*, yang muncul pada 1960-an sampai awal 1980-an. Pada dasarnya, definisi dan periode tentang perubahan ini masih bervariasi serta masih menjadi perdebatan oleh wacana masing-masing penulis. Penyebab lain dikarenakan adanya kemunculan televisi yang melemahkan tontonan studio Hollywood tradisional yang berorientasi profitabilitas (James, 1989). Hal ini memunculkan terjadinya kerugian dari film-film *baby boomers* yang bereaksi perubahan demografi penikmat/penonton dan pasar. Perubahan ini di asumsikan karena adanya peningkatan tingkat pendidikan (Belton, 1993). Kejadian ini berdampak kerugian besar yang mungkin saja dapat menumbangkan studio-studio di Hollywood karena gelombang gaya New Hollywood cenderung menyimpang dari norma-norma yang dianggap klasik.

Karakteristik dari New Hollywood menurut Berliner (2010) bahwa ada perubahan transformasi yang signifikan setelah adanya konversi audio ke dalam film. Hal ini tentunya mengancam keberadaan penganut naratif klasik dari film dan aliran lainnya di Hollywood. Karakteristik yang menonjol dari New Hollywood cenderung menyimpang dari integrasi cerita naratif dan gayanya

yang kontraproduktif. Tema-tema kontroversial, politik anti kemapanan, kebebasan seksual, musik rock dan kekerasan menjadi bagian budaya pop dalam New Hollywood (Schatz, 1993).

Era ini pula melahirkan tokoh-tokoh terkenal beserta karya-karya berkarakter. Para sineas yang muncul pada periode ini seperti John Landis, George Lucas, John Carpenter, Steven Spielberg, dan banyak lagi lainnya. Para aktor yang menghiasi layar lebar seperti John Travolta, Denny DeVito, Sylvester Stallone, Robert De Niro, Al Pacino, dan seterusnya. Film-film pada periode ini seperti "Bonnie and Clyde" (1967), "The Godfather" (1972), "Badlands" (1973), "Jaws" (1975), "Rocky" (1976), "Star Wars" (1977), dan banyak lagi deretan film yang sampai saat ini masih tayang.



Gambar 64: Film era New Hollywood. Sumber: google image

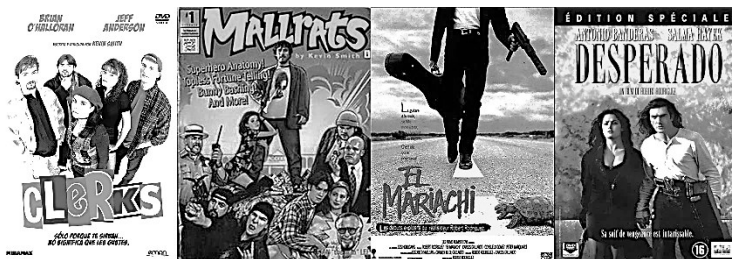
Era kontemporer pada industri film terutamanya di Amerika, tidak ada penjelasan secara spesifik kapan kemunculan era ini. Namun beberapa sumber menjelaskan setelah adanya gelombang New Hollywood justru

Buku ini tidak diperjualbelikan.

memberikan ruang pada sineas yang berkarya pada jalur independen. Menurut Schatz (2009) bahwa pada 80-an dan 90-an, para cinephile sibuk dalam usaha mengadaptasi konvensi klasik ke bentuk yang lebih modern. Namun disela usaha ini, para independen justru menjadi lebih berkembang dalam berkarya, jumlah produksi komunitas ini melampaui produksi Hollywood.

Hal yang sama juga di sampaikan oleh Bordwell dan Thompson (2010) perkembangan dari sineas independent mengejutkan dengan karya yang mereka hasilkan. Hingga pada dekade 2000-an, kedua kekuatan ini (industri independen dan industri mainstream) bergabung menjadi satu dan memborong banyak penonton serta memberikan kesan penurunan produktifitas film Hollywood. Oleh karena itu studio-studio besar mengambil sikap untuk memberikan peluang pada talenta-talenta muda dan memberikan akses pada penonton untuk menikmati karya-karya film independent. Sebagai contoh kesuksesan Kevin Smith pada film beranggaran rendah yang berjudul "*Clerk*" (1994) lalu menyutradarai film "*Mallrats*" (1995) untuk Universal Studios. Contoh kesuksesan lainnya dari Robert Rodriguez dengan filmnya yang berjudul "*El Mariachi*" (1992) dan kemudian diproduksi ulang menjadi "*Desperado*" (1995) yang dibintangi oleh Antonio Banderas.

Adanya penyatuan antara industri mainstream dan independent, sudah tentu menjadikan sebuah peluang besar. Pada dinamika perkembangan sinema ini juga memanfaatkan media dalam teknologi internet sebagai perpanjangan tangan dalam produksi sinema pada era kontemporer, selain memanfaatkan media televisi yang mulai bergeser saat ini. Sinergi pemasaran produksi yang dapat diraih dengan bantuan teknologi, otomatis menjadi lebih luas dan peluang keuntungan yang lebih besar.



Gambar 65: Karya Smith dan Rodriguez. Sumber: Google image

Buku ini tidak diperjualbelikan.



## b. Penghargaan Industri Sinema

Selain berdasarkan era, beragam wadah yang mengacu pada agenda komunikasi insan film juga mendukung perkembangan elemen sinema. Hal ini berkaitan pula terhadap penghargaan karya-karya sinema dan para melakunya. Ini juga berpadak pada kreatifitas dan bahkan pembangunan semangat usaha kreatif di setiap negara yang menyelenggarakannya. Berikut akan dibahas beberapa acara penghargaan insan film dari yang paling bergengsi, ditunggu-tunggu, taraf internasional, taraf nasional, penuh kritik, sampai yang dianggap acara penghargaan paling ngawur.

Academy Awards adalah salah satu acara paling bergengsi pada industri perfilman dan siapapun yang terlibat dalam industri ini tentunya memimpikan untuk meraihnya. Academy Awards dikenal pula dengan nama lain yaitu penghargaan piala Oscar untuk prestasi artistik dan teknis serta diakui keunggulan sinematiknya (Pond, 2013). *Award* acara ini ditandai dengan pemberian patung setinggi 13,5 inci bernama *Academy Award of Merit* yang dipahat oleh George Stanley dari sketsa Cedric Gibbons. Patung tersebut berbahan perunggu berlapis emas berlandaskan logam hitam yang menggambarkan ksatria memegang pedang dengan gaya *Art Deco* dan berdiri di atas gulungan film. Acara tahunan ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 1929 dan masih terlaksana sampai saat ini ([oscar.org](http://oscar.org)).



Gambar 66: Patung Oscar. Sumber: [hollywoodgoldenguy.com](http://hollywoodgoldenguy.com)

Sandance Film Festival merupakan acara tahunan dan agenda ini merupakan program festival film independen terbesar di Amerika Serikat (Stambro, 2016). Dimulainya festival ini berawal pada tahun 1978 di Salt Lake,

Utah untuk mewadahi sineas yang bekerja diluar dari sistem Hollywood dan secara regional. Latar belakang adanya Sundance Film Festival untuk mewadahi potensi-potensi yang ada pada film independen dan melakukan kompetisi serta diskusi terkait hal tersebut (Craig, 2018). Pada akhirnya menjadi agenda paling bergengsi bagi sineas pada jalur independen dan memberikan peluang yang lebih luas pada industri sinema. Sebagai salah satu yang paling bergengsi, Sundance Festival sangatlah ditunggu-tunggu oleh sineas, dan eksistensi prestasi pada dunia sinema.



Gambar 67: Sundance Film Festival di Utah. Sumber: NewYorkTimes

British Academy of Film and Television Art atau yang disingkat dengan BAFTA dicetuskan pada 1947 oleh para tokoh-tokoh utama industri perfilman di Inggris seperti David Lean, Alexander Korda, Laurence Oliver, Michael Powell, Carol Reed dan lainnya. BAFTA sebenarnya merupakan sebuah badan amal independen yang secara garis besar mendukung pengembangan serta promosi seni citra bergerak dan menginspirasi para praktisi. Selain memberikan penghargaan pada insan film, lokakarya, *masterclass*, BAFTA juga memberikan peluang untuk beasiswa dan saat ini BAFTA juga telah ada di beberapa negara (bafta.org).

Kembali pada *award*, beberapa tokoh yang pernah menerima penghargaan ini seperti James McAvoy, Kristen Steward, Tom Hardy, Tom Holland, dan lainnya (Wikipedia, 2018). Tropi BAFTA berwujud topeng

Buku ini tidak diperjualbelikan.

berbahan perunggu berukuran kurang lebih 16 cm, diciptakan pematung Amerika bernama Mitzi Cunliffe pada tahun 1955 (Deen, 2017).



Gambar 68: Tropi BAFTA. Sumber: variety.com

Golden Globe Awards merupakan sebuah acara tahunan untuk penganugerahan keunggulan pada film dan televisi (HFPA, 2018). Dimulai sejak 1944 oleh Hollywood Foreign Press Association (HFPA) yang merupakan sebuah asosiasi pers non profit yang memiliki anggota dari berbagai negara (Hess, 2005). Sedangkan pendapatan yang dihasilkan dari acara ini kemudian disalurkan untuk pengembangan dunia hiburan, beasiswa dan program-program amal lainnya seperti salah satunya kepada Young Artist Foundation (Krouse, 2005)



Gambar 69: Tropi Golden Globe. Sumber: Liputan6

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Ide trofi Golden Globe muncul pada tahun 1945 oleh Marina Cisternas yang pada saat itu menjabat sebagai presiden asosiasi. Trofi Golden Globe memiliki bentuk bola dunia yang dikelilingi strip film, berbahan dasar logam zinc berlapis emas. Bertumpu pada padestal berbahan marmer dan memiliki total tinggi 10,75 inci (AD Staff, 2018).

Berlin International Film Festival yang disebut pula dengan Berlinale adalah sebuah perhelatan industri film yang diadakan di Berlin Jerman. Dikutip dari Encyclopedia Britanica (2018), ajang perdana Berlinale yaitu pada tahun 1951. Ajang ini berkat ide dan dorongan dari Oscar Martay seorang perwira militer Amerika yang bertugas di Jerman setelah perang dunia II sejak tahun 1950. Penghargaan tertinggi pada ajang ini adalah trofi Golden Bear dan Silver Bear yang diberikan kepada para pemenang (berlinale.de).



Gambar 70: Trofi Golden dan Silver Bear. Sumber: Koelncampus

Festival sinematografi internasional yakni Cannes International Film Festival berawal dari ide tahun 1932 atas usul Philippe Enlanger dengan dukungan Inggris dan Amerika, bertempat di Cannes Perancis. Namun rencana acara perdana festival ini pada tahun 1939 dan kemudian rencana tersebut berakhir karena pecahnya perang dunia II. Festival ini beberapa kali jatuh bangun terutama pada masa perang dan permasalahan anggaran, pada akhirnya festival film Cannes pertama kali diselenggarakan pada tahun 1946

Buku ini tidak diperjualbelikan.

(Keller, 2018). Palme d'Or adalah trofi Festival Film Cannes yang diperkenalkan sejak 1955 yang mengambil ide dari lambang kota Cannes (sebelumnya menggunakan desain baru dari seniman kontemporer tiap tahun). Trofi ini merupakan buah tangan dari Lucienne Lazon seorang pengrajin perhiasan, sedangkan tumpuannya dari pahatan terakota oleh Sebastien namun di redesain 1980 oleh Thierry de Bourqueney dengan berbahan kristal (festival-cannes.com).



Gambar 71: Palme d'Or. Sumber: arabianknightonline.com



Gambar 72: Trofi Golden Lion. Sumber: adrianpiper.com

Venice Film Festival adalah festival tertua dan merupakan tiga besar dengan festival film Cannes dan festival film di Berlin (Anderson, 2014). Sejak 1932 (untuk film) didirikan oleh dewan kota Venice (sejak 1893), festival ini

Buku ini tidak diperjualbelikan.

merupakan bagian dari Venice Biennale yang menyajikan capaian bidang seni seperti karnaval, tari, musik, arsitektur, pameran seni dan yang paling terkenal yaitu pada bidang film. Pada masa perang dunia II, festival ini mengalami kemerosotan karena pengaruh fasisme dan propaganda Nazi, namun pada pasca perang kembali berkecepatan penuh memulihkan keadaan tahun 1946 (labiennale.org). Tropi tertinggi pada ajang ini adalah The Golden Lion yang diperkenalkan panitia festival pada tahun 1949. Singa emas yang ada pada tropi tersebut mengambil inspirasi dari the Golden Lion of San Marko, singa bersayap lambang Venesia (Donati, 2018).

European Film Academy resmi berdiri 1988 dengan nama awal Eropcean Cinema Society yang diinisiasi oleh senator dari Berlin untuk budaya yaitu Volker Hessemer. Presiden pertamanya yakni Ingmar Bergman, seorang sutradara dari Swedia bersama para *filmmaker* dari seluruh Eropa. Namun beberapa bulan kemudian berubah menjadi European Film Academy dan terdaftar sebagai asosiasi nirlaba (EFA, 2018).



Gambar 73: European Film Awards tropi. Sumber: dw.com

Filmfare Awards adalah ajang penghargaan sinema di India, mengingat negara ini merupakan salah satu negara dengan industri film terbesar. Filmfare Awards merupakan acara tahunan oleh The Times Group, yang pertama kalinya diperkenalkan pada tahun 1954 dan salah satu acara tertua di India (Mehta, 2005). Tropi pada penghargaan ini dijuluki dengan *The Black Lady* yaitu sebuah tropi dengan bentuk patung wanita dengan tangan terangkat seolah sedang menari, berwarna hitam dengan tinggi 46,5 cm.



Gambar 74: Tropi Black Lady. Sumber: architecturaldigest.in



Gambar 75: Tropi Golden Horse. Sumber: worldfilmgeek.com

Di negeri Tiongkok, ada sebuah agenda penghargaan yang sangat dinanti yaitu Golden Horse Film Festival. Acara ini muncul dengan adanya aturan tentang penghargaan film tahun 1962 oleh pemerintah Republic of China pada masa itu. Agenda ini bertujuan untuk menggairahkan industri film

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Tiongkok dan merupakan salah satu yang dianggap terhormat di Asia. Agenda ini juga berpengaruh pada perkembangan film yang berbahasa mandarin serta menstimulasi pertukaran ide dan kreatifitas film Tiongkok dengan film luar. Kemudian pada acara ke 27 tahun 1979 disebut pula dengan Taipei Golden Horse Film Festival setelah diselenggarakan oleh yayasan pengembangan film di Tiongkok ([goldenhorse.org.tw](http://goldenhorse.org.tw), 2013).

Festival Film Indonesia (FFI) merupakan acara penghargaan film yang ada di tanah air sejak 1955 dengan nama Pekan Apresiasi Film Nasional. Acara ini dari sejak berdiri sempat mengalami beberapa kali kevakuman. Beratnya persaingan yang dirasakan dari film Malaysia, film India dan Amerika mencuri perhatian penonton, membuat film Indonesia seolah-olah tidak menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Menurut CNN Indonesia, FFI sempat mengalami kisruh, menuai kontroversi dan menghadapi aksi protes dari para nominatornya, dalam prahara keputusan akhir pada setiap festival (Juniman, 2017). Namun segala problematika yang terjadi, para sineas selalu bekerja keras untuk membangun citra dan gairah perfilman Indonesia.

Pada ajang FFI terdapat tropi yang disematkan pada pemenang yang dinamakan Piala Citra. Piala citra sempat mengalami perubahan dari yang pertama dirancang oleh seniman patung Sidharta untuk pemenang FFI 1966 dan baru disahkan pada tahun 1979. Namun pada 2008 berubah ke versi baru yang dirancang oleh seniman seni rupa dan seni patung yaitu Soejarwo dan kawan-kawan. Tahun 2014, terjadi perubahan kembali ke piala citra versi awal yang dianggap lebih memiliki nilai historis (TIS, 2014).



Gambar 76: kedua versi piala citra. Sumber: viva & wikipedia

Diantara deretan ajang penghargaan yang telah disebutkan sebelumnya, ajang ini dianggap paling nyeleneh, ngawur sekaligus unik daripada yang lain. Golden Raspberry Award atau disebut juga Razzie Awards



adalah sebuah ajang yang berkesan satir namun justru memiliki tujuan memotivasi untuk kategori yang dianggap terburuk pada industri film. Hal ini bermula dari perayaan sederhana di kediaman John J.B. Wilson di Los Angeles pada tahun 1981 setelah perayaan Academy Awards (Lindrea, 2007). Pemilihan nominator tidak main-main, polling melibatkan ratusan wartawan, penonton/penggemar sinema, dan profesional bidang sinema dari puluhan negara bagian di Amerika dan juga negara lain (Marrs, 2009).

Pada ajang yang dianggap ngawur ini, kebanyakan pemenang tidak menghadiri acara ini, bisa dikatakan hanya untuk yang bernyali untuk mampu hadir pada acara ini. Namun pengecualian untuk beberapa pesohor yang memenangkan Razzie Awards seperti Helle Berry pada 2005 pada dan Sandra Bullock pada 2010 sebagai artis terburuk, tetapi pada sisi lain mereka juga pemenang Academy Award (telegraph.co.uk).

Golden Raspberry Award tentu memiliki sebuah piala yaitu trofi Razzie, berwarna emas, berbentuk buah, dan memiliki padestal mirip piala oscar. *Razzie* juga merupakan sebuah ungkapan yang dianggap tidak sopan terutama di Amerika yang diasumsikan sebagai ejekan (Dawson, 2006). Ungkapan tersebut halnya muncul dari kalangan anak-anak menempatkan lidah diantara bibir dan meniupnya yang kemudian diistilahkan menjadi "*blowing a raspberry*" (Pike, 1943). Kemunculan Razzie Awards, sudah dapat ditebak kalau banyak pihak yang mengkritik acara kontroversial ini.



Gambar 77: Trofi Razzie & ungkapan *blowing a raspberry*. Sumber: Screenrant & Wikihow

### c. Basic Sinematografi

Pada sinematografi, merancang dan membangun sebuah film tentunya mempertimbangkan segala elemen yang sangat berpengaruh,

utamanya dalam proses. Kompleksitas proses dan manajemennya, akan berpengaruh pula dengan hasil akhir dari sebuah karya sinema. Secara umum, beberapa hal terkait dengan elemen yang saling berkaitan ini akan dijelaskan sekilas, walau masih banyak komponen yang perlu dijabarkan pula. Setidaknya elemen ataupun komponen sederhana namun penting berikut ini, menjadi pondasi membangun sebuah karya sinematik. Kilasan ini membuka jalan untuk lebih mengenal atau bahkan memulai menggali lebih dalam, elemen/prinsip/konsep dasar sinematografi bagi insan-insan dalam komunitas tertentu pada era digital sekarang ini. Kilasan atau penjabaran umum tersebut disusun pada runutan paragraf berikutnya pada sesi ini yang dikumpulkan dari beberapa sumber.

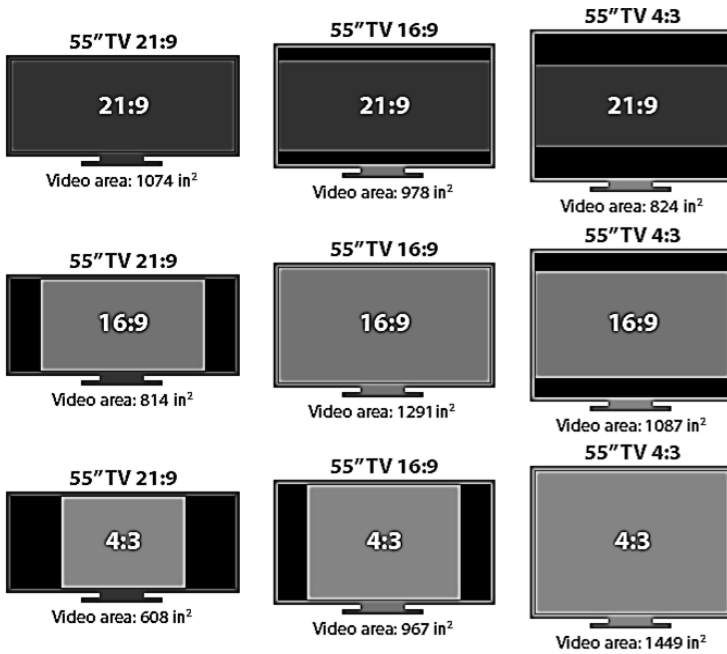
*Aspect ratio* merupakan sebuah acuan proporsi pada suatu gambar, biasanya diistilahkan dengan W:H (*Width : Height* / lebar : tinggi). Saat ini secara umum ada beberapa standar proporsi yang digunakan, walau dalam sejarah penggunaan *aspect ratio*, lebih dari yang dipaparkan dalam paragraf ini. *Aspect ratio* tentu akan berdampak pula dari visual pada media penayangannya, misalkan televisi dan tahun pembuatannya memiliki monitor dengan lebar dan tinggi yang berbeda-beda. Seperti halnya kemunculan blok hitam (pada sisi samping atau atas bawah) pada saat kita nonton televisi yang merupakan pengaruh dari perbedaan aspek rasio setiap saluran program televisi. Blok hitam pada layar atau monitor (contoh: televisi saat ini), untuk yang horizontal biasa disebut dengan *letterboxes* dan sedangkan untuk yang vertikal biasa disebut dengan *pillarboxing* (Demers & Azzabi, 2017). Kenyamanan pada saat menonton tentu akan berpengaruh, tindakan yang biasa dilakukan adalah memperbesar tampilan pada monitor pada komposisi penuh dengan resiko kehilangan beberapa bagian sudut gambar.

Tabel 1: Aspek Rasio yang Umum Digunakan

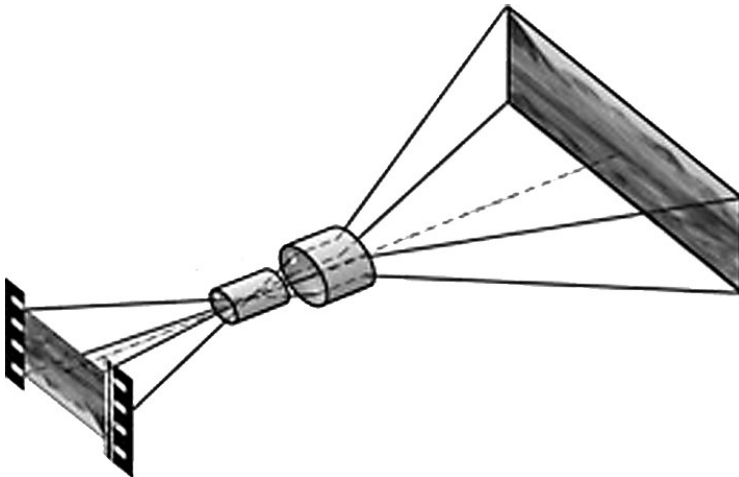
Aspek Rasio		Penggunaan	Display
4 : 3	1,33:1	Saluran Standar	TV Lama
16 : 9	1,77:1	Saluran HD	Mayoritas HDTV
21 : 9	2,35:1	Kebanyakan Film	Kebanyakan Bioskop
14 : 10	1,4:1	IMAX Film	Bioskop Tertentu
19 : 10	1,9:1	IMAX Digital	Kebanyakan Bioskop IMAX

Sumber: rtings.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 78: Aspek rasio pada TV. Sumber: rtings.com



Gambar 79: Proyeksi anamorphic pada film. Sumber: de.wikipedia.org

Keberadaan aspek rasio muncul akibat pengaruh dari gambar *anamorphic* dalam sinema karena keduanya memang saling berhubungan. Pada awalnya aspek rasio berfungsi untuk menangkap gambar dan

memproyeksikannya pada pemanfaatan aspek rasio di film 35mm. Lensa *anamorphic* memproyeksikan gambar berbentuk mirip oval yang disebabkan oleh elemen optik yang “memeras” gambar tangkapan horizontal. Pasca produksinya direntangkan kembali sehingga memberikan nuansa bingkai panorama layar lebar (*widescreen*) pada aspek rasio yang diinginkan (Dice, 2014). Gambar *anamorphic* memiliki kekhasan visual fokus latar belakang *bokeh* dan *flare* horizontal/vertikal pada seluruh *frame* (Tomkies, 2018).

Pada era teknologi digital kini proses berkarya dalam sinema dibantu dengan beragam peralatan teknologi komputer. Salah satunya adalah *bit rate* yang populer kita dengarkan bahkan sering kita lihat dalam menentukan kualitas luaran video pada proses editing pada format digital. *Bit rate* muncul pada bidang telekomunikasi dan komputasi sebagai *bit* yang memiliki jumlah dalam, diproses per unit waktu (Gupta, 2006).



Gambar 80: Anamorphic pada widescreen. Sumber: gripup.com

Video digital pada format lossless memiliki file yang sangat besar dan memakai ruang penyimpanan yang besar pula. Adanya perkembangan *codec*

Buku ini tidak diperjualbelikan.

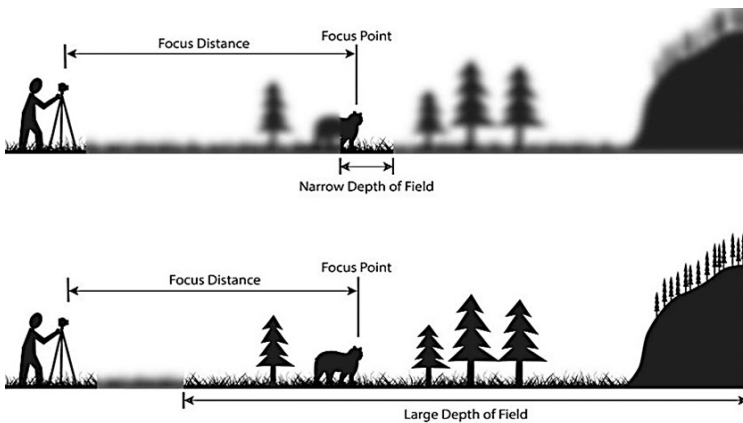
*lossy* memberikan suatu solusi untuk memproses file besar menjadi jauh lebih kecil terutamanya pada editing video sehingga data tetap konstan pada setiap *frame*. Dampaknya adalah penurunan kualitas, gambar lebih *pixeleted* dan terdistorsi serta proses ini diistilahkan dengan *compression bitrate*.

Tabel 2: Gambaran ukuran bitrate

Ukuran Luaran (pixel)	Bitrate	Ukuran file
320x240 pixel	400 kbps	3 MB / menit
480x270 pixel	700 kbps	5 MB / menit
1024 x 576 pixel	1500 kbps	11MB / menit
1280x720 pixel	2500 kbps	19MB / menit
1920x1080 pixel	4000 kbps	30MB / menit

Sumber: ezs3.com

*Depth of Field* (DOF) sering kita dengar pada film dan fotografi serta menjadi salah satu hal terpenting pada kedua bidang tersebut. Istilah ini mengacu pada pembedaan tangkapan objek yang terjauh dan terdekat pada gambar sehingga ketajaman gambar terfokus pada satu titik pada bidang tertentu (Elizabeth, 2018). Bidang lain selain titik fokus tajam, menghasilkan transisi penurunan ketajaman dan memunculkan beragam teknik serta istilah.

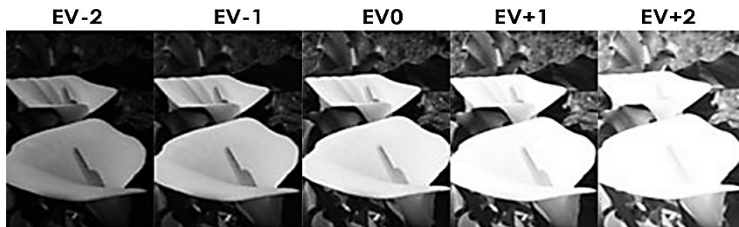


Gambar 81: Ilustrasi DOF. Sumber: photographylife.com

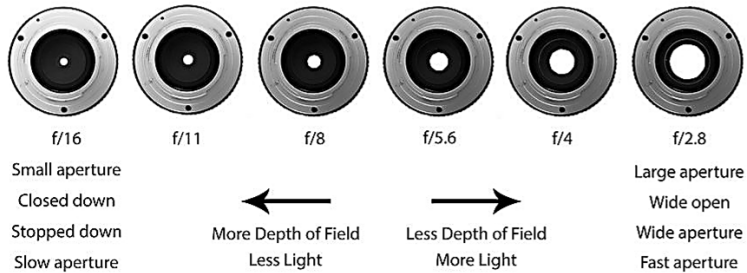
Buku ini tidak diperjualbelikan.

*Exposure* yang juga disebut dengan EV (*exposure value*) merupakan kombinasi dari kecepatan rana dan bukaan diafragma (Elizabeth, 2016). Setiap EV akan menghasilkan gambar yang berbeda-beda walau pada objek yang sama tergantung kondisi cahaya disekitar objek pada saat yang sama. EV diatur pada kamera untuk menghasilkan gambar yang memiliki tingkat gelap terang tertentu serta berpengaruh pada detail tangkapan pantulan cahaya.

*Aperture* atau bukaan pada lensa adalah hal yang sangat berhubungan dengan EV serta mempengaruhi banyak bagian dalam suatu gambar. Mirip seperti pupil mata untuk mengkondisikan jumlah cahaya yang masuk pada lensa (Cox, 2018). Seperti halnya *exposure* dan *aperture*, gambar yang dihasilkan nantinya terkait pula dengan kecepatan rana.



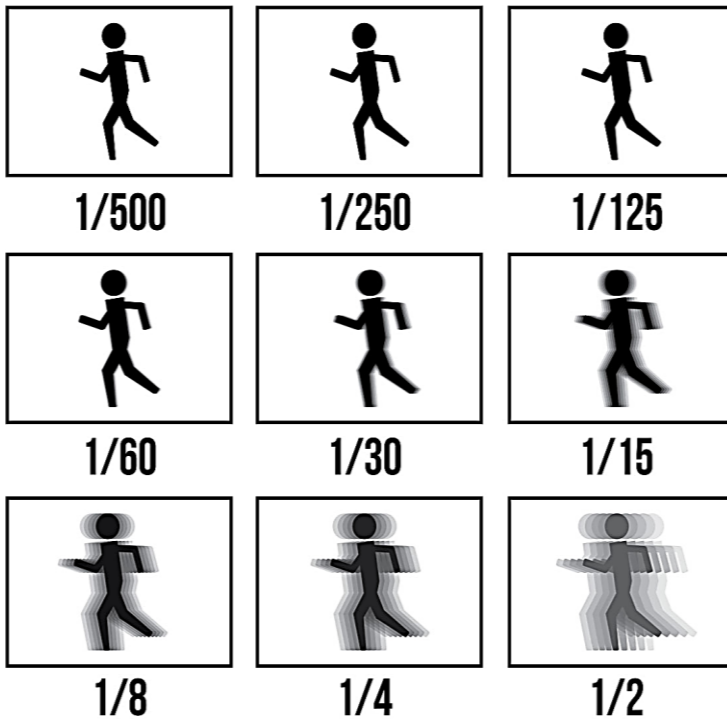
Gambar 82: Contoh transisi EV. Sumber: digital-photo-secrets.com



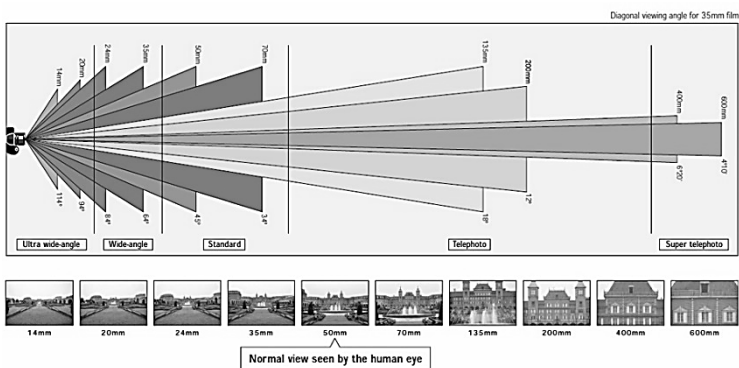
Gambar 83: Aperture pada lensa. Sumber: photographylife.com

*Shutter speed* adalah durasi kecepatan rana pada kamera dalam ukuran detik yang memaparkan tangkapan cahaya pada sensor dalam kamera digital (Mansurov, 2018). Hal ini berhubungan pula dengan istilah yang telah dijabarkan sebelumnya dalam menghasilkan gambar yang tepat. Jika pada kamera, secara sederhana dijelaskan lamanya kamera dalam mengambil atau merekam sebuah objek. Pengambilan gambar dengan ukuran detik misalnya 1/4

atau diterjemahkan perekaman dalam durasi waktu seperempat detik dan kecepatan rana ini disediakan dalam beberapa durasi dalam kamera.



Gambar 84: tangkapan rana. Sumber: creativelive.com

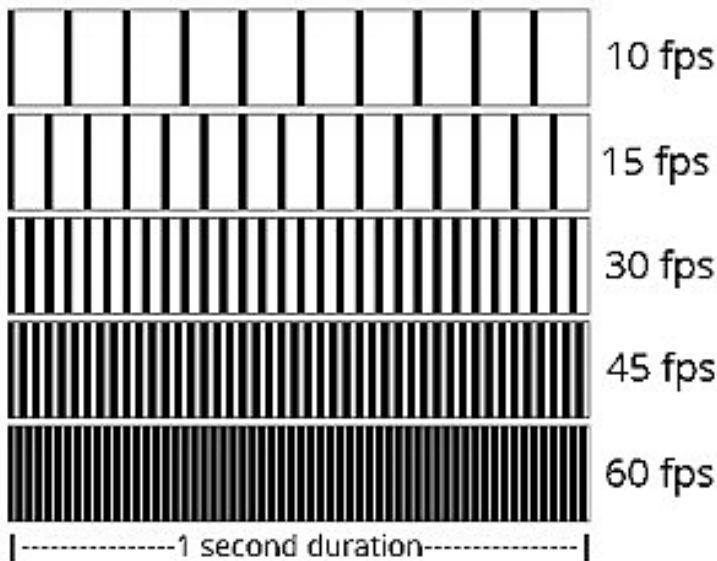


Gambar 85: Ragam ukuran sudut pandang. Sumber: av.jpn.support.panasonic.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.

*Focal length* dijelaskan dalam satuan ukur milimeter (mm) yang merupakan perhitungan jarak optik dari titik tempat cahaya berkumpul untuk membuat gambar yang tajam. Hal ini juga memberikan gambaran nyata sudut pandang dan seberapa banyak adegan yang diambil serta seberapa besar elemen individual akan terbentuk ke film 35mm atau sensor digital (Berkenfeld et.al, 2018). Semakin pendek panjang fokus maka akan semakin lebar atau luas sudut pandang yang akan dihasilkan dan begitu pula sebaliknya.

*Frame rate* (disajikan dalam *frame per second/fps* atau bingkai gambar perdetik) adalah frekuensi (*rate*) gambar yang disajikan secara berurutan pada layar saat ditayangkan. Pengukuran jumlah tersebut berdasarkan teori sensitifitas dan resolusi pengelihatian manusia yang bervariasi, tergantung jenis dan karakteristik stimulus visual serta perbedaan antara tiap individu. Secara umum dikatakan manusia dapat memproses 10 sampai 12 gambar perdetik dan melihat secara individual, sementara pada tingkat yang lebih tinggi dianggap sebagai gerakan (Paul & Mark, 2000). Sajian FPS berlaku pada rangkaian gambar bergerak seperti dalam film dan animasi.

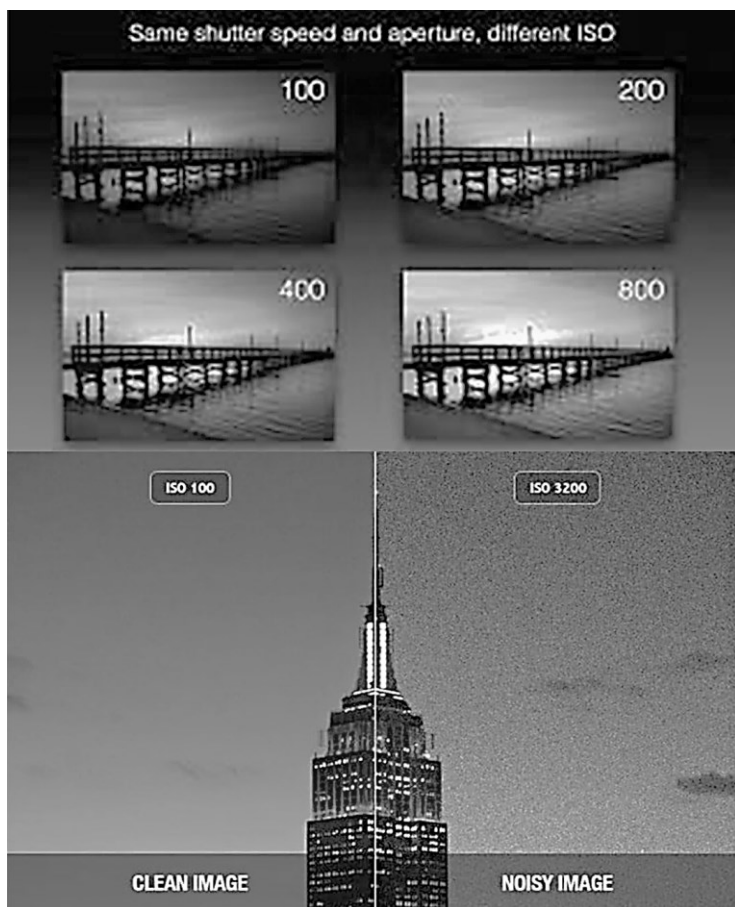


Gambar 86: Kepadatan gambar perdetik. Sumber: epiphany.com

ISO mengacu pada kepekaan pada film ataupun sensor pencitraan, sehingga perubahan pada nilai ISO akan membuat film/sensor lebih atau



kurang sensitif terhadap cahaya. ISO merupakan sebuah singkatan dari International Organization of Standardization yang merupakan badan utama yang mengatur standarisasi sensitivitas cahaya sensor kamera (Mathies, 2018). Ukuran nilai ISO pun beragam terutama pada kamera digital yang dikembangkan berdasarkan perkembangan teknologi dan kebutuhan dalam fotografi.

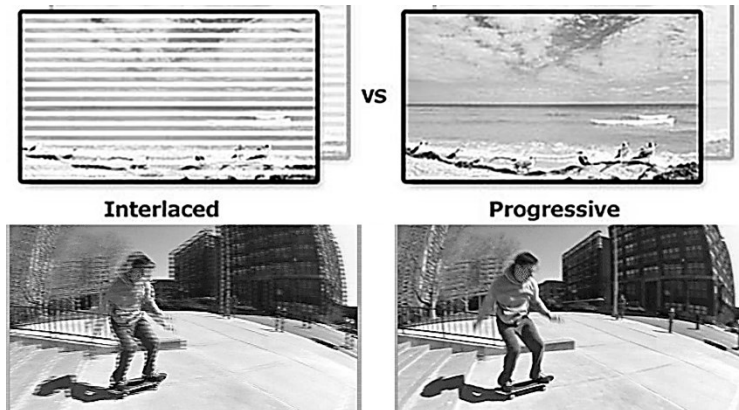


Gambar 87: ISO dan Noise. Sumber: digitaltrends.com

Selain sensitivitas penerimaan cahaya dalam kualitas gambar, seringkali pemilihan ISO yang kurang tepat menyebabkan gambar menjadi *noise*. *Noise* merupakan titik-titik kecil menyerupai butiran yang membuat hasil pada gambar terlihat kasar (Cox, 2018). Selain kesalahan pada ISO,

menghindari hasil gambar *noise* dengan memperhatikan beberapa elemen penting seperti contohnya *exposure* dan *aperture*.

Penayangan video terutamanya pada TV memiliki 2 metode yang berbeda yaitu *progressive* dan *interlanced*. Teknologi HDTV saat ini cenderung menggunakan pemindaian progresif walaupun sinyal yang diterima saling terkait atau *interlanced*. HDTV akan mengkonversi/merubah menjadi pemindaian progresif/*progressive scan* untuk ditampilkan. *Interlanced scan* pada TV analog, menyajikan set garis secara bergantian dan setiap rangkaian garis ditampilkan 1/60 detik secara berulang-ulang (mata kita tidak dapat mendeteksi proses ini). Sedangkan pemindai progresif/*progressive scan* menyajikan gambar secara sekaligus dan mengurangi kedipan pada TV, sehingga gambar yang disajikan menjadi lebih jelas (Briere & Hurley, 2018).



Gambar 88: Perbedaan sajian visual antara interlence & progressive. Sumber: samsung.com

#### d. Perang Format Media

Sejak hadirnya sinema yang disajikan pada tempat khusus secara eksklusif seperti bioskop, sampai perubahan arah industri memanjakan penonton di rumah mereka sendiri, terdapat beberapa pergulatan yang terjadi dalam perkembangan format media penyimpanan. Pergulatan ini halnya perang pada format media penyimpanan video dan menggeser satu-persatu kompetitor pada bidang ini. Media penyimpanan bagi konsumen sinema muncul dengan beragam bentuk, dari pita dalam kotak, keping cakram berbagai ukuran, bahkan *media player* yang berlainan jenis, hanya untuk memanjakan konsumen menikmati sajian sinema di dalam rumah.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak dinamika pasar industri sinema ke berbagai lini. Sangatlah memungkinkan beberapa benda yang dijelaskan terkait dengan hal ini, tidak akan pernah dikenal oleh anak cucu kita karena pesat dan ketatnya perkembangan serta persaingan industri perang format media. Namun setidaknya memberikan sekilas beberapa cerita mata rantai media pendukung video dari perkembangan sinema rumahan yang pernah populer pada eranya.

Betamax adalah generasi berikutnya dari u-matic dan betacam yang di rilis perusahaan Sony Jepang tahun 1975. Betamax merupakan kaset video analog *recording* menggunakan pita magnetik untuk tingkat konsumen rumahan (McDonald, 2007). Sempat menjadi bagian sebagai standar industri media rekam dan tetap diproduksi sampai 41 tahun kemudian, akhirnya Betamax dihentikan produksinya oleh Sony tahun 2015 (Kleinmen, 2015).

VHS (*Video Home System*) dikembangkan oleh perusahaan JVC (*Victor Company of Japan*) dan dirilis pada tahun 1976. Menjadi penyumbang pada era perubahan bisnis televisi dan film serta diproduksi setelah dirilisnya Betamax, VHS merupakan sebagai rival terberat Betamax dalam perang format dari kedua produk tersebut. VHS memiliki keunggulan yang salah satunya adalah durasi perekaman yang lebih panjang dari pada Betamax sehingga berdampak pada biaya produksi yang lebih rendah (Moulding, 1996).



Gambar 89: VHS vs Betamax. Sumber: skeptics.stackexchange.com

Pada perubahan berikutnya muncul format cakram optik yang menawarkan kualitas yang lebih baik dan diawali oleh kemunculan Laserdisc pada tahun 1978 dua tahun setelah rilis VHS serta memiliki ukuran secara umum berdiameter 30 cm (Niland, 1999). Sebagai media cakram optik,

Laserdisc telah memberikan alternatif pilihan antara pita magnetik dan pemindai optik pada konsumen sinema rumahan serta bersaing dengan format cakram lainnya.

VCD (Video Compact Disc) dirilis pada tahun 1993 oleh Sony, Philips, Matsushita dan JVC yang dirancang menyimpan data video MPEG-1 dan menyertakan kemampuan interaktif. Setiap piringannya memiliki kapasitas durasi video kurang lebih 72 menit dengan kecepatan transfer data 1,44 Mbps. VCD sangat populer pada pasar Amerika Utara dan Asia, dengan resolusi mirip VHS menjadi kompetitor beberapa format media yang ada sebelumnya (Sony, 2010).



Gambar 90: Skala ukuran LD dan VCD. Sumber: en.wikipedia.org

Produk cakram DVD (*Digital Video Disc* atau *Digital Versatile Disc*) dirilis pada tahun 1995 atas persetujuan penyatuan format MMCD (Multimedia CD) dan SD (Super Density) dari perusahaan elektronik di Jepang. Sebelum penyatuan sikap, terjadi perseteruan tentang format video sebagai standar baru dan membuat DVD memiliki penyimpanan video berkualitas tinggi. DVD merupakan generasi kedua dari CD (Compact Disc) yang menyimpan data-data digital biner yang telah dikodekan diantara piringan cakram dan sisi terluarnya (The Editors of Encyclopaedia Britannica, 2018).



Gambar 91: CD, DVD dan BD. Sumber: roxio.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Produk kepingan Blu-ray mulai dirilis pada tahun 2006 memiliki ukuran keping yang sama dengan generasi CD dan memiliki 25 gigabyte pada setiap lapisannya. Setelah kemunculan Sony Blu-ray terjadilah kompetisi format dengan Toshiba HD-DVD. Penjualan awal yang lambat, namun dengan adanya dukungan teknologi konsol PS 3, Blu-ray mengejar dan melampaui kompetitornya (Drawbough, 2008).

Kini media-media penyimpanan digital fisik untuk sinema mulai mengalami tanda-tanda perubahan arah. Hal ini dapat diprediksi dengan adanya kedatangan era streaming dalam konsumsi hiburan berbasis internet seperti Amazon Prime dan Netflix. Format file digital video pun beragam seperti WebM, OGG, MP4, FLV, AMV, AVI, dan banyak lagi, akan menjadi pertimbangan khusus.

## 4.2 Ragam Sinema

Sinema memiliki beragam tipe atau genre dalam plot cerita dan nuansa secara keseluruhan. Ini juga menjadi berpengaruh pada konsumen yang akan menonton. Terkadang penonton memilih genre yang mereka gemari, bahkan memprediksi karakteristik penonton serta olahan sedemikian rupa pada tayangan sinema. Penyajian setiap genre dalam sinema biasanya tidak berdiri sendiri atau dikombinasi dengan genre lainnya seperti *action*, *comedy*, *family drama* dan sebagainya serta memungkinkan memunculkan genre lain dalam memadukan lebih dari satu genre. Sifat yang fleksibel dalam genre cerita, membuat kepadatan cerita dan semakin menarik bagi penonton yang menikmatinya serta emosi yang terbangun.

### a. *Action*

*Action* adalah salah satu genre sinema yang paling diminati, menyajikan plot cerita yang pada umumnya memperkuat nuansa aksi dan laga. Aksi laga pada genre ini biasanya menyajikan adegan kekerasan, *martial art* dalam perkelahian, aksi-aksi heroik, pertikaian antagonis dan protagonis yang kental.

### b. *Adventure*

*Adventure* atau petualangan mirip dengan genre *action*, biasanya menyajikan perjalanan protagonis pada tempat-tempat tertentu dengan

kombinasi beragam kejadian ataupun rintangan. Adanya misi protagonis dengan capaian tujuan tertentu membuat genre ini sangat terbuka dengan elemen genre lainnya.

### **c. Anime**

*Anime* merupakan istilah Jepang yang merujuk pada animasi, namun kemudian menjadi bentuk animasi secara umum. Perkembangan genre animasi, selain teknik juga terkait dengan gaya/tampilan khas bentuk grafisnya. Animasi modern mengacu pada teknik yang memiliki ragam jenis seperti animasi tradisional, 2 dimensi, 3 dimensi termasuk teknologi CGI (*Computer Generated Imagery*), *stop motion*, *clay animation*, *motion graphic*, dan hubungannya dengan proses lainnya. Kategori animasi pun tidak hanya diperuntukkan untuk anak-anak saja tetapi memiliki kategori khusus seperti *hentai* dengan adegan untuk dewasa bahkan menyajikan adegan-adegan pornografi.

### **d. Biography**

*Biography* atau *biographical* adalah film yang beralur cerita atau dramatisasi tentang kehidupan seseorang atau tokoh tertentu. Pada cerita ber-genre ini, biasanya mengangkat seorang sebagai tokoh sentral dari kisah nyata ataupun fiksi. Cerita ini mengangkat secara komprehensif atau setidaknya menyajikan perjalanan masa terpenting dari tokoh yang diangkat dalam film.

### **e. Comedy**

Genre *comedy* adalah rangkaian cerita bernuansa lucu yang cenderung membuat penontonnya tertawa. Genre ini, sangat terbuka untuk dikombinasikan dengan genre lainnya, sehingga persilangan ini dapat membuat ceritanya menjadi menarik. Nuansa komedi pun tidak hanya disajikan secara harafiah namun kadang kala disajikan dalam bentuk *black comedy* sebagai bentuk kritik dengan sesuatu.

### **f. Crime**

Genre *Crime* adalah nuansa cerita tentang kejahatan atau tindak kriminalitas pada alur film. Tema ini sering kali dipadukan dengan genre *action* dan petualangan bahkan tidak tertutup untuk genre lainnya. Peran-peran

detektif, gangster, dan tindakan berkaitan dengan hukum, sangatlah umum terjadi pada genre ini.

#### **g. *Documentary***

*Documentary* atau dokumenter merupakan genre non-fiksi yang terfokus mengangkat dokumentasi aspek-aspek realitas dalam alur ceritanya. Dokumenter umumnya bertujuan sebagai intruksi, keperluan pendidikan, informasi, atau berkaitan dengan kajian catatan-catatan sejarah. Film dokumenter tidaklah semudah film-film yang disangka orang, proses panjang yang terstruktur membuatnya berbeda dengan video dokumentasi yang hanya sekedar mengumpulkan gambar-gambar yang tidak terstruktur atau tanpa tujuan.

#### **h. *Drama***

Drama cenderung pada penguatan naratif pada film, pengembangan karakter realistik dan pembangunan emosional yang realistik dalam alur cerita. Seperti halnya dengan genre lainnya, genre drama banyak dipadukan dengan tema-tema lain untuk membangkitkan nuansa pengembangan emosional yang telah dijelaskan sebelumnya.

#### **i. *Docudrama***

*Docudrama* merupakan dokumenter yang memiliki sisipan alur sajian drama dalam cerita atau kisah nyata. Reduksi realitas dalam dokudrama memiliki sajian akhir yang tak jauh dari kenyataannya, dalam artian bahwa dokudrama masih tetap berpegang pada realita sebenarnya.

#### **j. *Family***

Family atau keluarga adalah sajian film yang berorientasi rata-rata pada semua usia. Sajiannya seperti mengangkat kehidupan sehari-hari dan dipadukan dengan komedi situasi yang bersifat umum serta pesan-pesan moral. Adapula paduan film keluarga bernuansa drama dengan batasan kategori umur.

#### **k. *Fantasy***

Genre fantasi merupakan genre yang memperkuat cerita-cerita khayalan, misalnya seperti yang bersifat sihir, supranatural, subjek atau objek

mitologi dan sebagainya. Genre fantasi cenderung menyajikan sajian yang bersifat tidak masuk akal dan keluar dari nalar serta kenyataan pada umumnya. Film ber-genre fantasi biasanya diangkat dari novel-novel atau komik-komik populer yang memiliki banyak penggemar.

### **l. *History***

Hampir mirip dengan dokumenter, genre *history* memiliki alur kuat tentang cerita sejarah tokoh, masa, atau perkembangan tentang sesuatu. Penyajian genre *history* berkaitan dengan fokus perjalanan waktu dari topik yang diangkat dalam film.

### **m. *Horror***

Film ber-genre horor memiliki penekanan pada sajian yang bisa dikatakan mengerikan dengan membangkitkan nuansa ketakutan, ketegangan, atau bahkan traumatik dari penonton. Namun genre ini terkadang tidak sepenuhnya dibuat mencekam, namun adapula disisipkan aksen-aksen komedi, drama ataupun aksi pada ceritanya.

### **n. *Independent***

Film *independent* disebut pula film indie yang diproduksi diluar daripada sistem studio-studio besar. Rata-rata dengan pendanaan dan distribusi dari perusahaan independen, bahkan adapula secara mandiri. Kontennya pun berdasarkan visi artistik pembuatnya dengan penyebaran yang terbatas. Namun film indie, seperti yang dijabarkan dalam sejarah, memiliki kemampuan untuk menyaingi film-film yang ber-*major label* atau film yang diproduksi dari studio ternama. Kini film indie telah diperhitungkan dan diapresiasi dengan banyaknya penghargaan berbagai pihak pada film-film ini, seperti Sundance Festival di luar negeri atau Eagle Award di tanah air.

### **o. *Musicals***

Tema *musicals* cenderung menyajikan paduan musik pada alur cerita dalam film. Perpaduan drama, musik, lagu dan bahkan tarian hampir mirip dengan adopsi cerita opera. Nyanyian dan tarian yang ada dalam cerita langsung diperankan oleh tokoh yang ada dalam film seperti kebanyakan film Bollywood dan beberapa film Hollywood.



#### **p. *Mystery***

Genre misteri memiliki kekuatan cerita untuk mengajak penonton berfikir lebih keras dalam mencari konklusi dari film. Kecenderungan tema misteri ini, tersaji pada film-film watak seperti memecahkan teka-teki yang ada ditengah-tengah cerita yang membangkitkan rasa penasaran mendalam. Pada umumnya cerita dari genre misteri cenderung sulit ditebak serta dipadukan dengan nuansa horor ataupun teka-teki kriminalitas.

#### **q. *Romance***

*Romance* atau romansa cenderung menyisipkan narasi-narasi atau cerita-cerita asmara yang membangkitkan emosi penonton oleh tokoh dalam cerita. Karakteristik cerita dengan romantisme tokohnya, diperkuat dengan hubungan akhir cerita yang bahagia, namun ada pula yang berakhir tragis.

#### **r. *Sci-Fi***

*Sci-Fi* atau yang disebut pula *Science Fiction*, memiliki kemiripan alur cerita bernuansa fantasi. Kecenderungan alur cerita *sci-fi*, memberikan latar belakang pemahaman ilmiah atau hal-hal yang bersifat futuristik. Nuansa ini biasanya mengangkat cerita tentang dunia paralel, rekayasa genetika, kehidupan asing, ruang angkasa, komputer dan mesin masa depan, serta hal-hal lain semacamnya. Film bertema ini sering kali menyajikan sesuatu yang spektakuler dan jauh dari pola serta perspektif realitas orang kebanyakan, dalam artian khayalan tingkat tinggi.

#### **s. *Short film***

*Short film* atau film pendek merupakan film yang memiliki durasi tidak sepanjang film pada umumnya. Kecenderungan film pendek selain daripada batasan durasi, film ini memiliki fokus yang terbatas untuk diceritakan pada sebuah film. Alur cerita cenderung tidak terlalu kompleks dan dengan satu tujuan cerita, pada umumnya pula dengan anggaran rendah atau bahkan tanpa anggaran. Namun tidak menutup kemungkinan film pendek memiliki kualitas baik, dalam teknik atau struktur kecil dari strategi sebuah film.

#### **t. *Sport***

Film *sport* tentunya film-film yang bertemakan olahraga atau mencakup kegiatan-kegiatan olahraga, atlet yang menyangkut kegiatan atau profesinya, serta tingkat signifikansi plot cerita yang mengangkat tentang olahraga. Walaupun memiliki tema olahraga, namun alur ceritanya lebih cair dan biasanya dipadukan dengan drama ataupun komedi. Paduan dari sub-genre lain memperkaya warna plot cerita dari film, dengan kata lain genre *sport* sangat terbuka jika dikombinasikan dalam sebuah film misal tentang promosi atau fokus topik lainnya.

#### **u. *Thriller***

Genre *thriller* memiliki nuansa atau aksentuasi ketakutan seperti halnya dalam film ber-genre horor. Namun tingkatan teror dalam alur cerita genre *thriller* memberikan batasan sebagai sub-genre horor, cenderung mempengaruhi psikologis penonton dalam setiap adegannya.

#### **v. *War***

*War film* atau genre perang, memberikan fokus atau dominasi adegan peperangan. Eksplorasi cerita biasanya mengangkat tema tentang pertempuran, kelangsungan atau perjuangan hidup di medan perang, tentara, pengorbanan, kesia-siaan, pelarian dan ketidakmanusiawian situasi dalam peperangan. Lekat pesan moral tentang dampak perang terhadap masyarakat dan tidak selalu mengusung bentuk pertikaian tetapi dapat pula suatu media kampanye anti perang.

#### **w. *Western***

*Western film* atau film barat merupakan ungkapan gaya-gaya film yang berkembang di belahan barat atau di Amerika. Secara umum menampilkan daerah yang tidak beradab, tandus, dan sejenisnya. Kekhasan genre ini adalah film-film *cowboy* dan konflik-konflik peradaban yang terjadi di Amerika, seperti halnya perebutan lahan ladang minyak, tambang emas, hunian lahan tandus, atau era pertikaian antara suku Indian dan pendatang.



Gambar 92: Ragam genre sinema. Sumber: forum.kodi.tv

### 4.3 Penggolongan Sinema

Penggolongan sinema yang dimaksudkan adalah penggolongan menurut umur diantaranya oleh Motion Picture Association of America (MPAA). Penggolongan dalam peringkat berdasarkan pertimbangan dewan yang terdiri dari kelompok orang tua independent dan penentuan peringkat dari dewan The Classification and Ratings Administration (CARA). Sedangkan di Indonesia, penentuan penggolongan melalui sebuah badan yang bernama Lembaga Sensor Film (LSF) Indonesia dengan mengkaji berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Sumber-sumber terkait dengan penggolongan ini langsung dari tautan situs masing-masing badan yang berwenang yaitu [mpaa.org](http://mpaa.org) dan [lsf.go.id](http://lsf.go.id) dengan penjabaran seperti sub berikutnya.

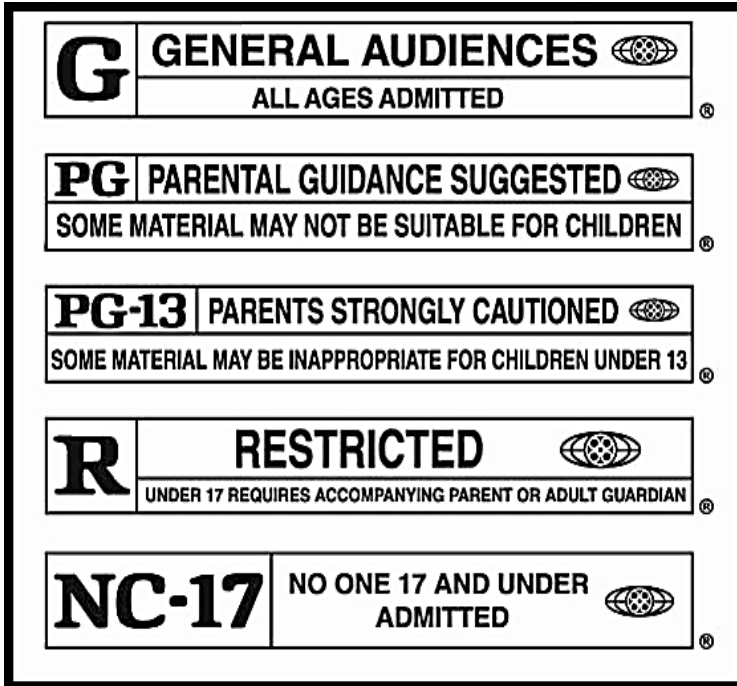
#### a. Motion Picture Association of America (MPAA)

Pada badan ini berdiri sejak 1968 dengan penggolongan kategori umur dibagi menjadi 5 kategori yaitu:

- Simbol "G" untuk *General Audiences* dengan penjelasan bahwa, konten atau tayangan tidak ada yang menyinggung perasaan orang tua untuk dilihat atau dinikmati oleh anak-anak.
- Simbol "PG" untuk *Parental Guidance Suggested* dengan penjelasan bahwa, orang tua disarankan memberi bimbingan karena konten atau tayangan berisi beberapa materi orang tua yang mungkin tidak disukai atau tidak cocok untuk anak-anak.
- Simbol "PG-13" untuk *Parents Strongly Cautioned* dengan penjelasan bahwa, orang tua disarankan berhati-hati karena beberapa materi tayangan tidak cocok untuk usia pra-remaja.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

- Simbol "R" untuk *Restricted* dengan penjelasan bahwa, tayangan berisi materi dewasa dan menyarankan untuk para orang tua mempelajari lebih banyak tentang konten atau tayangan sebelum mengajak anak-anak untuk menonton bersama mereka.
- Simbol "NC-17" untuk *Adults Only* dengan penjelasan bahwa, materi atau konten yang ditayangkan murni untuk dewasa dan bukan untuk anak-anak.



Gambar 93: Penggolongan versi MPPA. Sumber: mppa.org

#### b. Badan Sensor Film (LSF) Indonesia

Penggolongan menurut umur di Indonesia telah diatur secara resmi dan beberapa kali terjadi perubahan dalam regulasi ini. Lembaga yang menangani diwenangkan pada LSF Indonesia melalui Instruksi Presiden No. 012/1964 dengan ditindaklanjuti dengan Surat Keputusan Menteri Penerangan No. 46/SK/M/1965. Kini penggolongan umur didasari atas Peraturan

Pemerintah Republik Indonesia No. 18 Tahun 2014. Beberapa pasal, merujuk langsung pada pengaturan kategori umur sebagai berikut:

- "SU" pasal 33 untuk semua umur dengan penekanan dan bimbingan pada anak-anak.
- "13+" pasal 34 untuk usia 13 tahun atau lebih, dengan tidak menampilkan adegan yang peka untuk ditiru oleh usia peralihan dari anak-anak ke usia remaja.
- "17+" pasal 35 untuk usia 17 tahun atau lebih jika materi berkaitan dengan seksualitas dan kekerasan harus disajikan secara proporsional dan edukatif, serta tidak menampilkan adegan sadisme.
- "21+" pasal 36 untuk usia 21 tahun atau lebih dengan tema dan permasalahan keluarga, adegan visual atau dialog tentang seks serta kekerasan dan sadisme tidak berlebihan.

Informasi ini biasanya dicantumkan pada sudut tertentu pada layar kaca atau diinformasikan di awal tayangan pada layar lebar.



#### **SU** Semua Umur

Untuk semua umur, dengan penekanan pada anak-anak.



#### **13+** 13 tahun atau lebih

Tidak menampilkan adegan yang peka untuk ditiru oleh usia peralihan dari anak-anak ke remaja.



#### **17+** 17 tahun atau lebih

Jika berkaitan dengan seksualitas dan kekerasan harus disajikan secara proporsional dan edukatif, serta tidak menampilkan adegan sadisme.



#### **21+** 21 tahun atau lebih

Tema dan permasalahan keluarga, adegan visual dan dialog tentang seks serta kekerasan dan sadisme tidak berlebihan.

Gambar 94: Aturan penggolongan umur. Sumber: CNN Indonesia

## 4.4 Teknik Sinema

Pada hasil gambar *anamorphic* memiliki latar yang *bokeh*, yaitu istilah dalam bahasa Jepang mengacu pada *blur* (Mansurov, 2018). *Bokeh* dihasilkan oleh lensa dan dapat menambah kesan keindahan visual yang memaksa kita

untuk lebih fokus pada obyek tertentu. Hal ini juga memberikan kesan pemisahan latar belakang dengan keburaman gambar terhadap objek yang hasilnya lebih tajam. *Bokeh* dapat meningkatkan kualitas estetika pada adegan tertentu dan menambah kesan dramatis pada film.

Seperti halnya efek *bokeh*, pada teknik dasar pengolahan dengan kamera terdapat ragam teknik umum dalam membuat karya sinema. Beberapa teknik umum yang sering digunakan pada penerapan olahan kamera ini, berupa tampilan dari penataan elemen gambar menghasilkan dampak visual mendalam dan meningkatkan nilai rasa estetis pada tiap adegan. Teknik umum yang ada pada sinematografi memiliki kesamaan dengan yang terdapat pada fotografi, karena pada dasarnya ilmu ini berada pada akar ilmu yang sama.



Gambar 95: Hasil foto bokeh. Sumber: designyourway.net

#### **a. Komposisi Gambar**

Komposisi pengambilan gambar merupakan teknik yang mempertimbangkan keserasian gambar secara keseluruhan untuk mendapatkan runtun gambar yang dinamis. Komposisi ini diantaranya adalah :

- *Rule of Thirds*: aturan pada umumnya, bidang gambar terbagi menjadi 9 ruang/bagian yang sama dan penempatan objek diposisikan pada 4 bidang yang berdekatan atau sepertiga dari bidang keseluruhan serta diserasikan dengan sudut pandang objek. Komposisi ini memberikan kenyamanan sudut pandang pada tampilan visual.



Gambar 96: Contoh Rule of Thirds. Sumber: companyfolders.com

- *Angle of View*: mengacu pada sudut pengambilan gambar yang dapat membangkitkan kesan tertentu pada sajian gambar yang diambil.
- Horizontal dan Vertikal: mengarah pada ruang bingkai gambar *landscape* seperti sajian sinema pada umumnya dan *potrait* khususnya digunakan pada fotografi.
- Dimensi: memunculkan kesan yang dibentuk oleh adanya jarak pada ruang gambar, hal ini didukung dengan adanya fokus dari *point of view* dan permainan gradasi gelap terang.

## b. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar mengarah pada sudut pandang arah bidik, sehingga gambar yang dihasilkan memiliki keluasan tertentu untuk memperkuat kesan elemen-elemen yang ada pada tiap *frame*. Teknik pengambilan gambar ini tidak lepas dari aksi manipulasi statis dan dinamisnya sudut pandang yang dijabarkan sebagai berikut:

- *High Angle*: pengambilan gambar dari atas objek dengan posisi kamera lebih tinggi daripada objek memberikan kesan lebih pendek, rendah, kecil dan kerdil.
- *Bird Eye Level*: memiliki kesamaan dengan *high angle*, namun yang membedakan adalah *point of view* dengan keluasan lingkungan seperti pengelihatian burung yang terbang dengan objek yang berkesan berserakan.
- *Normal Angle*: kesejajaran mata mirip seperti *eye level*, namun memiliki kesan yang lebih dinamis dari sudut pandang normal terutama pada saat kamera bergerak ke sekeliling dengan tinggi tetap pada sudut mata subjek.

- *Eye Level*: ketinggian kamera sejajar dengan mata objek untuk menampilkan kesan berhadapan, wajar dan monoton seperti dalam adegan wawancara.
- *Low Angle*: memiliki kemiripan dengan *frog level*, namun dengan sudut pandang yang lebih dinamis dan hidup. Sudut pandang mengarah ke atas memberikan kesan tinggi atau dominasi.
- *Frog Level*: kebalikan dari *eye level* yaitu sudut datar sejajar landasan, menampilkan keluasan pada sejajar *ground* mewakili mata katak.
- *Dutch Angle*: gambar sudut miring sehingga objek lain terekam pula dalam *frame*. Biasanya gambar diambil *slanted* dengan derajat tertentu untuk dramatis.



Gambar 97: Penerapan dutch angle. Sumber: petapixel.com

- *Over Shoulder*: sudut pandang diambil dari belakang objek terutama bahu untuk merekam objek-objek lain yang ada didepannya. Biasanya teknik ini digunakan pada adegan interaksi dua karakter yang berbeda.



Gambar 98: Over Shoulder angle. Sumber: zeferino.com



- *Objective Camera*: sudut pandang ilusi untuk memberikan kesan penonton terlibat langsung atau menjadi bagian dari adegan.



Gambar 99: Objective View. Sumber: [videoeditingsage.com](http://videoeditingsage.com)

- *Subjective Camera*: sudut pandang ilusi pada karakter secara langsung, hal ini bisa membingungkan penonton jika tidak digunakan secara benar. Namun jika berhasil, maka akan memperkuat plot cerita dan kesan yang diperankan penonton.



Gambar 100: Subjective angle. Sumber: [videoeditingsage.com](http://videoeditingsage.com)

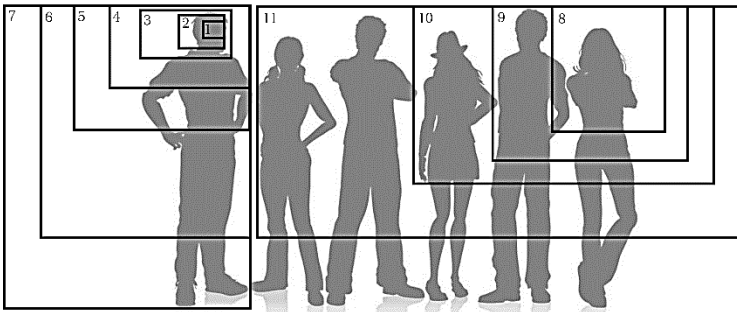
### c. Ukuran Gambar

Pada sinema ataupun karya audio visual lainnya memiliki beragam ukuran dalam pengambilan gambar yang menggunakan kaidah-kaidah yang dipakai secara umum. Dalam pengambilan gambar, pengukuran yang digunakan dengan ukuran subjek manusia serta yang perlu diketahui yaitu:

- *Extreme Close Up*: biasanya mengekspos bagian tertentu dari area wajah sehingga detail dari bagian hidung, mata, mulut, atau bagian tertentu lainnya dapat terlihat jelas.
- *Big Close Up*: pengambilan gambar dari atas kepala hingga dagu untuk memberikan kesan detail mimik dari wajah seseorang.
- *Close Up*: teknik pengambilan gambar dengan mengkomposisikan bagian bahu sampai dengan bagian atas kepala. Tipe pengambilan gambar ini untuk menekankan karakter mimik untuk sebuah adegan.
- *Medium Close Up*: pengambilan gambar sedikit lebih besar dari *close up* dengan mengkomposisikan dari atas kepala hingga dada.
- *Medium Shot*: pengambilan gambar dari bagian pinggang atau perut hingga atas kepala untuk menampilkan detail gerak tubuh atau gestur. Tipe ini memberikan kesan gestur saat sedih, merenung, dan sebagainya.
- *Full Shot*: menampilkan secara penuh, dari ujung kaki sampai dengan atas kepala untuk adegan gerak agar terlihat sepenuhnya.
- *Medium Long Shot*: gambar diambil dari jarak yang wajar atau subjek dari atas kepala hingga bagian lutut.
- *Long Shot*: pengambilan gambar subjek secara keseluruhan tanpa potongan pada *frame* beserta objek yang ada pada latar belakang. Tipe ini memberikan kesan interaksi subjek terhadap lingkungan sekitar subjek.
- *Extreme Long Shot*: pengambilan gambar dengan cakupan are yang lebih luas yang mengikutsertakan elemen disekitar subjek, sehingga subjek terlihat lebih kecil dari pada komposisi objek sekitarnya.

Sedangkan pengambilan gambar dikelompokkan kembali menjadi sebagai berikut:

- *One Shot*: pengambilan gambar pada satu orang.
- *Two Shot*: pengambilan gambar pada dua orang.
- *Three Shot*: pengambilan gambar pada tiga orang.
- *Group Shot*: pengambilan gambar pada sekelompok orang.



Gambar 101: Ragam tipe pengambilan gambar

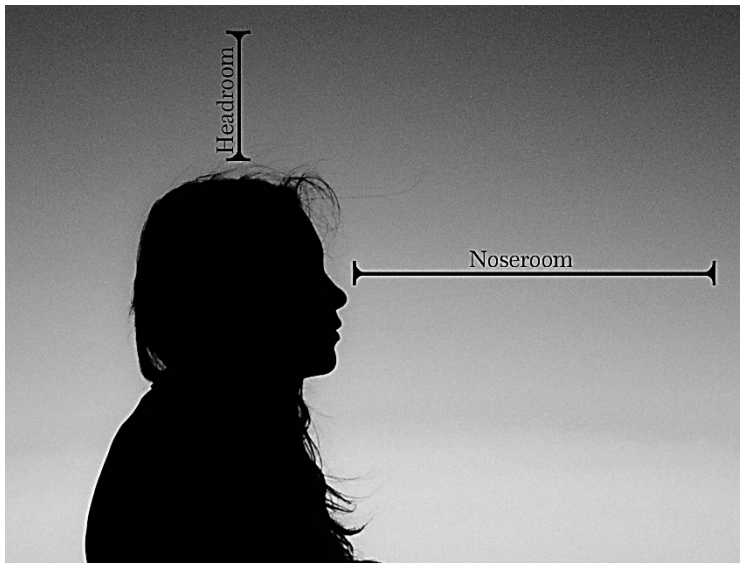
- *Establish Shot*: biasanya sebagai pengambilan gambar untuk tujuan pembuka tergantung konteks alur ceritanya. Tipe ini memberikan kesadaran pada penonton dimana mereka berada pada adegan tersebut. Sedangkan tipe pengambilan gambar sederhana ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:
  - *The Wide Shot*: pengambilan gambar objek secara luas sebagai pengantar situasi yang akan terjadi dalam cerita. Misalkan tampilan sebuah kota besar yang terdiri dari bermacam bangunan sebagai pengantar awal dimana pada adegan berikutnya di kota ini terjadi sesuatu hal atau kejadian tertentu.
  - *The Classic Shot*: tipe ini mirip penggabungan *subjective camera* dan *wide shot*, yaitu sudut lebar dengan transisi bidikan mendekati lokasi kejadian pada adegan berikutnya. Misal alur cerita kejadian sebuah pembunuhan, dimulai dari pengambilan gambar dengan sudut lebar sebuah gedung tempat kejadian, lalu meloncat dengan pembesaran gambar pada lokasi yang sama beberapa kali (hingga pada pembesaran yang dikehendaki)
  - *Incorporating The Story*: menggabungkan cerita dengan tampilan pengambilan gambar bergerak pada camera dengan sudut yang luas. Kemudian teknik yang sama pada lokasi yang berbeda untuk mendetailkan alur cerita dan kejadian berikutnya, kemudian bergerak menuju ke lokasi atau kejadian yang sebenarnya. Kesan yang ditampilkan tetap pada prinsipnya, memberikan pengantar adegan berikutnya kepada penonton dengan memosisikan penonton pada kejadian dalam film. Misal pada film *Batman*, dibuka dengan

pemandangan kota Gotham dengan gerakan kamera sudut lebar, lalu meloncat menuju hiruk pikuk situasi jalanannya, lalu *frame* meloncat kembali menuju ke gedung tempat suar simbol Batman di nyalakan.

#### d. Ruang Gambar

Selain dari pada subjek dan objek, pertimbangan komposisi “ruang antara” atau berkaitan dengan ruang positif dan negatif merupakan bagian penting. Komposisi ini memberikan keserasian estetika secara menyeluruh dan dapat memberikan kesan memandu mata pada gambar atau adegan pada saat disajikan. Penerapan ‘ruang antara’ tidak hanya digunakan pada sinematografi dan fotografi, namun digunakan pula pada ranah seni visual yang lainnya.

- *Headroom*: komposisi ruang pada bagian atas kepala subjek atau objek ke batas *frame* untuk memberikan kesan keleluasaan komposisi gerak.
- *Noseroom*: ruang bagian depan subjek atau objek untuk memberikan kesan terarah, misal pada subjek manusia, akan diberikan ruang yang lebih luas pada arah pandangan mata subjek tersebut.



Gambar 102: Komposisi headroom dan noseroom.

- *Background*: latar belakang subjek atau objek.
- *Foreground*: latar depan subjek atau objek.

### e. Gerakan Kamera

Setelah penggunaan beragam kombinasi teknik dan komposisi, pertimbangan lainnya adalah penggunaan gerak kamera. Gerak kamera yang tepat sangat mendukung adegan menjadi lebih dramatis dan spektakuler, memberikan penekanan nuansa pada adegan tertentu.



Gambar 103: Crane Camera. Sumber: en.wikipedia.org

- *Panning*: pergerakan kamera secara horizontal dengan posisi kamera tetap pada satu titik. Pergerakan ini biasa pula disebut dengan *pan left* untuk gerakan horizontal ke kiri dan *pan right* untuk gerakan kamera horizontal ke kanan.
- *Crab*: seperti namanya yaitu seperti kepiting berjalan, pergerakan kamera tanpa *tripod* mengarah menyamping ke kiri (*crab left*) atau ke kanan (*crab right*).
- *Tracking/Dolly*: pergerakan kamera mendekati (*track in*) atau menjauhi (*track out*) objek yang berada pada posisi tetap.
- *Tilting*: mirip dengan *panning*, namun gerakannya mengarah secara vertikal diataranya *tilt up* untuk gerakan ke atas/naik dan *tilt down* untuk gerakan ke bawah/turun dengan posisi kamera tetap pada tempatnya.

- *Zooming*: pergerakan kamera mendekat/maju (*zoom in*) dan mundur/menjauh (*zoom out*). Biasanya dilakukan dengan memutar pembesaran pada lensa.
- *Follow*: camera mengikuti gerakan subjek atau objek.
- *Level*: pergerakan kamera dengan cara digeser ke atas (*level up*) atau ke bawah (*level down*).
- *Crane*: gerakan kamera pada rel beroda dengan bantuan derek (*crane*).

## 4.5 Masyarakat Sinema

Pada masyarakat sinema dalam hal ini adalah kru film, terdapat hirarki profesi yang dikategorikan oleh tahapan proses dalam pembuatan film/sinema. Hirarki ini dapat memberikan struktur kerja dan setidaknya mempermudah pendelegasian pekerjaan pada masing-masing divisi. Masing-masing jabatan dan peristilahan tersebutnya, dijelaskan sebagai berikut menurut Wikipedia (2018) dan beberapa diantaranya mungkin asing didengar oleh orang awam serta sangat kompleks.

- *Director*: juga disebut dengan sutradara, memiliki otoritas dan peran kunci dalam keseluruhan proses pembuatan film serta mengontrol segala aspek kreatif visualisasi skenario, konten, plot cerita.
- *Producer*: mengorganisasikan, mengendalikan segala hal yang berkaitan dengan dana produksi, negosiator, mempekerjakan kebutuhan personil dan pendistribusiannya.
- *Executive producer*: investor yang medanai produksi dan memastikan proses produksi berjalan semestinya.
- *Line Producer*: memfasilitasi segala bentuk kebutuhan produksi, memastikan kebutuhan dan penjadwalan setiap harinya serta garis depan dari set produksi.
- *Production Assistant*: membantu *first assistant director* dalam menyiapkan set operasi dan membantu bidang produksi dalam pekerjaan umum.
- *Production Manager*: mengawasi aspek fisik dalam produksi (diluar aspek kreatif), termasuk kebutuhan personil, teknologi, anggaran, dan memastikan jalan produksi tetap sesuai jadwal.
- *Assistant Production Manager*: membantu bidang pekerjaan dari *production manager*.

- *Unit Manager*: mirip seperti tugas *assistant production manager* namun pada pekerjaan yang bersifat sekunder seperti peran koordinator transportasi.
- *Production Coordinator*: bagian integral produksi, bertanggung jawab pada segala bentuk logistik, dari mempekerjakan personil, menyewa peralatan, dan mempersiapkan kebutuhan bakat.
- *First Assistant Director*: membantu manajer produksi dan sutradara serta membantu memastikan jadwal berjalan tepat waktu, memelihara suasana kerja tim agar menjadi lebih fokus pada pekerjaan mereka.
- *Second Assistant Director*: selain membantu sutradara dan tugas yang didelegasikan pada asisten pertama sutradara, memastikan juga daftar rincian pengambilan gambar setiap harinya.
- *Production Accountant*: mengelola keuangan dan memastikan dana sesuai dengan anggaran produksi serta bertanggung jawab atas penggajian semua orang.
- *Location Manager*: bertanggung jawab terhadap tata kelola lokasi beserta personilnya, pemanfaatan, perizinan lokasi dan kebersihannya, serta manajemen anggaran yang di alokasikan pada bidang ini.
- *Assistant Location Manager*: membantu pekerjaan manajer lokasi, mengawasi operasional lokasi baik secara teknis atau implementasi manajerial di lokasi pada setiap kebutuhan episode.
- *Location Scout*: menemukan lokasi tempat produksi film, menegosiasikan sewa properti pada pemilik, riset lokasi dan segala bentuk kebutuhan sterilisasi dengan mengkoordinasikan pada pihak-pihak terkait pada lokasi tersebut.
- *Location Assistant*: memastikan set di lokasi dengan observasi lebih awal sebelum lokasi digunakan, mengakomodir keluhan sekitar, memastikan lokasi kembali seperti semula usai digunakan.
- *Unit Publicist*: sebagai penghubung dengan produksi dan media, membuat konferensi pers, bekerjasama dengan produser dan unit lain untuk hubungan terkait.
- *Legal Counsel*: menegosiasikan beragam kontrak, hak lisensi, pajak, dan dokumen-dokumen legalitas seperti halnya ke imigrasi-an.

- *System Administrator*: bertanggung jawab terhadap pemeliharaan dan jaringan komputer, seperti set peralatan digital yang dibutuhkan, monitor, alat perekaman, dan lain-lain
- *Script Supervisor*: mencatat dan memastikan setiap progres produksi film dalam bentuk apapun yang terkait agar sesuai dengan skenario awal, juga mengkordinasikan perubahan yang terjadi di lapangan. Hal ini didasari atas skenario yang telah disetujui dan ditetapkan diawal
- *Castng Director*: bertugas untuk memilih aktor potensial yang sesuai dan dibutuhkan dalam film, biasanya dengan penilaian pembacaan naskah, gerak dan sebagainya oleh aktor.
- *Actor/actress*: pemain atau pemeran suatu karakter atau tokoh dalam film.
- *Director of Photography*: disebut juga sinematografer atau DOP, bertanggung jawab terhadap visualisasi pada tiap *frame* film dengan segala bentuk pertimbangan seperti pencahayaan, kebutuhan lensa, filter, komposisi dan seterusnya.
- *Camera Operator*: sebagai *cameraman* bertugas sepenuhnya pada penggunaan dan mengendalikan kamera sesuai arahan sinematografer atau sutradara.
- *First Assistant Camera*: menukar lensa pada set, menjaga kamera tetap fokus, pemeliharaan, dan perawatan semua kamera yang digunakan.
- *Second Assistant Camera*: mengoperasikan *clapper board* pada setiap awalan pengambilan gambar, mempersiapkan stok film roll pada set jika tidak ada *loader*, dan selalu mencatat set diafragma dan lain-lain, mencatat stok film yang diterima, digunakan, atau dikirim ke bidang lain, mengawasi pengangkutan kamera pada setiap lokasi.
- *Film Loader*: bertugas menyediakan media yang dibutuhkan kamera saat digunakan, seperti halnya penggantian media penyimpanan kartu digital atau stok film dan menyimpannya pada tabung kedap cahaya atau mengirim langsung pada bidang *digital imaging*.
- *Camera Production Assistant*: membantu kru kamera dan siap belajar dengan membantu bidang-bidang yang ada.
- *Digital Imaging Technician*: bertanggung jawab atas pengendalian kualitas gambar, koreksi warna on-set, mengelola alur distribusi-nya, mengirim file tanpa kompresi ke editor dan kompresi file harian ke sutradara. Bidang ini dituntut pula menguasai kamera, codec, monitor, dan banyak lagi.



- *Steadicam Operator*: bertugas mengoperasikan rig stabilisasi kamera untuk menyeimbangkan kamera saat bergerak.
- *Motion Control Technician*: bertugas pada rig kontrol gerakan berbasis robotik yang mampu mengulang gerakan secara konsisten.
- *Gaffer*: memiliki tugas bidang pencahayaan, bertanggung jawab atas rancangan pencahayaan untuk produksi.
- *Best Boy*: merupakan asisten *gaffer* serta membantu tugas-tugasnya.
- *Lighting Technician*: disebut pula teknisi pencahayaan mengatur pengendalian peralatan pencahayaan beserta distribusi daya sementara pada lokasi set.
- *Key Grip*: bertugas bekerja sama dengan DOP mengatur set untuk mencapai pencahayaan dan blok yang benar serta manuver kamera di lapangan.
- *Dolly Grip*: membantu menempatkan level, mendorong, menarik, dan memindahkan lintasan derek *dolly*.
- *Grips*: mengangkat dan mengatur titik perangkat struktur/*rigging* untuk lampu.
- *Sound Grip*: mengatur set genggaman suara yang berhubungan dengan mixer suara pada bidang produksi.
- *Production Sound Mixer*: bertanggung jawab atas pengoperasian mixer audio dan perekam yang diterima dari mikrofon pada set.
- *Boom Operator*: adalah asisten suara yang bertugas memegang tiang mikrofon untuk menangkap dialog pada set.
- *Second Assistant Sound*: adalah asisten kedua untuk *sound* bertugas untuk menyiapkan perangkat suara pada tiap set juga membantu kebutuhan *boom operator* yang lain.
- *Production Designer*: bertugas menciptakan penampilan visual pada film, mengatur kostum, menyusun karakter, bekerja sama dengan sutradara dan DOP.
- *Art Director*: mengawasi dan bekerjasama dengan seniman, perajin untuk kebutuhan perancangan set, seniman grafis, ilustrator, estetika, tekstur pada set.
- *Standby Art Director*: mengkoordinasikan perubahan set selama syuting dengan bekerja sama dengan *propmaster* dan *on-set dresser*.

- *Assistant Art Director*: membantu pendelegasian berikut pengawasan dari penata artistik atau *art director*.
- *Set Designer*: juru gambar yang bertanggung jawab terhadap stuktur dan interior pada set.
- *Illustrator*: menggambar atau merepresentasikan visualisasi dari rancangan untuk mengkomunikasikan ide dari desainer produksi.
- *Graphic Artist*: bertanggung jawab terhadap desain dan elemen grafis seperti sistem penandaan, poster, logo, dan lainnya juga dapat bekerjasama dengan arahan dari *propmaster*.
- *Set Decorator*: bertugas untuk mendekorasi set film meliputi perabotan dan semua benda yang ada pada film dengan bekerjasama dengan bidang terkait.
- *Buyer*: bertugas mencari, membeli, atau menyewa barang yang dibutuhkan oleh bidang dekorasi.
- *Set Dresser*: bertanggung jawab terhadap set atau lokasi agar menjadi lebih meyakinkan sampai pada benda-benda yang paling sederhana pada set. Hal ini melalui hasil diskusi dengan sutradara dan bidang terkait serta riset lokasi.
- *Greensman*: merupakan personil khusus dari *set dresser* untuk mengatur artistik pada landscape set termasuk tanaman yang ada (hidup ataupun tiruan).
- *Construction Coordinator*: mengawasi pembangunan semua perangkat, memesan bahan, jadwal pekerjaan, untuk kebutuhan set.
- *Head Carpenter*: adalah tukang kayu yang mengawasi kelompok tukang lainnya.
- *Propmaker*: bertugas membangun alat peraga yang digunakan dalam film, seringkali bidang ini diisi oleh teknisi terampil dalam pekerjaan kayu ataupun logam.
- *Key Scenic*: seniman yang bertugas memberikan sentuhan objek-objek tertentu atau menduplikasi objek agar terlihat mirip dengan aslinya untuk menekan dana pembelian set yang otentik. Misalnya menyepuh sesuatu agar terlihat seperti emas dan simulasi tampilan kayu dari seratnya.
- *Head of Plaster*: bertugas mengelola pemrosesan plester berserat dan reproduksi berdasarkan kebutuhan, biasanya menggunakan cetakan dari proses casting.

- *Propmaster*: bisa disebut *property master* mengawasi semua departemen produksi, pengadaan, perawatan, sesuai persyaratan anggaran. Memastikan pula alat peraga yang dipilih sesuai dengan gaya film, periode waktu dan aspek budayanya.
- *Weapon Master*: bertugas mengelola properti yang berkaitan dengan senjata, baik itu senjata tajam atau senjata api.
- *Costume Designer*: bertanggung jawab terhadap semua pakaian yang dikenakan aktor pada film. Mereka juga merancang dan mengkonstruksi pakaian berikut dengan bahan, warna dan ukurannya.
- *Costume Supervisor*: bekerjasama dengan perancang dan mengawasi pengelolaan semua kostum dan bertanggung jawab terhadap hal tersebut.
- *Key Costumer*: mengelola set kostum dan kebutuhan kostum secara menyeluruh.
- *Breakdown Artist*: pekerjaan khusus bagi seniman untuk memodifikasi kostum seperti membuat kostum baru agar terlihat kotor atau lusuh.
- *Costume Buyer*: dipekerjakan secara khusus untuk melayani aktor utama dalam bentuk kebutuhan kostum, membeli kostum khusus untuk kebutuhan dari aktor pada film.
- *Cutter*: bertugas menyesuaikan kostum aktor untuk kebutuhan set, pada umumnya diperuntukkan untuk kebutuhan kostum yang rumit dan mahal.
- *Key Make-up Artist*: bertugas merencanakan desain rias untuk pemeran utama dan pendukung yang mencakup tata rias tubuh, kosmetik, serta kebutuhan tata rias lainnya.
- *Special Make-up Effects Artist*: khusus bekerja menerapkan efek rias khusus atau *prosthetics*.
- *Make-up Supervisor*: mendukung dan mengawasi penata rias serta melayani kebutuhan akan bidang ini, termasuk pula mencatat kontinuitas riasan, jadwal kerja tata rias dan penghubung dengan departemen lainnya.
- *Make-up Artist*: seniman tata rias yang mencakup kosmetik, rambut dan efek khusus untuk setiap karakter yang muncul di layar.
- *Key Hair*: mendesain dan menata rambut para aktor utama.
- *Hair Stylist*: menata beragam gaya tata rambut dan menjaga tata rambut, termasuk rambut palsu dan ekstensi untuk kebutuhan pada film.

- *Special Effect Supervisor*: menginstruksikan kepada kru efek khusus tentang cara mendesain elemen dan alat peraga tanpa merusak set film, contohnya seperti efek terbakar, reruntuhan, ledakan dan sebagainya.
- *Special Effect Assistant*: menjalankan instruksi, membangun set yang dibutuhkan, menyiapkan peralatan dan menjalankan prosedur *special effect*.
- *Stunt Coordinator*: mengkoordinir aksi yang melibatkan pemeran akrobat atau pemeran pengganti, mengatur casting dan kinerja aksi.
- *Stuntman*: orang yang melakukan aksi sebagai peran pengganti, biasanya pada adegan akrobatik berbahaya.
- *Post-production Supervisor*: bertanggung jawab terhadap proses pascaproduksi dan selalu mengkomunikasikan kejelasan informasi dengan berbagai bidang terutama pada sutradara, editor dan bidang-bidang penting lainnya. Memastikan pula proses pascaproduksi berjalan lancar dengan menjaga jalur koordinasi yang baik.
- *Film Editor*: bertugas merangkai gambar agar sesuai dengan tujuan film dan selalu berkoordinasi dengan sutradara
- *Negative Cutter*: memproses pemotongan negatif film dan mencocokkan serta menyesuaikan dengan tepat pengeditan akhir sesuai dengan arahan yang ditentukan editor.
- *Colorist/Color Grading*: memproses penampilan gambar seperti kontras, warna, saturasi, detail dan hal-hal terkait memanipulasi gambar.
- *Telecine Colorist*: bertanggung jawab dengan nilai tampilan yang disesuaikan dengan *color grading*.
- *Visual Effect Producer*: mengawasi proses alih naskah menjadi *storyboard* dan memberikan masukan ke sutradara tentang menterjemahkan pada adegan serta bersama menentukan urutan aksi yang akan dilakukan.
- *Visual Effect Creative Director*: mirip dengan perancang produksi, bidang ini mengarahkan dan mengawasi olahan kreatif pada efek visual film.
- *Visual Effect Supervisor*: mengawasi efek visual (VFX) dan bertanggung jawab terhadap kru VFX, bekerjasama dengan bidang produksi dan sutradara untuk mencapai efek optik yang diinginkan dalam film.
- *Visual Effect Editor*: menggabungkan efek visual ke dalam potongan aksi langsung dan kemudian dievaluasi bersama pengawas efek visual dan

- direktur kreatif untuk arahan estetika serta teknis, dan ditinjau kembali oleh produser.
- *Compositor*: seniman efek visual yang bertanggung jawab dengan penggabungan gambar dari berbagai sumber.
  - *Rotoscope Artists/Paint Artists*: mengkomposisikan rekaman gambar dan menggabungkan dengan latar belakang. Misalkan menghapus elemen yang tidak diperlukan seperti kabel, menghilangkan titik debu dan goresan pada gambar.
  - *Matte Painter*: memperpanjang bagian dari set yang telah ada dengan cara melukis atau menduplikasinya.
  - *Sound Designer*: bertanggung jawab atas suara pascaproduksi film, terkadang melibatkan lisensi kreatif, bekerja dengan sutradara dan editor untuk menyeimbangkan suara sesuai keinginan.
  - *Dialogue Editor*: merakit atau memasangkan, mengedit semua dialog kedalam *soundtrack*.
  - *Sound Editor*: merakit dan mengedit efek suara pada *soundtrack*.
  - *Re-recording Mixer*: menyeimbangkan ulang semua suara yang telah disiapkan dialog, musik dan efek dan menyisipkannya pada *track audio* film.
  - *Music Supervisor*: mengawasi dan bekerjasama dengan komposer, mixer dan editor untuk menciptakan integrasi musik yang dibutuhkan dalam film.
  - *Composer*: bertanggung jawab untuk menulis score musik dalam film.
  - *Foley Artist*: orang yang menciptakan efek suara pasca-sinkronisasi untuk film seperti suara langkah kaki, gerak tubuh ataupun suara manipulasi objek.
  - *Conductor*: seorang yang memperindah alur dan mengisi notasi aransemen untuk skor film.
  - *Score Recorder/Mixer*: merekam dan me-mixing score dalam film
  - *Music Preparation*: ahli musik yang menyiapkan skor aransemen untuk pemain orkestra.
  - *Editor Music*: orang yang mengedit skor film yang bekerjasama dengan komposer.

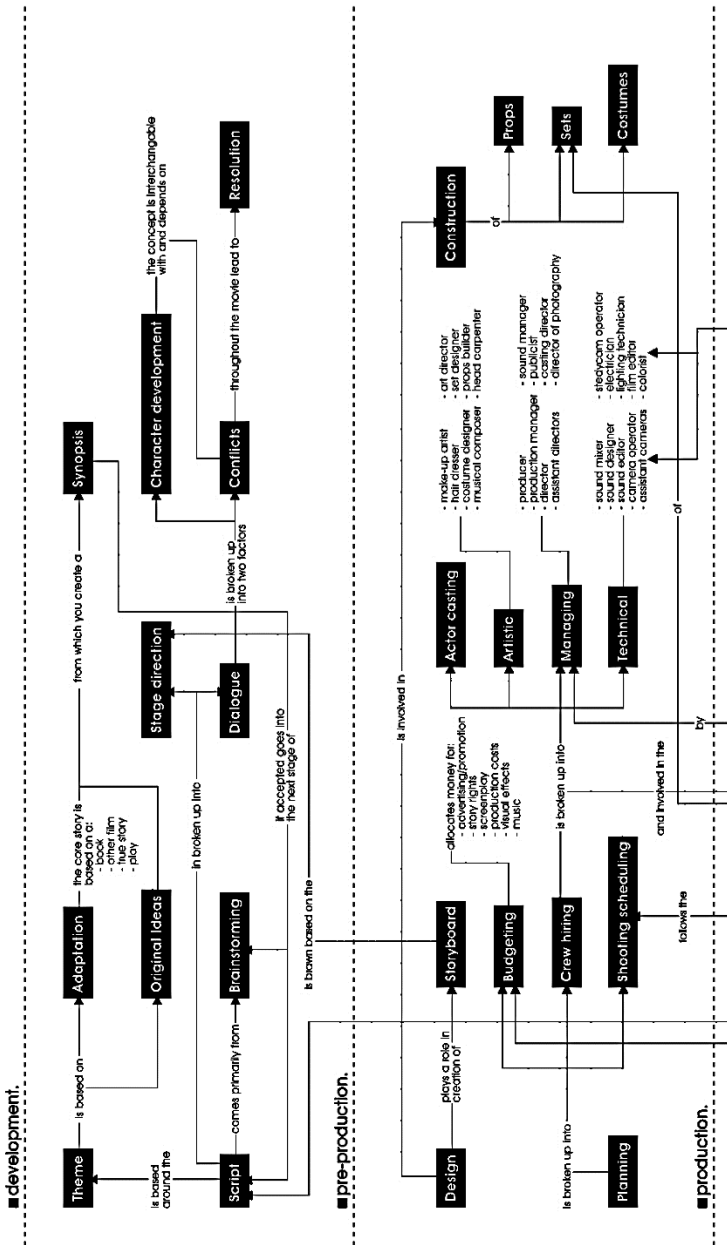


Gambar 104: The Mortal Engines film crew. Sumber: mortalenginesmovie.com

Ini adalah gambaran kompleksitas produksi film secara profesional dan ditangani oleh orang-orang berkompeten dan profesional pula. Kebutuhan akan personil dalam karya film atau sinema, berpengaruh pula terhadap pendanaan dan fase-fase lingkup kerja. Pembagian fase-fase tersebut merupakan rangkaian prosedur kerja pembuatan film yang harus dijalani dengan hati-hati dan dengan manajemen yang baik. Rangkaian prosedur kerja, dilakukan agar berbagai hal dalam memproses sebuah film dapat terencana dengan matang, dengan tahapan-tahapan yang jelas, serta pemanfaatan efisiensi waktu dan dana dengan lebih terorganisir. Disini juga akan terlihat padanan tim kerja agar tidak tumpang tindih dengan tim pada tiap-tiap unit, sehingga proses kerja dapat terpola dengan baik. Berikut adalah hirarki secara umum proses kerja yang dilalui oleh sineas dan kru-nya dari development, pra-produksi, produksi dan pasca-produksi.

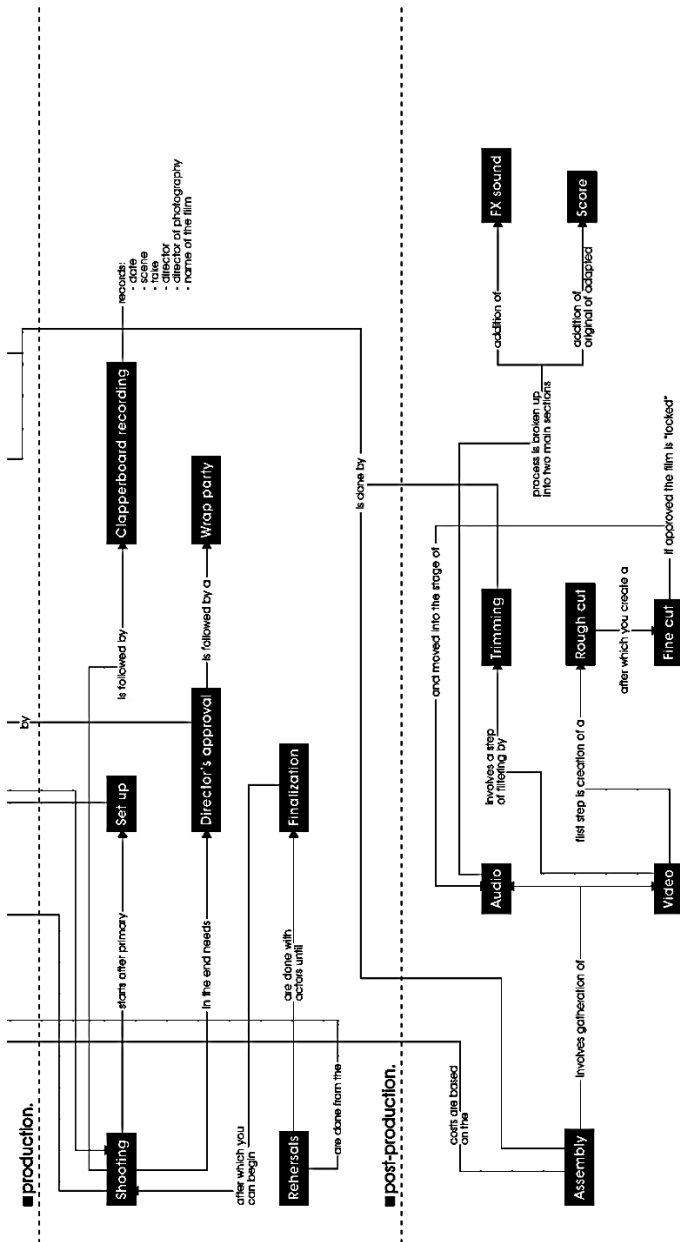


Gambar 105: kordinasi di tempat shooting. Sumber: variety.com



Gambar 106: Hirarki produksi film #1. Sumber: anton29.deviantart.com

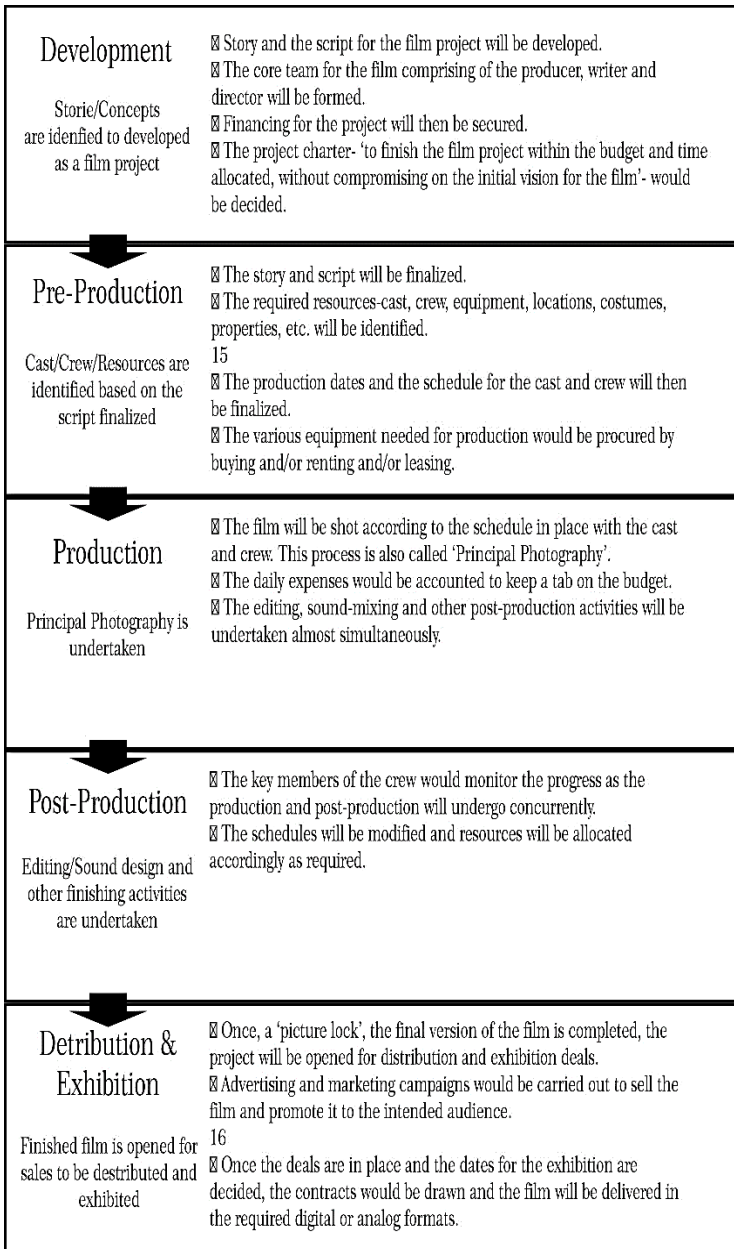
Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 107: Hirarki produksi film #2. Sumber: Anton29.deviantart.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.





Gambar 108: Fase pembuatan film. Sumber: Pogaru, (2017).

Buku ini tidak diperjualbelikan.

## 4.5 Promo Sinema

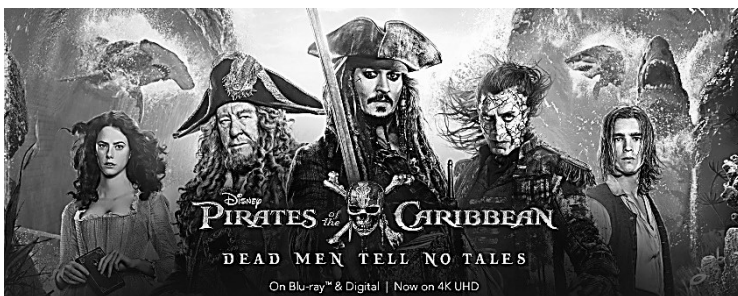
Sebelum suatu judul sinema di rilis, biasanya telah dilakukan berbagai langkah untuk membangun pondasi pencitraan ke benak calon penikmat. Langkah-langkah ini seperti melakukan konferensi pers dan sedikit membocorkan proses yang sedang berjalan. Namun selain merapatkan pelaku media, langkah lain yang dilakukan adalah merilis penggalan yang merupakan bagian dari tayangan penuh dari film ke media lainnya. Penyedia media yang terbuka, khususnya internet memberikan keleluasaan publikasi promo, contohnya pada penyedia layanan video online yaitu youtube. Bisa dikatakan ini adalah tindakan promosi sinema, untuk membangkitkan rasa penasaran di kalangan penggemarnya. Menampilkan aksi-aksi inti dari bagian suatu film, ada pula memanfaatkan selera penggemar akan suatu peran. Berikutnya akan dijabarkan strategi yang jitu ini, dikutip dari jadiberita.com (Dwi, 2016) dan brilio.net (Mahany, 2017) serta simpulan beberapa sumber.

- *Trailer*: pada istilah perfilman, sering diartikan dengan promosi film yang akan tayang dan durasi tayang dalam satu *trailer* kurang lebih 2 menit sampai dengan 3 menit. Adegan yang diambil dari durasi tersebut dipilih dari adegan inti ataupun menurut penilaian ikonik.
- *Teaser*: dirilis untuk menggoda, membuat orang bertanya-tanya, atau penasaran pada sebuah publikasi film. Rata-rata durasi yang digunakan kurang dari 1 menit, memuat cuplikan film dengan keterangan yang minim sebagai pengembangan rumor dan perbincangan di kalangan penggemar film.
- *Spoiler*: merujuk pada pancingan informasi yang mewakili plot cerita secara menyeluruh atau bocoran klimaks akhir dari sebuah film walau film tersebut masih dalam proses pembuatan. Biasanya dilontarkan awak media kepada pemeran film secara langsung, yang biasa disebut dengan *spoilers alert* (cenderung ditolak atau dijawab seadanya). Hal ini justru memunculkan kebencian pemeran atau kalangan penggemar, namun strategi ini cukup kuat untuk membangkitkan rasa penasaran.
- *Clip*: disajikan secara singkat, padat, jelas dan mengena calon penonton, dengan rata-rata durasi 30 detik sampai dengan 1 menit (mirip *teaser*) difokuskan pada adegan inti film.

- *Featurette*: berdurasi rata-rata 3 menit, hal ini merupakan cuplikan dari beberapa adegan *trailer* yang dibahas bersama dengan pemeran dalam film tersebut.
- *TV-Spot*: seperti namanya merupakan promo melalui media televisi dengan rata-rata durasi 20 detik hingga 30 detik. Konteks dalam tv-spot merupakan rangkuman yang dibuat padat agar mengena pada calon penonton.
- *Behind The Scenes*: durasi hampir mirip *trailer*, video menampilkan cuplikan proses pembuatan film lengkap dengan adanya beberapa kru film pada *frame*. Terkadang aksi mengarah pada tindakan konyol pemerannya, dan ini menambah geregetan penonton akan cerita yang sebenarnya.

Selain dari strategi di atas, beberapa elemen pendukung juga berpengaruh dalam promosi film. Dampak berpengaruh dari elemen pendukung ini, dengan strategi merangkul penggemar-penggemar yang berbeda-beda menjadi satu dan mendorong penjualan film secara keseluruhan.

- Antagonis dan Protagonis: adanya kedua karakter ini, sangat mendukung penjualan film, apalagi diperankan oleh aktor yang memiliki banyak penggemar. Namun banyak yang menilai bahwa protagonis dan antagonis adalah karakter baik dan jahat, padahal tidak semua demikian seperti yang terjadi pada film *Pirates of The Caribbean*.



Gambar 109: Film petualangan bajak laut. Sumber: pirates.disney.com

- *Blockbuster*: adalah istilah deretan film yang telah mencapai kesuksesan besar, dari popularitas film, keuntungan global, dan pencapaian penjualan tiket terbanyak. Bahkan terdapat pula film-film yang dirilis puluhan tahun

Buku ini tidak diperjualbelikan.

lalu, masih bertenger di *blockbuster* seperti *The Lord of The Ring*, *Star Wars*, *Men In Black*, dan *Harry Potter*.



Gambar 110: The Lord of The Ring. Sumber: movieposter.com

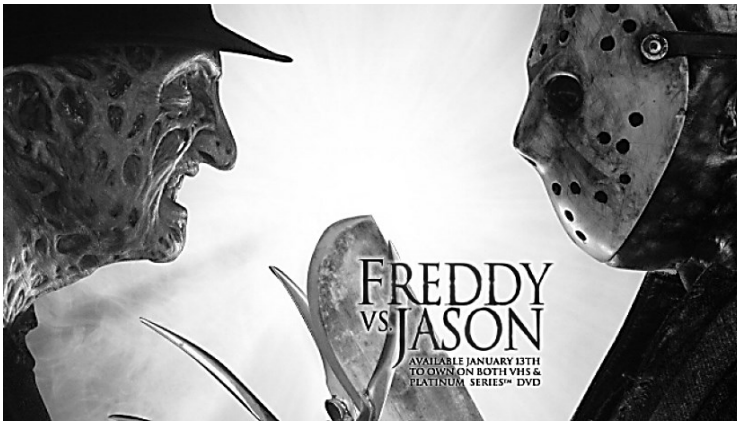
- *Box Office*: mirip seperti *blockbuster*, *box office* muncul dengan me-labeli film-film dengan keuntungan pemutaran film yang melebihi biaya produksinya hanya beberapa hari setelah di rilis.



Gambar 111: Pringkat pertama box office 2018. Sumber: highschool.latimes.com

- *Cross-over*: istilah mempertemukan beberapa karakter atau tokoh yang sudah terkenal dalam satu film. Film seperti ini contohnya *Freddy VS Jason*, *Avengers*, dan *Alien VS Predator*.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 112: Freddy vs Jason. Sumber: denofgeek.com

- *Prequel*: istilah dalam film yang menceritakan kejadian dari cerita sebelum, contohnya pada film *The Hobbit* yang mengisahkan cerita sebelum terjadinya peristiwa dalam trilogi film *The Lord of The Ring*.



Gambar 113: Poster film The Hobbit. Sumber. Thehobbit.com

- *Reboot*: adalah istilah penggarapan ulang sebuah film, tetapi bisa saja memiliki alur cerita yang menyimpang dari aslinya seperti dalam film *Spiderman* dan *The Amazing Spiderman*.



Gambar 114: Poster The Amazing Spiderman. Sumber: blogspot.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.

- *Remake*: pembuatan ulang sebuah film tanpa mengubah alur cerita dan karakter yang terlibat, namun tidak mengharuskan untuk merubah judul. Film terkait seperti *Hongkong Internal Affair* (2002) digarap ulang menjadi *The Departed* (2006).



Gambar 115: Film remake. Sumber: vintagemovieposter.co.uk

- *Sequel*: merupakan kebalikan dari *prequel* atau kelanjutan dari film sebelumnya, sebagai contoh *Toy Story 2* dan *3* serta *Spiderman 2* dan *3*.



Gambar 116: Poster Toy Story 3. Sumber: Collider.com

- *Sidekick*: adalah julukan yang diberikan pada tokoh pendamping karakter utama dalam film, sebagai contoh tokoh Robin dalam film Batman.



Gambar 117: Film klasik Batman dan Robin. Sumber: quora.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.

- *Spin-off*: istilah film yang dibuat khusus menceritakan karakter kuat dan memiliki *fansbase* tersendiri, contoh film *Wolverine* dari kelompok *X-Men*.



Gambar 118: Wolverin dalam X-Men origin. Sumber: tribunnews.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.



## **Paradoks Ruang Sinema**

Adanya ragam genre dan perkembangan budaya populer, memberikan ruang yang luas terhadap produksi karya sinema masa kini. Pola sifat dan sudut pandang dari penggemar sinema, memiliki peranan penting dalam struktur analisis sinema ini, selain mencoba membaca beragam tanda yang diproduksi oleh produsen tanda yaitu sinema itu sendiri. Rangkaian tanda dari sebuah media, dapat memunculkan beragam asumsi dan wacana pada diskursus budaya pop. Sebagaimana keberadaan tanda ini, asumsi-asumsi yang muncul beragam kemudian menjadikan pondasi struktur analisis semiotika pada ranah visual.

Sebagai bagian dari akar elemen sajian visual, ruang sinema memiliki misi utama menghibur penonton. Namun pada beberapa kondisi, hal ini bukanlah satu-satunya tujuan yang ingin disampaikan oleh penciptanya. Seringkali pada ruang sinema, terdapat sisipan-sisipan rangkaian tanda yang secara sengaja dimuat untuk memunculkan asumsi dan wacana baru. Terkadang pula dalam sinema, rangkaian tanda visual ini menjadi latar belakang utama dari tujuan dibuatnya suatu film. Rangkaian tanda yang

*Buku ini tidak diperjualbelikan.*



mungkin saja tidak disadari penonton, justru berpengaruh terhadap alam bawah sadar mereka. Sehingga tanda yang dimaknai ini seolah menjadi candu yang tanpa disadari telah merasuki penonton.

Sebuah sinema memiliki ruang-ruang makna yang disajikan secara kasat mata, atau bahkan tak kasat mata. Jika tanda-tanda yang ada telah dimaknai, sangat memungkinkan memiliki analisis yang justru tidak seperti apa yang dipikirkan sebelumnya. Inilah kemudian memunculkan asumsi atau wacana ganda yang bersifat paradoks. Paradoks adalah situasi yang memunculkan kontradiksi kebenaran atau yang dianggap benar (bisa berbentuk alasan, asumsi, kalimat dalam bentuk logika kesimpulan), sehingga memiliki makna ganda. Hal ini akan dipaparkan secara sekilas dengan beberapa contoh film-film populer yang pernah ada yang mewakili beberapa genre.

Wacana paradoks pada ruang sinema dalam bahasan ini, merujuk pada makna-makna denotasi (denotatif) dan konotasi (konotatif) dari visual yang ditampilkan. Makna denotasi merupakan makna yang diungkap secara langsung dan makna konotasi diungkap sedikit berbeda dari ungkapan makna sebelumnya. Pada makna konotasi atau konotatif akan berhubungan dengan budaya yang tersirat sebagai pembungkus realitas akan sesuatu (Berger, 1984).



Gambar 119: Paradoks media. Sumber: oneplusnews.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.

## 5.1 The Transformers

"*Transformers*" merupakan rangkaian film *sci-fi action* yang sangat populer dan memiliki fansbase yang sangat besar di seluruh dunia. Siapapun penggemar sinema, pasti mengenal film ini dan tidak akan melewatkan setiap *sequel* yang dirilis. Karakter yang diangkat merupakan karakter mainan yang dikembangkan pada tahun 80-an oleh perusahaan mainan Jepang Hasbro dan Takara. Asal muasal cerita *Transformers* diawali dari komik dan film animasi berseri dan kemudian dikembangkan menjadi film seperti sekarang ini. Rangkaian film *The Transformers* merupakan olahan sutradara kawakan yaitu Michael Bay dari *Transformers* (2007), *Revenge of the Fallen* (2009), *Dark of the Moon* (2011), *Age of Extinction* (2014) dan *The Last Knight* (2017), serta akan dirilis *spin-off* dari karakter dan judul *Bumblebee* (2018) yang disutradarai oleh Travis Knight dan Michael Bay sebagai produser. Rangkaian film *Transformers* didistribusikan oleh perusahaan film Paramount Pictures dan DreamWork (Wikipedia, 2018).



Gambar 120: Seri Transformer 2007-2017. Sumber: deviantart.com

Karakter utama pada film ini adalah makhluk asing atau alien yang berwujud robot dan dapat ber-transformasi menjadi beragam bentuk peralatan bermesin. Secara umum, sinopsis cerita dari rangkaian film *Transformers* yaitu pertikaian dua kubu Autobots yang dipimpin oleh Optimus Prime dan Decepticons yang dipimpin oleh Megatron. Perang yang berkepanjangan di planet Cybertron memporakporandakan keadaan dan menghancurkan planet ini. Kehancuran planet Cybertron memaksa penghuninya untuk meninggalkan planet dan berpencar ke berbagai tempat. Secara kebetulan beberapa kawan Autobots dan Decepticons terdampar di bumi dengan dendam yang masih di benak mereka. Autobots (protagonis) yang telah mengenal situasi dan karakteristik alam serta penghuni planet bumi memutuskan untuk bekerjasama dengan manusia berikut melindunginya dari ancaman Decepticon. Namun

berbeda dengan Decepticon yang memiliki ambisi dan dendam membara, bertujuan untuk menguasai serta menghancurkan planet bumi beserta isinya dengan berbagai strategi.



Gambar 121: Autobots VS Decepticons. Sumber: pinterest.co.uk

Berdasarkan adopsi dari seri komik dan seri film animasi sebelumnya, plot cerita berlanjut yang kemudian memunculkan rentetan *sequel* dari film *Transformers*. Olahan film yang apik dengan efek CGI yang spektakuler membuat film ini mendatangkan keuntungan melebihi biaya produksinya. Beberapa kali masuk dalam nominasi Academy Awards, membuat rangkaian film *Transformers* beserta *spin-off*-nya menjadi salah satu film waralaba yang penayangan tiap filmnya sangat ditunggu-tunggu penggemar fanatik di seluruh dunia.



Gambar 122: Bumblebee & Optimus Prime. Sumber: juksy.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Sebelum membahas lebih jauh tentang analisis makna yang menjadi kesimpulan asumsi atau wacana, tentunya kita harus menyaksikan terlebih dahulu rangkaian film Transformers. Sebagai bahan kajian singkat serta kunci bahasan dari film populer dalam buku ini, jika dikembangkan kembali lebih mendalam, memiliki korelasi antara makna denotatif dan konotatif.

#### **a. Makna Denotatif Film Transformers**

Pada film Transformers, ada banyak produksi tanda yang dapat dimaknai dari sudut pandang denotatif, dan aspek yang menjadi makna diantaranya:

- Autobots dan Decepticons adalah kawan robot (dalam interpretasi harfiah) yang selamat dari kehancuran planet antah-brantah yang bernama Cybertron.
- Kedua kubu mencari tempat bernaung untuk kelangsungan hidup kelompok mereka masing-masing.
- Bumi adalah tempat yang strategis sebagai tempat bernaung dari kawan robot alien dari Cybertron.
- Kedua kubu memiliki dendam yang tak terbatas namun tujuan yang berbeda setelah mengetahui tentang bumi.
- Autobots ingin melindungi bumi dan sebaliknya, Decepticon ingin menghancurkan semua itu.
- Kemunculan Transformer berawal di wilayah Amerika.
- Dominasi karakter Autobots cenderung bertransformasi menjadi angkutan darat sebagai penyamaran dan Decepticons lebih mendominasi di udara bahkan pada saat penyerangan.
- Penyamaran Autobots cenderung menjadi kendaraan berkelas dan Decepticons cenderung tidak memilih bentuk.
- Para Transformer sebenarnya telah berinteraksi dengan bumi sebelum ada peradaban manusia.
- Pertikaian tanpa akhir membuat autobots terdesak dengan jumlah yang semakin berkurang.
- Manusia bekerja sama dengan kedua pihak untuk tujuan prinsip kebebasan yang berbeda-beda.
- Karakter utama selalu didampingi *sidekick* yang rupawan sehingga layak diperjuangkan.

- Produksi film Transformers mendapatkan investasi yang tidak sedikit dari perusahaan terkemuka.
- Konflik cenderung terjadi di tempat ramai dan Autobots beraksi.
- Pada salah satu judul menceritakan pimpinan tertinggi Autobots berbalik menyerang kelompoknya sendiri yang disebabkan keadaan merubah prinsip. Akhirnya Megatron bekoalisi sesaat dengan Autobots.
- Pada akhir tiap rangkaian film selalu terdapat sisipan kata-kata mutiara untuk seluruh manusia dan anggota Autobots yang masih bertahan.

### **b. Makna Konotatif Film Transformers**

Sedangkan pada sudut pandang konotatif berdasarkan siratan makna sebelumnya diantaranya:

- Autobots dan Decepticons merupakan pelarian dari kehancuran planet Cybertron yang dikarenakan oleh penghuninya.
- Kedua kubu tidak memiliki 'rumah' atau bisa dikatakan sebagai tunawisma antar galaksi.
- Penghuni Cybertron telah men-invasi bumi untuk tujuan pribadi mereka.
- Kedua kubu tanpa ampun melanjutkan pertikaian dan ambisi mereka di bumi.
- Bumi memiliki karakteristik yang unik sebagai tempat yang strategis dan menguntungkan untuk dihuni.
- Amerika selalu menjadi sasaran awal atau pertama untuk segala pertikaian Transformers.
- Apapun bentuk penyamarannya, tetap saja sama dan hanya orang tertentu yang mengetahui konspirasi ini.
- Tindakan simpati dari Autobots, terlihat mencerminkan penetapan sifat tingkatan kelas tingkah laku, ketimbang segala tindakan Decepticons.
- Transformers telah mengetahui sumber daya bumi yang melimpah untuk mereka manfaatkan.
- Desakan Decepticons justru berujung pengorbanan besar kelompoknya karena selalu dibuat terpuruk oleh Autobots yang bekerja sama dengan tuan rumah yaitu manusia.
- Manusia hanyalah menjadi alat, satu kubu menjadi rekan kerja dan kubu yang lain hanya sebagai budak makhluk asing dengan kecerdasan tinggi.

- Eksplorasi nuansa sensualitas dan seksualitas menjadi salah satu ramuan utama pada film Transformers.
- Film Tranformer adalah film dengan gangguan iklan dimana-mana dari setiap *framing*-nya.
- Keramaian adalah tempat yang paling mudah untuk menyisipkan iklan dalam berbagai bentuk, sampai menenggelamkan plot cerita dan penilaian penonton
- Ada bagian film menunjukkan kerjasama kedua kubu, dan mereka seharusnya bisa akur dan berdamai saja.
- Kata bijak selalu mengingatkan kebersamaan untuk selalu waspada, padahal yang sangat dirugikan dalam hal ini adalah manusia.

## 5.2 The Avengers

Marvel Cinematic Universe merupakan sebuah media waralaba yang diproduksi dari Marvel Studio dengan berbasis mengangkat karakter-karakter para pahlawan super. Cerita yang diangkat berdasarkan adopsi dari komik Amerika dengan yang dirilis oleh Marvel Comics. Waralaba dari Marvel Cinematic Universe, tidak hanya pada film layar lebar, namun mencakup komik, film pendek, serial televisi dan tayangan seri digital. Film yang diproduksi dari waralaba inipun beragam, dari *spin-off* dan *sequel* film Iron Man, Spiderman serta tokoh lainnya, sampai pada *crossover* yang paling ditunggu yaitu *sequel* dari The Avengers.



Gambar 123: Tokoh Marvel Cinematic Universe. Sumber: Fantasy Life

Avengers yang menampilkan banyak karakter dan memiliki fansbase yang masif, membuat rangkaian film ini selalu sukses bertengger pada peringkat 5 besar dalam daftar *box office* dunia. Kolaborasi banyak tokoh komik

di dalamnya, memberikan dampak pula pada keuntungan yang dihasilkan melebihi biaya produksinya. Nuansa aksi petualangan fiksi ilmiah yang memunculkan tokoh-tokoh populer marvel, tak hanya memberikan keuntungan tetapi juga dianggap memunculkan kebingungan oleh kritikus film.



Gambar 124: Parodi ilustrasi Avengers. Sumber: montasefilm.com

Pada cerita Avengers, tokohnya terdiri dari tokoh komik Marvel diantaranya Iron Man, Thor, Hulk, Captain Amerika, Black Widow dan di *crossover* dengan tokoh lainnya seperti Spiderman, tokoh Guardian of The Galaxy, serta berkembang juga ke *spin-off* film Marvel lainnya. Difasilitasi oleh sebuah agensi spionase yaitu SHIELD yang dipimpin oleh Nick Fury, berusaha untuk melindungi bumi bersama para super hero dari ancaman dari luar bumi dan bahkan di galaksi lain. Sepak terjang dari Avengers tidaklah mudah, menghadapi musuh-musuh yang cenderung makin kuat, para Avengers harus berjuang keras untuk menundukkan datangnya bencana yang maha dasyat. Dari alur cerita inilah kemudian anggota Avengers terus bertambah pada tiap serinya.

Sama seperti pada sub sebelumnya, akan dicoba dikategorikan tanda-tanda yang diproduksi pada film Avengers, dari sudut pandang makna denotatif dan konotatifnya. Film Avengers dengan menyajikan segudang super hero pada ceritanya mengesankan adanya paradoks makna yang perlu diamati. Berikutnya akan dijabarkan dari sisi denotatif dan konotatif tersebut secara terpisah. Namun apapun itu, Avengers masih dianggap sebagai film yang layak ditunggu oleh pemirsanya dengan cerita adopsi komik dan olahan CGI yang

spektakuler, serta tidak mustahil akan tetap seperti itu sampai beberapa episode mendatang.



Gambar 125: Avengers logo. Sumber: avforum.com

#### **a. Makna Denotatif Film Avengers**

Kehadiran film dengan segudang tokoh Marvel dalam Avengers menghadirkan makna denotatif yang sederhana dalam menilai film ini diantaranya:

- Berkumpulnya para pahlawan Marvel memberikan kepadatan alur cerita yang memanjakan penonton yang menyaksikan.
- Kepuasan dalam menikmati cerita komik dalam sinema merupakan bagian kepuasan penikmatnya.
- Durasi film pada rata-rata 2 jam tayang mengurangi klimaks akhir mengingat latar belakang tokoh yang banyak.
- Sajian kuat karakter dari masing-masing penokohan memberikan kekuatan pada sesi aksi drama yang fantastis.
- Para pahlawan bersatu padu untuk mengalahkan musuh bersama yang muncul.
- Tony Stark sebagai Iron Man merupakan seseorang dengan kekayaan melimpah dengan banyak perusahaan adalah orang yang mendanai semua kebutuhan di kesatuan Avengers.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



- Bersatunya *super hero* menunjukkan penyatuan kekuatan yang tak terbatas, bahu-membahu menumpas ancaman yang ada.
- Alam semesta tak berdaya pada 5 elemen batu bertuah yang di rebut oleh Tanos.
- Dr. Strange menyelamatkan Tony Stark karena telah meramalkan kehancuran alam semesta dalam pengelihatan masa depannya.
- Spiderman ikut berjuang dengan kekuatan yang ia miliki walau akhirnya ia bernasib naas di akhir cerita Infinity war.
- Peter Parker dengan spidersense, mengetahui sesuatu akan terjadi padanya sesaat setelah Tanos berhasil menjentikkan jarinya.
- Film ini bukanlah film yang disajikan untuk anak-anak walaupun ceritanya diadopsi dari cerita komik fiksi.
- Tony Stark menjadi anggota Avengers karena kecerdasannya menciptakan Iron Man dan alat-alat perang.
- Vision mampu mengangkat palu Thor yang legendaris karena kekuatan *infinity stone* pada kepalanya.
- Captain Amerika diciptakan untuk memotivasi semangat tentara pada masa perang walau diawali dengan pelengkap kabaret di panggung.
- Avengers merupakan solusi tepat menyelesaikan permasalahan dan konflik.

## **b. Makna Konotatif Film Avengers**

Pada sudut pandang konotatif, film Avengers menyiratkan beragam makna yang bertitik tolak dari kehadiran denotatifnya. Siratan makna tersebut beberapa diantaranya:

- Segudang *super hero* membuat cerita menjadi penuh sesak seakan semua berebut menonjolkan kesaktian mereka masing-masing.
- Kepuasan yang ada merupakan kepuasan ilusi, dimana tiap karakter disajikan secara terbatas.
- Durasi mengindikasikan keterbatasan karakter dalam memperlihatkan kegagahan mereka pada alur cerita, hal ini mengesankan tumpang tindih cerita yang dibawa kesana kemari.
- Kepadatan karakter tokoh pada Avengers justru memberikan kebingungan pada penonton, dilihat dari durasi yang sangat terbatas.

- Para pahlawan bersatu mengesampingkan ego mereka, hal ini terlihat jelas pada seri Civil War dan Infinity War.
- Pada segi pendanaan, milyarder Tony Stark hanya dimanfaatkan SHIELD untuk proyek Avengers dan tunduk dibawah perjanjian yang telah dilakukannya.
- Penyatuan *super hero* menunjukkan bahwa Avengers kelelahan tak berdaya sekaligus pula ketidakmampuan ego individu melawan kekuatan yang lebih besar.
- Suatu kekonyolan dari batu akik yang dapat menghancurkan alam semesta dalam jentikan jari, namun begitulah adanya dalam cerita komik.
- Tony Stark diselamatkan karena kekayaan dan kecerdasan yang ia miliki.
- Tony Stark mempekerjakan seorang remaja yang masih sekolah untuk berperang bersama Avengers yang berumur jauh lebih tua darinya.
- Dr. Strange bukanlah satu-satunya orang yang mengetahui kehancuran yang terjadi, namun juga oleh Peter Parker dengan *spider sense* yang dimilikinya walau beberapa saat sebelum bencana terjadi.
- Bukan rahasia lagi bahwa film Avenger memiliki konten kekerasan, sensualitas dan tindakan intimidasi atau semacamnya.
- Kekuatan uang Tony Stark memposisikan dia sebagai selebritis kaya raya sekaligus *super hero* yang diketahui umum.
- Vision merupakan hasil rekayasa genetika dalam wujud manusia yang masih dianggap ilegal sampai kini.
- Captain Amerika adalah hasil eksperimen pada manusia yang direstui dan intimidasi pemerintah dengan tujuan sebagai mesin pembunuh.
- Sebagai bagian film aksi, hasil dari pertikaian kejahatan dan kebaikan pada film ini hanya akan menuai kehancuran dan kerugian dari kedua belah pihak.

### 5.3 My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, Spirited Away

*My Neighbor Totoro* (1988), *Princess Mononoke* (1997), dan *Spirited Away* (2001) adalah judul-judul film dari Ghibli Studio asal Jepang. Judul-judul film tersebut dari versi aslinya dalam bahasa Jepang yaitu *Tonari no Totoro*, *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, dan *Mononoke-hime*. Film-film ini merupakan

film animasi dengan sentuhan fantasi dari ide karya Hayao Miyazaki sekaligus sebagai eksekutor hingga film ini terwujud. Ketiga film ini telah memenangkan piala Oscar pada ajang Academy Awards bersama beberapa film lainnya yang dibuat Ghibli. Nuansa artistik dan plot cerita yang menjadi ciri khas dari film-film ini seolah-olah tak lekang oleh waktu.

Ghibli Studio adalah studio film animasi yang berbasis di Koganei – Tokyo – Jepang dan telah berdiri sejak 1985. Kiprah studio inipun begitu gemilang dan sampai saat ini setidaknya telah memproduksi 22 film yang 15 diantaranya terbaik dan terlaris di seluruh dunia serta 5 diantaranya mendapatkan anugerah piala Oscar. Kesuksesan dari Ghibli tak lepas dari kerja keras seorang Hayao Miyazaki dan dua rekannya yang ikut mendirikan Ghibli, hingga Ghibli Studio merupakan salah satu studio film yang dikagumi oleh penggiat dan industri film kelas dunia. Ada baiknya pula dibahas sekilas tentang Ghibli dan Hayao Miyazaki yang inspiratif pada paragraf berikutnya.



Gambar 126: Logo dan maskot Ghibli. Sumber: geek.com

Orang yang paling memiliki pengaruh penting pada Ghibli Studio tak lain adalah Hayao Miyazaki (1941-sekarang), seorang sutradara, produser, penulis skenario, animator, dan seniman *manga*. Karya-karyanya sangat dipuji atas kontribusi budaya yang dianggap luar biasa serta memiliki pengaruh dalam dunia animasi dan sinema, bahkan dipuji sebagai pembuat animasi film terbaik di dunia dengan kedalaman dan seni filmnya (Ebert, 2002). Pengaruh Miyazaki terhadap banyak elemen dalam dunia film animasi, menginspirasi dan dikagumi Disney, DreamWork dan terutamanya Pixar (Graydanus, 2011).

Ghibli memiliki kebijakan ketat yaitu tidak memperbolehkan proses edit pada film yang telah dirilis. Hal ini pernah disarankan oleh petinggi Miramax dengan tujuan agar lebih mudah untuk dipasarkan. Namun setelahnya rumor mengabarkan sebuah *katana* dikirimkan seorang produser Ghibli dengan pesan sederhana namun tegas dan keras “tanpa luka” yang mengisyaratkan tanpa pemotongan pada filmnya (Brooks, 2005). Kritik Miyazaki tidak hanya pada lingkup itu saja, kritik juga pernah dilayangkannya pada pemerintahan Jepang dalam menyikapi kebijakan konstitusi yang dikeluarkan (Yoshida, 2015). Pembuatan animasi oleh Miyazaki sepenuhnya merupakan pekerjaan tangan, karena Miyazaki menolak efek CGI pada film-film yang ia produksi, namun entah sampai kapan ia bertahan pada prinsip ini, kita lihat saja perkembangannya. Kinerja Ghibli dan Miyazaki pada paragraf berikutnya mengulas tentang 3 film pilihan pada buku ini.



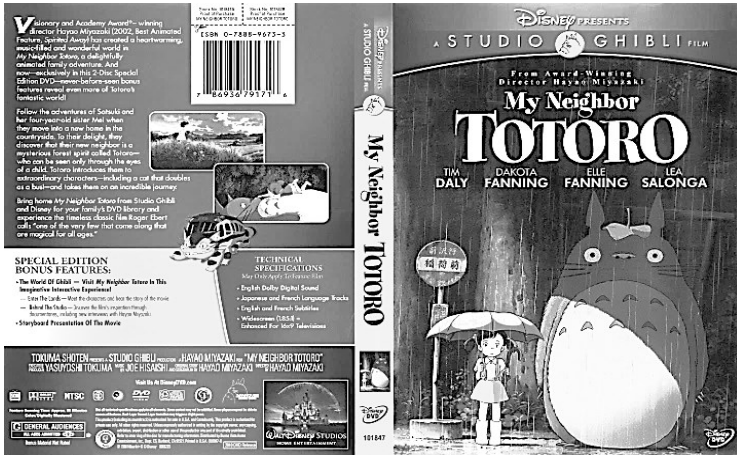
Gambar 127: Hayao Miyazaki. Sumber: [lwlies.com](http://lwlies.com)

Film pertama yang dibahas adalah “My Neighbor Totoro” (rilis tahun 1988) kakak beradik perempuan yang bernama Satsuki dan Mei. Mereka pindah ke sebuah desa bersama ayahnya seorang profesor universitas di Jepang, agar lebih dekat dengan rumah sakit tempat ibunya menjalani pemulihan dari sakit. Suatu hari Mei melihat roh kecil dan mengikutinya serta mempertemukannya dengan wujud yang lebih besar. Lalu Mei memanggil roh besar ini dengan sebutan Totoro yang diasumsikannya dari raungan makhluk tersebut. Tak berselang lama Satsuki (kakak Mei) menemukannya justru tertidur di atas tanah yang dikelilingi belukar. Mei yang terjaga kemudian kebingungan membuktikan

apa yang ia alami, namun Tatsuo (ayah Mei dan Satsuki) menghiburnya dengan menyebut itu adalah roh penjaga hutan.

Hari-hari berikutnya menjelang larut malam dalam kondisi hujan, Satsuki bersama Mei menunggu ayah mereka di halte bus membawa payung untuk ayahnya dan Mei tertidur di pundak Satsuki. Semakin larut dan bus tak kunjung datang, tiba-tiba muncul sosok Totoro di samping Satsuki dan ini pertemuan pertama mereka. Totoro hanya memakai sehelai daun dikepalanya untuk melindunginya dari hujan dan Satsuki menawarkan payung ayahnya pada Totoro. Totoro yang kegirangan dengan suara air hujan pada payung tersebut, memberikan kakak beradik ini sebuah bungkus yang berisi biji-bijian. Setelahnya muncul sosok kucing berkaki banyak berbentuk bus menjemput Totoro lalu sambil tersenyum berlari meninggalkan mereka. Tak berselang lama muncul bus ayah yang ditunggu-tunggu lalu menceritakan keheranannya dengan apa yang telah dialami. Benih tadi lalu ditanamnya di pekarangan rumah, dan malam harinya mereka pun berhalusinasi Totoro menari-nari disekitar benih yang mereka tanam tadi. Melihat hal itu, kedua kakak beradik ini terheran-heran namun mengikuti ritual yang dilakukan Totoro. Tak berselang lama, tiba-tiba benih itu tumbuh cepat dan tumbuh menjadi pohon besar yang rimbun. Pada pagi harinya, mereka terbangun dan terperanjat sambil kegirangan bahwa benih yang mereka tanam telah tumbuh menjadi tunas.

Berjalannya cerita, suatu hari Mei hilang dari pengawasan Satsuki dan ia pun meminta bantuan ke penduduk desa untuk ikut mencari adiknya. Setelah sekian lama pencarian dilakukan, penduduk desa kebingungan dibuatnya dan tetap berusaha mencari keseluruhan tempat. Dalam keadaan putus asa Satsuki berdoa dan meminta bantuan Totoro untuk menemukan adiknya. Disinilah pengalamannya berlanjut, dengan bantuan Totoro serta menaiki bus kucing, melintasi penduduk desa yang sibuk mencari Mei tanpa terlihat. Pada akhirnya Satsuki menemukan Mei yang sedang duduk menangis dan mengajaknya pulang. Mungkin cerita film ini begitu sederhana bersudut pandang petualangan murni dari pengalaman anak-anak, tetapi plot cerita begitu nyaman untuk dinikmati. Unsur-unsur etika dan moralpun banyak disampaikan pada film ini, hingga sampai saat ini masih populer dan di putar di Jepang.



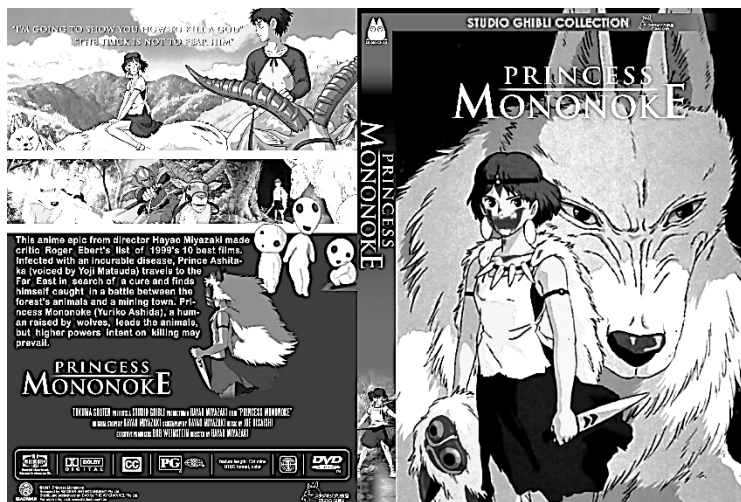
Gambar 128: Cover film Totoro. Sumber: dvdcover.com

Film berikutnya adalah "Princess Mononoke" (rilis tahun 1997) menceritakan seorang pangeran bernama Ashitaka dari desa Emishi tengah menangani setan yang menyerang. Beruntung, setan tersebut berhasil musnah, namun dengan meninggalkan kutukan pada tangan kanan Ashitaka. Kutukan tersebut membuat tenaganya berlipat ganda namun pada batas waktu tertentu justru akan merenggut nyawanya. Oleh saran tetua desa lalu Ashitaka mengembara mencari kesembuhan dengan resiko tidak akan bisa kembali ke tanah kelahirannya. Secara bijak Ashitaka melakukan pengembaraan, disinilah ia bertemu dengan banyak tokoh berbeda-beda karakter dan status sosial dalam komunitasnya diantaranya adalah Jigo dan Lady Eboshi.

Jigo adalah seorang tokoh oportunist yang bekerja dengan pemerintah, menyarankan Ashitaka untuk menemukan raksasa roh hutan untuk mengobati kutukannya. Ia percaya legenda bahwa roh tersebut memberikan keabadian serta akan dipersembhkannya kepada kaisar. Lady Eboshi adalah seorang perempuan tangguh yang membangun pemukiman dan menampung orang-orang buangan. Ia banyak mempekerjakan orang-orang ini untuk menebang hutan dan memproduksi senjata serta memulai konflik dengan roh hutan. Roh hutan ini memiliki wujud rusa di siang hari dan raksasa penjelajah malam pada malam harinya. Namun usaha kedua orang ini dihalangi oleh San, seorang wanita pejuang yang merasakan kebencian terhadap tingkah manusia dan ia dibesarkan oleh serigala. Cerita semakin rumit tatkala adanya

Buku ini tidak diperjualbelikan.

pembalasan dendam dari klan babi hutan yang dipimpin Okkoto yang bermaksud menyerang pemukiman Lady Eboshi dan manusia lainnya. Pada saat genting, muncullah raksasa penjelajah malam yang dicari, namun karena tujuan Jigo, justru semua keadaan berubah menjadi semakin runyam. Disinilah kemudian Ashitaka menentukan takdirnya yang hidup dengan kutukan. Cerita dari Princess Mononoke ini memang rumit, namun sangat menarik untuk diikuti sampai akhir cerita.



Gambar 129: Princess Mononoke Cover. Sumber: imgur.com

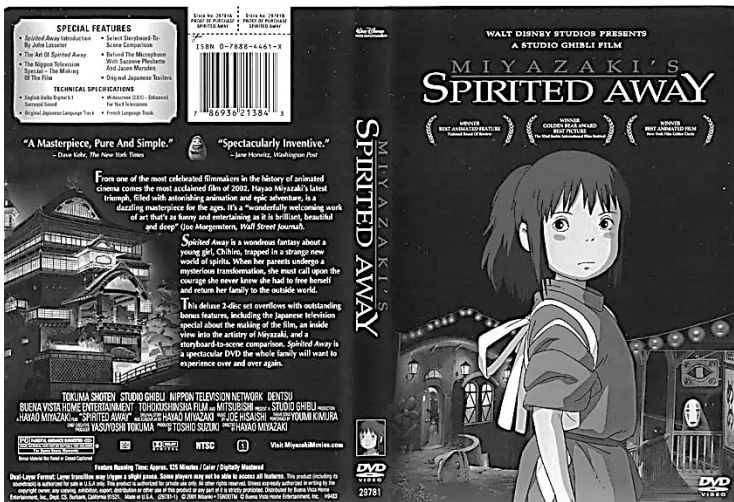
Film Ghibli berikutnya berjudul Spirited Away (rilis tahun 2001) yang menceritakan tentang petualangan Chihiro, anak berumur 10 tahun dan kedua orang tuanya pergi ke rumah baru mereka. Dalam perjalanan, ayah Chihiro tersesat karena salah memilih persimpangan, membuat keluarga ini melakukan perjalanan dunia magis dan penjelajahan pun dimulai. Pada dunia magis tersebut, kedua orang tua Chihiro melahap sajian makanan yang ada pada sebuah warung kosong dan tidak mendengarkan larangan anaknya. Kemudian Chihiro pergi menjelajah kota dan bertemu dengan seorang anak laki-laki bernama Haku. Haku terperanjat, lalu memperingatkan Chihiro untuk kembali ke tempat ia berasal dengan segera sebelum matahari terbenam. Chihiro berlari menemui orang tuanya dan kaget bahwa mereka telah menjadi babi gemuk yang rakus serta akhirnya semuanya terjebak pada dunia roh.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Sejalan dengan cerita, Chihiro akhirnya bekerja pada tempat pemandian atas saran Kamaji (seorang pengawas tungku ketel pemandian) dan diantarkan oleh Lin (seorang pelayan pemandian) kepada Yubaba (bos pemandian). Setelah menakuti Chihiro, Yubaba lalu merubah nama Chihiro menjadi Sen, namun atas jasa Haku, Sen dapat kembali mengingat nama aslinya, karena jika ia melupakan nama maka dia pun akan melupakan segalanya dan terjebak di dunia roh selamanya. Sen menghadapi diskriminasi pada pemandian tempat ia bekerja, hingga suatu saat ia membiarkan No-face (makhluk tak berwajah) masuk ke pemandian. Keadaan pun berubah setelah ia berhasil memandikan roh sungai yang sangat bau dan seisi pemandian menghindari roh tersebut. Roh sungai itu ternyata sangat kuat ketika tubuhnya bersih dan terbebas dari sampah. Sebagai ucapan berterimakasih ia memberikannya sebuah benda sihir kepada Sen yang dapat ia gunakan suatu saat nanti. Setelah itu, roh tersebut pun terbang dengan wujud naga sambil tertawa riang dan sontak pengunjung pemandian-pun bersorak sorai dengan keberhasilan Sen. Ia mendapatkan sanjungan dari Lin dan bahkan Yubaba sendiri, karena telah melakukan pekerjaannya dengan baik. Sebelumnya tidak ada yang berani melakukan tugas itu karena roh sungai tadi begitu bau dan tertutup lumpur serta kotor, sampai tidak terlihat wujud aslinya. Siapapun tak mengira kalau itu adalah roh yang dianggap spesial.

Setelah kejadian tersebut itu, monster No-face mengamuk dan membesar serta melahap semua yang ada didepannya saat dilayani oleh pegawai pemandian yang tamak. Dengan bantuan benda sihir yang Sen peroleh sebelumnya, akhirnya No-face muntah-muntah, badannya menyusut sambil mengejar Sen dengan membabi buta. Kejadian ini mengacaukan seisi pemandian dan Sen memancing No-face agar keluar dari tempat tersebut. Sen pun memanfaatkan situasi untuk pergi menemui Zeniba (kembaran Yubaba dengan sifat yang betolak belakang dengan Yubaba), untuk mencari solusi lain tentang keadaannya. Zeniba pun memberikan jalan agar Sen dapat kembali ke dunia nyata dan menyelamatkan kedua orang tuanya. Lalu Haku yang memiliki wujud seekor naga, menjemput Sen untuk kembali ke pemandian mencari orang tuanya. Cerita Chihiro ini tidaklah sampai disitu saja, nuansa fantasi yang begitu kental membuat durasi masih dirasa kurang oleh beberapa orang penikmat film animasi karena kompleksitas ceritanya.





Gambar 130: DVD cover Spirited Away. Sumber: behance.net

### a. Makna Denotatif Film My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, dan Spirited Away

Rangkaian film produksi Ghibli ini cenderung bervariasi dengan tema yang berbeda, sedangkan pada sudut pandang denotatif pun dapat dijabarkan beragam. Rasa yang muncul mungkin saja bermacam-macam diantaranya sebagai berikut:

- Cerita Ghibli selama ini dibuat tanpa efek CGI untuk mempertahankan karakteristik film.
- Hayao Miyazaki sangat produktif dalam mewujudkan ide film menjadi film animasi yang berkualitas.
- Spirited Away diproses tanpa menggunakan skenario yang lengkap.
- Yubaba akhirnya mempekerjakan Sen sebagai pelayan pemandian.
- Dunia roh hanya dilihat oleh Satsuki dan Mei juga oleh Chihiro.
- Peran utama dalam film animasi Ghibli kebanyakan perempuan.
- Hutan atau tumbuhan selalu menghiasi dari film Miyazaki.
- Roh-roh hutan berubah wujud setelah ada perubahan waktu.
- Sen melupakan namanya karena Yubaba berkeinginan memiliki jiwa Chihiro selamanya.
- Haku menolong Sen agar ia selalu menjaga identitasnya.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

- Orang tua Chihiro berubah menjadi babi karena lahap memakan makanan tanpa ijin.
- Alam dan dunia roh ingin berinteraksi dengan kita dan memperingatkan tentang apa yang telah terjadi.
- Nuansa budaya sangat kental dalam film-film Ghibli.
- Nilai etika dan moralitas menjadi bagian tak terpisahkan.
- Roh-roh hutan dalam berbagai wujud, melakukan tindak lanjut untuk menyadarkan manusia yang semakin hari menjauh dari kesadaran tentang alam.

### **b. Makna Konotatif Film *My Neighbor Totoro*, *Princess Mononoke*, dan *Spirited Away***

Berhubungan dengan makna denotatif, beberapa siratan dapat diungkap mengacu pada aspek yang berbeda. Halnya makna konotatif, tentu akan memunculkan perbedaan asumsi dengan denotatif seperti berikutnya:

- Efek CGI hanya akan membunuh animasi tradisional dalam anggapan Ghibli.
- Dalam proses produksi, Miyazaki bertangan besi dan sangat disiplin dalam hal menyikapi *deadline*.
- Ide Miyazaki sangat kreatif dan begitu liar sehingga *storyboard* pun melebihi skenario yang ada.
- Yubaba mempekerjakan anak-anak dan itu terjadi dengan Sen.
- Dunia roh hanya bisa dilihat oleh anak-anak karena kemurnian hati mereka.
- Ketangguhan perempuan atau wanita sangat terekspos dalam film-film Ghibli.
- Alam adalah elemen yang diperebutkan oleh manusia dan memunculkan kerusakan.
- Roh hutan berubah wujud saat mereka menjalani tugas sesuai identitasnya.
- Jika Sen tidak mengetahui identitasnya, ia tak lebih hanya akan menjadi seorang budak pemandian.
- Haku memiliki ikatan bathin dengan Chihiro namun ia dalam kebingungan identitas dan tunduk pada Yubaba.
- Orang tua Chihiro menjadi babi karena telah menjadi orang yang rakus.

- Manusia menolak interaksi alam dan terus mengeksplorasi potensinya secara besar-besaran
- Mempertahankan nilai budaya dalam kemasan sinema.
- Kritik penurunan etika dan moral pada masyarakat.
- Merusak alam hanya akan mendatangkan berbagai bentuk bencana yang justru akan merugikan manusia.

## 5.4 Semiotik Tiga Rangkaian

Pada wacana semiotika yang bersifat arbitrer (berubah-ubah) dalam makna dan sudut pandang. Perspektif dari masing-masing individu bukanlah suatu hal yang mutlak, dampaknya bisa menjadi kesimpulan yang serius atau bahkan menjadi parodi. Semiotika dalam definisinya sebagai ilmu tentang tanda, digunakan dalam membuka tabir pada tiga rangkaian film yang telah dijabarkan sebelumnya. Tiga rangkaian tersebut adalah rangkaian film Transformers, rangkaian film The Avengers dan film Ghibli yang terdiri dari My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, serta Spirited Away. Semiotika yang menjembatani tanda dan siratan makna dari sudut pandang denotatif dan konotatif, justru memunculkan kembali makna dibalik makna. Kemunculan makna lain ini menimbulkan wacana paradoks antara film dan interaksinya terhadap penonton. Alur cerita, kompleksitas tanda serta adaptasi dengan keadaan dan sebagainya, menjadi faktor yang harus dipertimbangkan sebagai bagian analisis makna.

Wacana paradoks pada tiga rangkaian film, tidak lepas pula dari karakteristik penciptanya yang secara kreatif menyajikan segala bentuk visualisasi ide-ide mereka. Menurut Saussure bahwa ia melihat tanda sebagai 'gejala biner', yaitu suatu bentuk yang ada tersusun atas dua bagian (penanda dan petanda) yang saling berkait, bersifat konseptual dan ditentukan oleh konvensi sosial (Danesi, 2002). Hal inilah yang kemudian menyebabkan makna dapat berubah-ubah dan tergantung dari konvensi yang terjadi dari sudut pandang serta persepsi pada ruang lingkupnya. Aspek penanda dan petanda pada pembacaan makna denotatif dan konotatif dapat di asumsikan dalam analisis pada paragraf berikutnya.

### a. Transformers Paradoks

Adanya rangkaian makna denotatif dan konotatif dari karya seorang Michael Bay, jika di pahami secara lebih mendalam akan memunculkan asumsi yang berbeda dari makna awal film Transformer. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

- Tingkah patriotik berlebihan sebagai politisasi plot drama untuk merubah sudut pandang penonton akan suatu hal yang sejalan dengan pemikiran Michael Bay.
- Visualisasi Militer yang glamor memiliki kekuatan yang absolut, menguasai berbagai lini dengan kekuatan persenjataan yang mahal dengan teknologi tinggi dalam plot cerita yang menunjukkan keterbatasan sumber daya.
- Elemen-elemen berbau Amerika selalu disisipkan, menjadi sarana propaganda pada penonton, contohnya bendera Amerika selalu ada pada setiap *scene* seolah-olah Amerika adalah satu-satunya negara di dunia ini.
- Perang secara non verbal dalam visual tentang persaingan kekuatan antara negara-negara adidaya, contohnya Amerika, Rusia, dan Tiongkok.
- Amerika adalah solusi dari segala konflik yang ada, elemen visual yang berhubungan dengan Amerika selalu muncul.
- Lelucon yang mengarah pada seksualitas dan rasisme dikatakan atau disajikan secara vulgar menjadi lelucon yang dianggap umum.
- Film layar lebar sebagai panggung iklan, adegan sering menampilkan nama-nama produk terkenal yang terkadang tak berhubungan dan bahkan berkesan mengganggu kenyamanan.
- Ketidaksiapan manusia menyelesaikan masalah, terbuai dengan zona nyaman walau dengan fasilitas teknologi canggih.
- Efek ledakan yang berlebihan dan unsur balap liar yang membingungkan tentang keadaan yang terjadi yang merupakan ciri khas gaya Amerika.
- Michael Bay adalah penyembah *science*.
- Sensualitas berlebihan, wanita sebagai daya tarik visual yang dianggap mendatangkan keuntungan pada adegan.
- Protagonis adalah seseorang atau karakter lain yang memiliki sifat bajingan.



Gambar 131: Iklan merk bikini pada salah satu adegan film. Sumber: marshall-johnstonmm.com

### **b. The Avengers Paradoks**

Mirip dengan Transformer, sajian plot cerita dari The Avengers mungkin bisa dikatakan lebih dapat dinikmati. Adegan yang disajikan lebih memiliki isi yang benar-benar terhubung dengan cerita dan ritme drama yang tepat pada adegan dan situasi tertentu. Namun adanya makna-makna yang telah dijabarkan, tentu tetap memunculkan pula asumsi lain pada saat yang bersamaan, diantaranya:

- Manusia masih memiliki peranan dalam penyelesaian masalah.
- Kekayaan adalah kekuatan utama seperti pada karakter Tony Stark.
- *Crossover* Avengers memang sesuai dengan komik tetapi mengesankan pula keputusan untuk mempertahankan pamor masing-masing karakter.
- Avengers merupakan bentuk visualisasi kerjasama antar penghuni galaksi.
- Fantasi futuristik memberikan suatu pendapat bahwa teknologi telah melampaui apa yang kita bayangkan saat ini, namun masih bersifat dirahasiakan.
- Konspirasi tidak hanya menjadi strategi manusia, bahkan makhluk asingpun melakukannya.
- Propaganda tertentu muncul pada film ini terutama oleh karakter Captain America.
- Kebingungan muncul saat anggota Avengers semakin banyak dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda-beda.
- Perlu disadari, ego merupakan penghalang penyatuan sikap individu.

- Walau memiliki kepadatan populasi *super hero*, namun hubungan dan tujuan masing-masing karakter pada film Avengers memiliki motivasi yang jelas.
- Di alam semesta yang luas ini manusia tidaklah hidup sendiri.



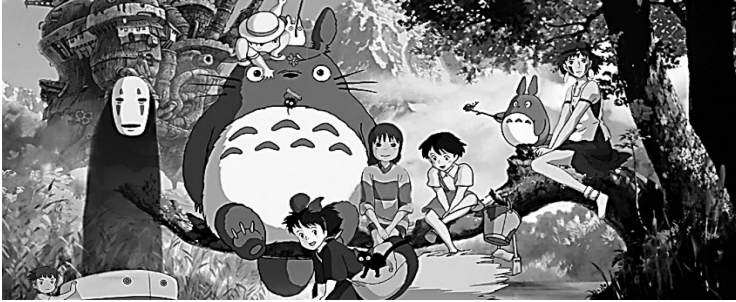
Gambar 132: Avengers lelah setelah bertugas. Sumber: ew.com

### c. **My Neighbor Totoro, Princess Mononoke, dan Spirited Away** **Paradoks**

Agak berbeda dari dua rangkaian awal, tiga film dari Ghibli sungguh mencirikan darimana film itu berasal. Miyazaki membuat film-filmnya bukan tanpa alasan, justru memiliki kedalaman arti sesuai karakteristiknya diantaranya:

- Kekuatan film dari Miyazaki adalah mitos-mitos budaya Jepang.
- Hubungan manusia dengan alam mulai memudar seiring dengan kemajuan teknologi.
- Kritik tentang keutuhan pola hidup manusia yang kian mengalami perubahan orientasi.
- Peringatan pentingnya seni, tradisi, budaya dan keahlian sebagai bagian identitas individu manusia.
- Wanita atau perempuan memiliki peran khusus dan kekuatan yang tak tertandingi.
- Kualitas moral yang menurun pada kehidupan manusia masa kini.

- Sulitnya mencari kedamaian dan etika pada masyarakat modern.
- Tema yang diangkat cenderung pada hal-hal supranatural, environmentalisme, anti perang, feminisme, keluarga, dan cinta.
- Tidak terfokus pada konflik yang memunculkan seorang pahlawan.
- Menentang ekspektasi gender bahwa peran laki-laki adalah absolut.
- Animasi bukan hanya untuk anak-anak.



Gambar 133: Beberapa tokoh film Ghibli. Sumber: geektyrant.com

#### **d. Paradoks tiga rangkaian**

Berdasarkan penjabaran makna semiotik sebelumnya, dapat pula dianalisis kembali menjadi sebuah wacana. Paradoks yang dimaksud pada sub ini adalah penyatuan asumsi-asumsi yang ada pada tiga rangkaian film yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini akan menjadi berkembang kembali namun dengan kedalaman wacana. Setidaknya dalam menilai sebuah karya sinema, tidak hanya terhenti pada aspek hiburannya saja, namun justru menggali makna yang ada dibalik film-film tersebut walau dengan cara sederhana. Atas tujuan tersebut, dapat dianalisis sebagai berikut:

- Sinema diciptakan tidak dengan satu tujuan, namun justru memiliki beragam tujuan (propaganda, ideologi, promosi, keuntungan, dan lain-lain).
- Beragam konflik akarnya adalah manusia atau individu yang cenderung tamak, rakus, egoistik, pragmatis, kemunafikan, dan sebagainya (contoh ungkapan: gila jabatan, gila status sosial, asal bapak senang, dan lain-lain).
- Seni dan budaya adalah bagian identitas yang harus dipertahankan (karena perkembangannya mempengaruhi berbagai lini kehidupan).

- Menjaga lingkungan dan menjaga alam (tidak hanya mengambil keuntungan dari suatu potensi tapi harus ada keseimbangan timbal balik).
- Modernitas bukan alasan untuk tunduk pada keadaan (kualitas pengembangan diri, moral, dan etika menjadi modal penting di era kekinian).



Gambar 134: Keseimbangan elemen. Sumber: [learntruehealth.com](http://learntruehealth.com)

## 5.5 Film Indonesia

Di Indonesia, gairah perfilman juga digelorakan oleh para sineas, dengan beragam tema dan genre walau masih memerlukan kerja keras. Jumlah yang telah diproduksi pun tidak terhitung dengan tema-tema umum yang memiliki nilai komersialitas. Namun terlepas dari itu, sineas di daerah mulai menunjukkan eksistensinya walaupun masih bergerak secara independent. Pada bahasan berikut, terdapat dua film yang dirasa memiliki nilai lebih dalam pada sentuhan akhirnya. Pemilihan dua film berikut bukan berarti film-film lainnya memiliki penilaian yang kurang, tetapi dikarenakan penilaian beberapa aspek penting dan hanya sebagai contoh yang perlu dipertimbangkan pada film-film nasional lainnya. Walau demikian, bentuk-bentuk kajian dari film dengan genre yang berbeda, masih terbuka untuk digali dan menarik untuk dibahas. Dalam kata lain, hal ini justru akan saling melengkapi untuk kemajuan sinema atau perfilman di Indonesia.



### a. Battle of Surabaya

Film *Battle of Surabaya* adalah sebuah film animasi yang digarap dengan kerja keras sineas anak bangsa. Dirilis pada tahun 2015, film ini telah mendapatkan berbagai penghargaan internasional dan nominasi. Ditangani oleh Aryanto Yuniawan, M. Suyanto dan tim MSV Studio (Mataram Surya Visi Ltd.) telah membuktikan diri bahwa Indonesia mampu membuat film animasi berkelas dengan hasil yang membanggakan. Mengangkat tema perjuangan bangsa yang sangat jarang diangkat untuk tema film akhir-akhir ini, mengadaptasi latar belakang kejadian heroik 10 November 1945 di Surabaya. Ini adalah animasi (2 Dimensi) pertama buatan Indonesia mengangkat tema perjuangan (sebelumnya ada animasi 3 dimensi berjudul *Homeland* tetapi dengan tema fantasi), walaupun masih menuai kritik penikmat film pada bagian eksekusi akhir.

Battle of Surabaya (sinopsis) menceritakan tentang Musa (seorang anak penyemir sepatu) yang menjadi kurir pejuang arek-arek Suroboyo dan TKR (Tentara Keamanan Rakyat) dalam pertempuran dasyat 10 November di Surabaya. Setelah terjadinya serangan bom atom di Hiroshima, lalu diikuti oleh Jepang menyerah tanpa syarat terhadap sekutu. Namun Surabaya kembali memanas dengan adanya insiden bendera dan kedatangan sekutu yang ditunggangi Belanda. Residen Soedirman, Gubernur Suryo, Pak Moestopo, Bung Tomo dan tokoh-tokoh lain membangkitkan semangat arek-arek Suroboyo & pemuda Indonesia bangkit melawan penjajahan. Musa ditugaskan sebagai kurir surat dan kode-kode rahasia yang disisipkan dalam lagu-lagu keroncong pada siaran radio, dengan resiko besar yang harus dipikulnya (Hamzah, 2014). Film ini menyampaikan pesan cinta tanah air, perdamaian, jangan pernah melupakan sejarah serta pesan akhir tentang kemuliaan hampa dan tidak ada kejayaan hakiki dalam pertikaian ataupun perang.



Gambar 135: penghargaan dari Battle of Surabaya. Sandimerahputih.com

Buku ini tidak diperjualbelikan.



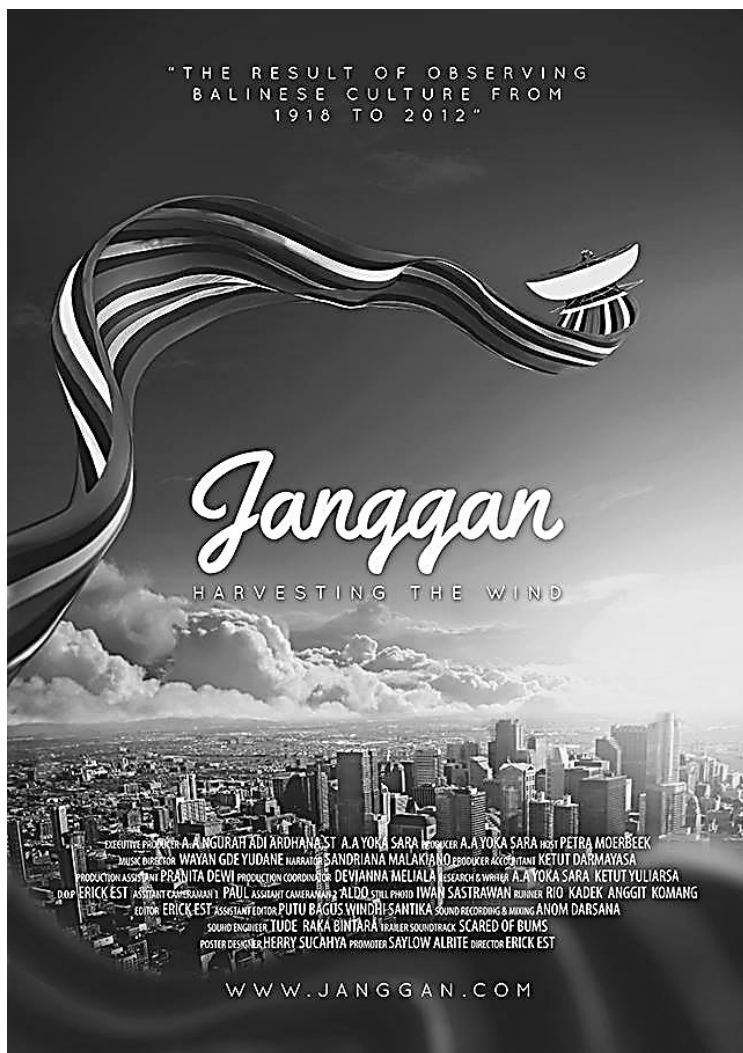
Gambar 136: Poster Battle of Surabaya. Sumber: imdb.com

## b. Janggan; Harvesting Wind

Ini adalah salah satu film yang diproduksi oleh sineas lokal dengan bergenre dokumenter mengangkat tema budaya tradisional di Bali. Film yang dirilis pada tahun 2014 ini di garap secara apik oleh Erick EST dan Yoka Sara. *Janggan* merupakan sebuah jenis layang-layang dari beberapa jenis layang-layang tradisional dari Bali yang sampai saat ini masih dilestarikan. Film ini merupakan hasil riset yang menampilkan beragam narasi filosofis, bentuk, dan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

sebagainya. Pendekatan aspek budaya dalam menyikapi gaya hidup kekinian menjadi pesan yang terus di kumandangkan pada film dokumenter ini.



Gambar 137: Film Janggan. Sumber: Janggan Movie

Janggan; *Harvesting Wind* menceritakan sebuah perjalanan tentang layang-layang eksotis yang diterbangkan di Bali. Menerbangkan layang-layang di Bali lebih dari sekedar hobi favorit, tetapi merupakan sebuah tradisi leluhur yang sangat dihormati. Berkembang dari ritus budaya komunal, dibantu oleh

Buku ini tidak diperjualbelikan.

para ahli layang-layang yang rata-rata sudah berumur serta menjalani berbagai proses dan ritual penting. Pada akhirnya budaya dan segala bentuk metode yang terdapat di dalamnya dapat ditularkan pada generasi ke generasi. Layang-layang dalam budaya *melayangan* di Bali merupakan budaya yang sudah cukup tua. Sampai saat ini, tradisi ini masih berjuang untuk bertahan dengan terjangan modernitas di berbagai sisi kehidupan di Bali yang telah mengalami banyak perubahan (Yuliarsa, 2014). Film ini merupakan penerjemahan respon dari eksistensi masyarakat yang menjalani tradisi yang telah diwariskan dalam menghadapi modernitas kehidupan sosial.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



## **Realitas Kekinian**

Pada sinema yang memproduksi tanda dan makna, terdapat pula dampak yang muncul dari interaksi antara visual dan penikmatnya. Hal ini bisa saja muncul dari konten sinema terhadap subjeknya atau aspek komersialitas sinema terhadap pasar yang sangat terbuka. Hal ini juga berpengaruh pada psikologis pasar dan penerjemahan atau perubahan fungsi konten sinema. Pada babak ini akan dijabarkan sekilas tentang dampak sinema yang justru memberikan improvisasi kehidupan sosial, terutama pada media-media sosial. Bentuk dari dampak ini bisa saja sengaja dipenggal untuk mengkritisi sesuatu dan mungkin pula sama sekali tidak memiliki makna relasi secara langsung dengan konten aslinya.

Fenomena lain yang muncul dari komersialitas sinema berpengaruh pada kapital sinema yang justru mengakomodir beragam bentuk distribusi pada pasar yang dituju. Pada bab ini juga akan dijelaskan pula paradoks tiap babak buku yang merupakan kilasan simpulan dan adanya kemungkinan-kemungkinan yang memiliki pengaruh terhadap sosial masyarakat.

*Buku ini tidak diperjualbelikan.*

Penerjemahan makna-makna semiotik terhadap dunia hiburan, industri film Indonesia, fenomena kritik, dan paradoks pembabakan.

## 6.1 Monopoli Dunia Hiburan

Peradaban sinema tidak lepas dari tempat perkembangan sinema itu sendiri. Kini perusahaan besar meraup keuntungan yang luar biasa dari produksi-produksi film, bahkan mereka memiliki kriteria khusus yang harus diikuti agar sebuah film dapat dipasarkan. Dikutip dari worldatlas.com, negara dengan penghasilan dari industri sinema pada Februari 2018, Amerika dan Kanada masih berada di posisi puncak dan diikuti negara-negara lainnya. Hal ini dapat dilihat dalam tabel negara-negara dengan industri perfilman terbesar di dunia.

Tabel 3: Largest Film Industries in the World

Rank	Ragion	Profit (Billion, USD)
1	United States and Canada	11.4
2	China	6.6
3	United Kingdom	6.5
4	Japan	2
5	India	1.9
6	France	1.6
7	South Korea	1.5
8	Germany	1.1
9	Australia	0.9
10	Mexico	0.8

Sumber: worldatlas.com, Victor Kiprop (2018)

Amerika dan Kanada memiliki keuntungan dari industri ini mencapai hampir seratus persen keuntungan, lebih tinggi dari pada peringkat keduanya. Ternyata berdasarkan data tersebut, Amerika dan Kanada menjadi penguasa dunia sinema. Pengaruh industri sinema di Hollywood dan Hollywood North terbukti pada tabel tersebut. Popularitasnya sangat mempengaruhi pasar sinema dunia. Berikut disajikan studio yang paling berpengaruh, dikutip dari reelrundown.com pada 2018.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Tabel 4: 10 Best Film Production Companies

Rank	Film Production Studio
#1	Warner Bros.
#2	Sony Pictures Motion Picture Group
#3	Walt Disney Studios
#4	Universal Pictures
#5	20th Century Fox
#6	Paramount Pictures
#7	Lionsgate Films
#8	The Weinstein Company
#9	Metro-Goldwyn-Mayer Studios
#10	DreamWorks Pictures

Sumber: reelrundown.com, Dreammore (2018)

Pada sajian tabel, muncul juga peristilahan yang disebut dengan *The Big Six* yang disebabkan oleh anak perusahaan yang memiliki pengaruh pula pada produksi sinema di seluruh dunia. Anak perusahaan dari The Big Six ini, memperkuat *market share* perusahaan induk mereka dari produksi hingga distribusi.



Gambar 138: Beberapa anak perusahaan The Big Six.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Adanya perusahaan yang bersifat multinasional, memperkuat jaringan produksi dan distribusi produk pada perusahaan-perusahaan tersebut. Pada sajian gambar merupakan beberapa anak perusahaan dari The Big Six yang paling dikenal (logo biasanya muncul pada awal film). Ini memunculkan beberapa indikasi realitas yang mempengaruhi perspektif industri film dunia karena jaringan tersebut begitu kuat dan mempengaruhi pasar. Indikasi dari besarnya pengaruh dan jaringan perusahaan, menyiratkan asumsi diantaranya:

- Adanya monopoli pasar industri perfilman dan bahkan hiburan oleh negara dalam peringkat teratas.
- Memungkinkan untuk menyisipkan propaganda dengan berbagai tujuan.
- Jaringan akan bekerja secara berulang-ulang dalam kontinuitas tertentu yang berpengaruh pada situasi di berbagai tempat.
- Memunculkan ideologi kapitalis dan hegemoni yang sangat kuat mempengaruhi kehidupan tanpa disadari.
- Hegemoni muncul dari penerapan aturan-aturan perusahaan yang kemudian dijadikan acuan serta berpengaruh secara global, seolah-olah menjadi aturan umum atau publik dan bersifat baku.
- Memunculkan hirarki dalam harapan pemasaran yang kemudian memunculkan penguasa (pengatur) dan pengekor (diatur).
- Adanya berbagai aspek berpengaruh, berindikasi memunculkan pula permainan, mengacu pada pergeseran etika yang semestinya.

## 6.2 Industri Film Indonesia

Di Indonesia, diantara anda pasti pernah mendengar ungkapan bahwa film Indonesia masih belum menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Dengan kata lain bahwa film asing masih sangat mendominasi dan anggapan masyarakat yang mungkin masih bertumpu pada ungkapan 'produk impor lebih baik dari pada produk kita (rumahan)'. Jika kita menilik pada akar budaya Indonesia, tentunya tidak terhitung ide-ide yang bisa dikembangkan. Sejarah, legenda, mitologi, ragam karakteristik budaya dapat dieksplorasi tanpa takut kekurangan bahan. Jika kita bandingkan dengan dua film Amerika yang dibahas pada bab sebelumnya, justru hanya terlihat penyembahan pada objek-objek sains. Sangat berbeda dari penggalan ide pada rangkaian ketiga, eksplorasi kultural yang disandingkan dengan budaya modern.

Mengutip artikel dari kompasiana, tema lokal masih sangat minim diangkat membuat genre film yang ditawarkan sangat terbatas, sehingga penikmat film tidak memiliki banyak pilihan (Priyatna, 2011). Sedangkan di kontan.co.id, reportasi pada Joko Anwar mengatakan bahwa pertumbuhan penonton tumbuh hampir 8% pada angka 41,7% pada 2017, sedangkan 2016 terpaut pada 34 juta pada penonton film Indonesia dan hanya berkontribusi 32% (tahun 2016) dari jumlah penonton.

## PERTUMBUHAN PESAT 4 SUBSEKTOR



Gambar 139: Survey BEKraf tahun 2016 pada sektor pertumbuhan paling pesat. Sumber: bekraf.go.id

Hal ini mengindikasikan bahwa film asing masih sangat menguasai pasar perfilman dalam negeri, walaupun tahun 2017 produksi film dalam negeri mengalami peningkatan menjadi 35%. Oleh Ricky Pesik selaku wakil Bekraf juga mengatakan investasi penambahan layar bioskop diharapkan memberikan dampak baik, karena kontribusi industri ini pada PDB ekonomi kreatif masih dibawah 5% (kini meningkat menjadi 6,68%) (Apriani & Sumartomjon, 2018). Hal ini tentunya bisa kita hargai bersama dan masih sangat memerlukan dukungan kita bersama dalam membangun bertumbuhnya sinema dalam negeri.

Jika menggali dari aset-aset yang Indonesia miliki, alih media sudah dilakukan tokoh pendahulu seperti contohnya R.A. Kosasih dengan eksplorasi cerita wayang purwa atau Tatang S. dengan tokoh Petruk Gareng dalam komik horor. Bahkan tokoh komik seperti Si Buta, Godam, Caroq, Gundala dan lainnya, walaupun masih terlihat kekhasan aksentokoh luar pada karakter tersebut. Adanya beragam tokoh-tokoh komik dan eksplorasi karakter pewayangan atau beragam legenda-legenda nusantara, ide-ide tidaklah terbatas untuk eksplorasi karya sinema (bukannya terpaku dengan narasi ambigu dan pembatasan interaksi ataupun status sosial pada sinema kebanyakan).

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 140: Komik Indonesia. Sumber: kaorinusantara.or.id



Gambar 141: Super hero Indonesia Carok, Gundala, Maza, Godam dan Aquanus. Sumber: Rudyao.

Bercermin berdasarkan penjabaran pada babak-babak sebelumnya, ada beberapa hal yang perlu ditegaskan dalam membangun karakter sinema dalam negeri. Tidak terbatas tema horor dengan eksploitasi sensualitas kaum hawa, ataupun sekedar peningkatan popularitas sinema tanpa mempertimbangkan dampak pada penontonnya. Seperti halnya menambahkan atau bahkan memadatkan muatan-muatan lokal/nusantara pada tayangan film, menyisipkan pesan-pesan moral dari falsafah kearifan nusantara dan sebagainya yang mencerminkan identitas atau karakter bangsa. Terkadang

Buku ini tidak diperjualbelikan.

penyampaian hal ini terbentur oleh nilai komersialitas atau intervensi aliran/kelompok tertentu.

Hal lain muncul dari beredarnya sinetron-sinetron pada saluran TV nasional yang secara bebas bergentayangan memberikan plot cerita yang hampir mirip satu sama lain. Cerita yang banyak menampilkan tentang dramatisasi hirarki kehidupan sosial masyarakat ataupun gaya hidup berlebihan pada kehidupan remaja masa kini. Hal-hal pada sinetron memunculkan pula komentar-komentar pedas dari kalangan masyarakat terhadap konten-konten yang diusung serial kejar tayang ini. Seolah tidak memperdulikan dampak psikologis penonton, kisahnya dieksploitasi habis-habisan dengan plot cerita yang tidak jelas bahkan tanpa akhir yang jelas pula. Tingkat mengedukasi penonton pun terkesan minim dan justru memberikan konflik yang berimbas pada perspektif kehidupan realita para penonton. Dampak ini tidak hanya pada sinetron saja, namun pada jenis tanyangan lainnya yang memiliki misi yang sama tanpa memperhitungkan dampak.

Beberapa hal dapat dicermati dari tayangan yang dianggap tidak mendidik dari [leasilwin.com](http://leasilwin.com) (2018) disebutkan bahwa:

- Orang cenderung berimajinasi dan bertindak arogan (lebih baik/unggul dari yang lain).
- Aktifitas otak yang tinggi yang tidak terarah dan berujung pada ketidakjelasan angan-angan.
- Kurang cerdas dalam menyikapi tayangan serta khayalan.
- Ketergantungan, penurunan moral, tidak mampu menerima kenyataan, enggan berkorban, tidak dewasa, gila pujian dan gila popularitas.

Dengan alasan rating, penonton dibanjiri oleh konsumsi tayangan yang tidak berkualitas, justru murah dan mudah didapatkan. Bahkan komisi penyiaran (KPI) beberapa kali melayangkan surat teguran pada tayangan (khususnya sinetron) yang tidak layak tonton. Hal ini diulas dalam Liputan 6 (Susanto, 2016) oleh seorang psikolog yaitu Hery Widodo yang mengungkapkan dampak negatif seperti:

- Kehidupan yang tidak realistis dan bergelimang harta sebagai ukuran ideal.
- Plagiasi, ketidakpercayaan diri, kecurangan, malas dan kreatifitas yang rendah.

- Dikotomi oleh benar dan salah tanpa menghiraukan realita lain yang tidak dapat diabaikan.
- Kekerasan yang menjadi contoh dan berdampak peniruan pada anak-anak.

Berdasarkan kutipan tersebut sangat memungkinkan adanya perubahan orientasi sudut pandang pada interaksi sosial secara umum. Tindakan anarkis, rasial, hedonis, apatis dan sebagainya, menjadi hal atau tindakan biasa pada kehidupan sehari-hari. Dampak ini sudah semestinya harus di tekan atau ditindak lanjuti agar tidak melahirkan generasi zaman *now* yang tidak bermoral dan tidak terarah tanpa kejelasan identitas.

Negatifitas pada ruang visual bergerak ini bukan berarti media ini tidak memiliki hal positif, dampak ini muncul bilamana dapat menyentuh pada tataran penonton tertentu. Penonton yang cerdas dengan didukung oleh acara yang berkualitas, justru dapat memberikan input pada perluasan sudut pandang positif. Perlu digaris bawahi, bahwa menjadi penonton kategori ini musti memiliki nalar yang mempertimbangkan segala bentuk penerimaan respon visual. Memproses adegan/respon yang ada, menjadi suatu yang lebih logis dengan mengkorelasikan alur cerita, fenomena dan realitas, sehingga tidak terjebak pada situasi/keadaan yang tak nyata. Dampak ini bukan hanya terkungkung pada sinetron saja, namun pada beragam media dengan tayangan bergerak dan dalam berbagai genre. Beberapa hal dari dampak positif bagi penikmat/penonton diantaranya:

- Sebagai hiburan, merupakan misi utama dari karya sinema.
- Pengembangan wawasan, sebagai media informasi terkait beragam hal (sejarah, teknologi, bahasa, dan sebagainya).
- Pertukaran budaya, sebagai sarana dalam menyikapi ruang budaya lain (interaksi sosial dan pendekatan kultural).
- Sumber inspirasi dalam bentuk yang beragam, memberikan input pengembangan inisiatif dan kreatifitas dalam pengembangan ide, teknik produksi, pemasaran dan hal-hal lain terkait sinema.

### 6.3 Fenomena Kritik

Kritik bukan hanya merujuk pada suatu hal yang negatif, tetapi kritik juga memberikan masukan penting serta penilaian pada suatu hal. Terkait dengan berbagai hal pada ulasan-ulasan sebelumnya, ketidakpuasan

masyarakat pada sebuah tayangan justru memunculkan fenomena menarik dan bahkan menghibur, terutama pada media digital oleh netizen. Fenomena ini kemudian berkembang menjadi sebuah fenomena kritik yang tidak hanya tertuju pada tayangan film, sinetron atau sejenisnya. Namun fenomena kritik menjadi sarana kritisi pada ranah/lini yang lain, seperti halnya kritik dalam fenomena sosial dan bahkan fenomena politik. Hal tersebut merupakan sebuah paradoks bentuk lain pada sebuah media komunikasi visual dalam media digital.

Salah satu kritik yang cukup kreatif adalah *meme* (dibaca: mim), pada ranah budaya penyebarannya mirip seperti penyebaran virus. Sekilas tentang *meme*, neologisme kata yang dikemukakan oleh Richard Dawkins, dikatakan sebagai evolusi budaya dari unit yang terkecil dan menyerupai gen yang memiliki prinsip Darwinisme sebagai penyebaran ide ataupun fenomena budaya (Dawkins, 1989). Arti yang mirip sama juga disebutkan KBBI (2016) yaitu sebagai ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya dalam bentuk, cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu dan menghibur. *Meme* merupakan sarana unik (terkait kritik) dalam penyampaian sudut pandang ataupun ide secara menarik dan menghibur. Bentuk atau pola menghibur pada *meme* terkadang pula disampaikan secara satir dan begitu pedas jika ditanggapi secara emosional. Generik problematika sosial dan secara kreatif dikombinasikan secara visual ini, dihasilkan dari rangkaian gambar dari beragam media populer dengan komposisi tipografi yang sangat sederhana bahkan terkadang tidak memperhitungkan penempatannya pada media *meme*. Popularitas *meme*, dikarenakan juga karena media ini memiliki kesederhanaan pengolahan simbol sebagai media mengungkapkan pendapat.

*Meme* sebagai unit dalam analog budaya, simbol ataupun praktik (melalui tulisan, ucapan, gestur dan sebagainya), *meme* me-replikasi diri, bermutasi, dan menanggapi tekanan selektif (Graham, 2002). Studi tentang *meme* pada era 90-an yaitu mengeksplorasi transmisinya terhadap model evolusi terutama pada ilmu-ilmu sosial (Heylighen & Chielens, 2009). Kembali pada fenomena kritik, *meme* juga menggunakan bahan eksplorasi dari adegan-adegan film untuk menyikapi fenomena sosial yang ada. Komposisi elemen visual sederhana kadang pula terkesan dipaksakan karena lebih mementingkan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 142: Meme untuk Bay. Sumber: technation7.blogspot.com

*Meme* seperti pada contoh, kritik dalam bentuk *meme* terhadap Bay dalam profesinya sebagai sutradara film Transformers yang mengadopsi serial komik dan film animasi anak-anak. Julukan Bayformers menjadi bahan parodi *meme* ketika Bay menyajikan kekerasan yang didukung beragam bentuk jenis ledakan dan ketegangan seksual yang tersaji pada rangkaian film Transformers. *Meme* ini mengkritisi penghancuran terhadap ingatan petualangan masa kecil dengan mentransformasikan film dari komik dan animasi menjadi realitas CGI.



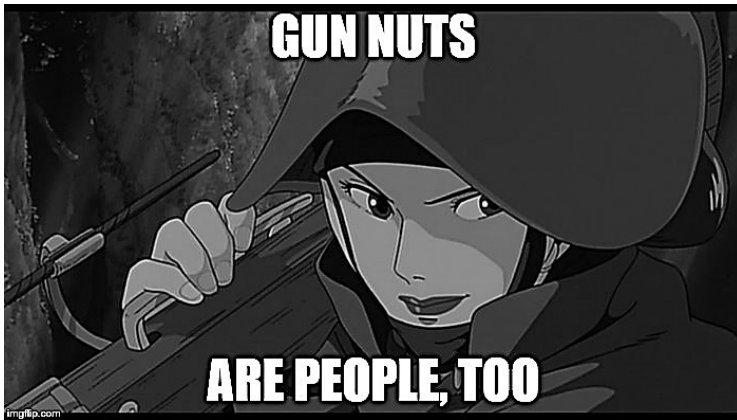
Gambar 143: Kritik pada para super hero. Sumber: annakelleher.com

*Meme* pada gambar 143 merupakan kritik solusi tindakan para pahlawan super yang memberikan perlindungan pada sebuah kota. Namun perlindungan tersebut justru malah membuat kota itu hancur karena tindakan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

mereka. Film-film super hero seperti ini sangat lumrah kita saksikan di layar lebar dan hal ini mengisyaratkan bahwa peperangan antara pahlawan dan penjahat hasilnya adalah sama, yaitu kehancuran.

Berbeda dengan meme dari adegan Princess Mononoke, yang memberikan pesan moral tentang fenomena kekerasan oleh manusia sendiri. Meme berikut mengkritisi tentang penggunaan senjata api yang sangat meresahkan. Penggunaan senjata api dinilai merupakan hal gila dengan kepemilikan oleh sembarangan orang, kegilaan dari penggunaan senjata sama gilanya dengan pemakainya. Kritik ini menyiratkan makna pula tentang kekuatan uang pada seseorang, sehingga orang bisa berbuat semaunya tanpa berfikir dampak yang terjadi.



Gambar 144: Meme dari film Princess Mononoke. Sumber: imgflip.com

*Meme* yang diambil dari adegan film sebagai duplikasi dalam menyikapi kehidupan nyata, tidak hanya mengkhusus pada film populer bahasan buku ini. Sinetron pada TV nasional pun tidak lepas dari bulan-bulanan para komentator dunia maya (netizen). Dipicu oleh keadaan sinetron TV dengan cerita yang tidak jelas, membuat para warganet ini termotivasi untuk melontarkan kritik. Hal ini mungkin saja dipicu oleh ketidakpuasan penonton cerdas merasakan suatu yang salah pada sinetron dewasa ini. Keheranan mereka terhadap keadaan seperti ini justru berlanjut dengan perolehan rating yang tinggi. Fenomena *meme* ini bisa menjadi sebuah keprihatinan penonton pada tayangan TV dan pembenahan konten tayangan kedepannya. diperlukan

Buku ini tidak diperjualbelikan.



keterlibatan berbagai pihak, tidak hanya penonton atau komponen masyarakat tetapi ketegasan komponen atau elemen pemerintah.

**APAKAH INI YANG DISEBUT**



**ACARA TV/MENDIDIK?**

Gambar 145: Adegan dalam sinetron. Sumber: lucu.me



Gambar 146: Meme dampak sinetron. Sumber: lucu.me

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Gambar 147: Sinetron dalam meme. Sumber: pulsk.com



Gambar 148: Sinetron dalam dunia komik Mice Cartoon. Sumber: lpulsk.com

Beranjak dari sinetron TV, pada film pun terjadi hal positif yang berkembang dan perlu dibanggakan yaitu berkibarnya film Indonesia di kancah dunia. Film Indonesia dengan penerimaannya di luar negeri dibuktikan dengan adanya beberapa penghargaan yang ditujukan pada film dalam negeri. Penghargaan luar negeri terhadap film dalam negeri bahkan telah dimulai pada era ketenaran Tankiwood. Namun kini perubahan keinginan penonton memberikan suatu ironi terhadap film di tanah air dengan terjangan film-film Hollywood yang dinanti nanti. Dikutip dari Tribun Medan (2018) terdapat beberapa film yang mendapatkan prestasi yang gemilang di luar negeri namun kurang diapresiasi oleh penonton di dalam negeri. Beberapa diantaranya adalah

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Siti (2014), Turah (2016), Marlina Si Pembunuh Empat Babak (2017), Babi Buta Yang Ingin Terbang (2008), Pintu Terlarang (2009), dan banyak lagi lainnya dari era-era sebelumnya. Ini adalah situasi yang perlu kita kritisi bersama, saat negara lain mengapresiasi dan menganggapnya istimewa, tapi penonton di negeri sendiri malah merespon seolah kurang menanggapi serta menutup mata dengan keberhasilan ini.



Gambar 149: Film Indonesia yang berjaya di luar negeri. Sumber: jadiberita.com

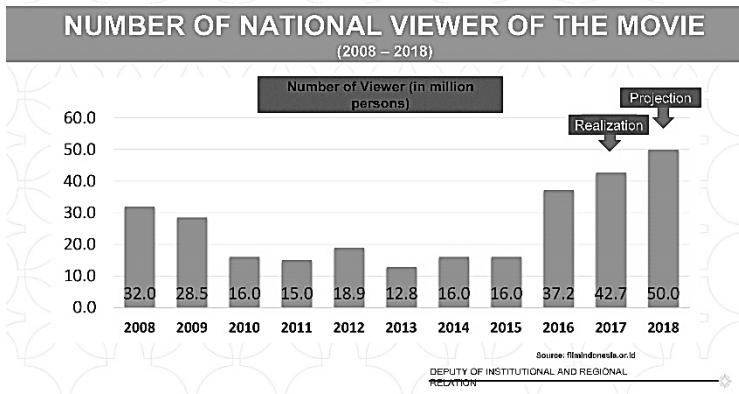


Gambar 150: Perbandingan layar sinema 2018 oleh BPI. Sumber: WCCE 2018

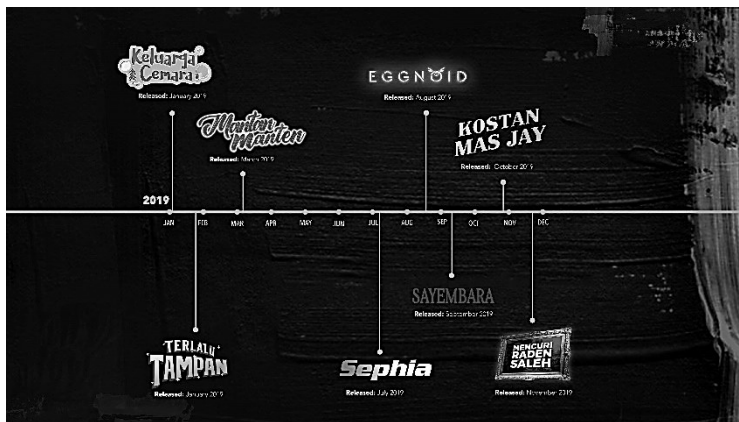
Namun optimisme sineas terhadap produksi film dalam negeri, bisa dikatakan mulai meningkat dengan adanya peningkatan persentase penonton sampai dengan tahun 2018. Momen perbaikan kondisional pasar sinema dalam negeri dipresentasikan pula dalam ajang internasional WCCE (World Conference on Creative Economy) tahun 2018 di Bali. Dijelaskan bahwa

Buku ini tidak diperjualbelikan.

peningkatan tersebut muncul dari jumlah penayangan layar lebar, pertumbuhan penonton setiap tahun, dan film nasional yang akan dirilis tahun 2019. Adanya peningkatan optimisme produksi dan pasar, tentu dampak ini memerlukan pula dukungan berbagai pihak terutama pada regulasi nasional yang berlaku.



Gambar 151: Perbandingan peningkatan penonton tiap tahun oleh BEKRAF. Sumber: WCCE 2018



Gambar 152: Film yang direncanakan rilis pada tahun 2019. Sumber: WCCE 2018

Adanya perbaikan keadaan dari tahun-ketahun dan semangat berbagai pihak, tentunya kritik justru berbalik pada penonton di dalam negeri. Karena perubahan ini tidak terjadi hanya dari satu sisi, andil penonton Indonesia dengan populasi yang sangat besar sangat memungkinkan menjadikan film Indonesia dapat menjadi tuan rumah di negeri sendiri.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

## 6.4 Epilog: Babak Paradoks

Berbagai ulasan-ulasan serta perbandingan-perbandingan yang ada sebelumnya bertransformasi menjadi komponen diskursus yang tentunya masih dapat berkembang. Rangkaian makna pada tiap pembabakan memberikan suatu pemaparan konteks yang terdapat dalam dunia sinema pada era kontemporer dan pengaruh dari perkembangan budaya pop. Perkembangan ini sangat terpengaruh pula terhadap sudut pandang secara sosial serta penerimaan tanda pada masyarakat. Penerjemahan berbagai elemen, bisa menjadi serius dan bisa pula menjadi sebuah parodi tetapi masih tetap dalam tataran kritisi sinema dari berbagai perspektif. Pada kenyataannya, asumsi semiotik pada sinema berdasarkan relasi tanda serta kandungan makna dalam babak tidaklah mungkin dapat secara komprehensif menjadi acuan realitas. Namun hal ini akan menjadi pengembangan wacana dan diskursus fenomena lebih lanjut, mengingat hakekat dari pendekatan budaya yang dinamis dan arbitrer, tidak dapat ditebak secara pasti, namun dapat diprediksi. Penjelajahan tiap babak dapat diasumsikan sebagai berikut:

- Babak I: Pemahaman dari elemen-elemen sinema perlu dukungan pemahaman terminologi sebelum diolah kembali sebagai wacana lebih lanjut. Kebiasaan di masyarakat membangun ungkapan-ungkapan yang memiliki kemiripan antara satu dengan yang lainnya, menjadikannya sebagai suatu pemahaman tunggal. Seperti halnya antara film sebagai media rekam berbentuk pita dengan film sebagai tayangan yang menyajikan gambar bergerak.
- Babak II: Rangkaian sejarah perkembangan sinema tidak lepas oleh arogansi dari para ilmuwan/penemu yang ingin menguasai pasar sinema. Contohnya seperti Edison yang mengintimidasi pemain baru dalam dunia sinema, namun karena hal ini pula secara tidak langsung melahirkan industri sinema di Hollywood. Pada sisi lain, idealisme sineas telah membuka ruang kreatif dengan menginspirasi sineas lain seperti pada bahasan Melies dan Lang. Walaupun pengalaman dalam mewujudkan ide radikalnya dibayar mahal dengan kerugian besar. Namun tanpa disadari, pengaruhnya terhadap perkembangan sinema pada dekade-dekade selanjutnya begitu besar bahkan merubah sudut pandang proses penciptaan sebuah karya sinema.

- Babak III: Popularitas industri sinema di Hollywood yang tidak terbendung membuatnya menjadi acuan komersialitas global prihal kualitas sinema yang menyebabkan terjadinya monopoli pasar sinema. Namun hal ini justru membuka ruang kreatifitas dan memaksa berkembangnya industri sinema di tempat-tempat lain dengan gayanya masing-masing di berbagai belahan benua. Perkembangan industri sinema di berbagai tempat merupakan perwujudan budaya tandingan terhadap industri Hollywood, walaupun hal tersebut masih begitu sulit untuk dijalani.
- Babak IV: Rupanya imbas perkembangan sinema berpeluang pada persaingan lini lainnya, seperti yang terjadi pada persaingan teknologi media rekam. Teknologi berperan penting untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan pasar sinema sehingga pada teknik-teknik sinematografi pun berkembang. Peralatan lengkap mutlak menjadi kebutuhan, teknik dan manajerial hirarki proses menjadi hal penting, ditambah dengan strategi pasar yang tepat sebagai strategi pengembalian modal dan meningkatkan keuntungan. Hal ini menjadikan sinema memiliki rangkaian yang kompleks dengan perhitungan-perhitungan matang.
- Babak V: Pada bahasan sinema populer di industri Hollywood, walaupun terproses secara sempurna dengan dukungan teknologi terkini, diprediksikan terdapat celah untuk budaya tandingan. Pemujaan sinema populer terhadap sains dan teknologi masa depan, diprediksikan justru dapat disaingi oleh sinema berbasis folklor yang tidak dimiliki dunia barat. Eksplorasi ataupun komparasi dari acuan klasik dengan acuan modern, memberikan nilai tambah yang unik, namun bukan berarti tanpa kendala terutama terhadap penerimaan pasar global. Pemahaman sisipan folklor dari budaya setempat, belum tentu dapat dipahami oleh diluar daripada lingkupnya dan disinilah esensi ruang inisiatif kreatifitas harus bekerja.
- Babak VI: Rangkaian pembabakan dalam berbagai pembahasan merupakan sebuah fenomena *zeitgeist* (semangat zaman) dan keterbukaan serta respon terhadap nilai budaya yang membuka pula fenomena lain terhadap kehidupan interaksi sosial global. Duplikasi dalam bentuk komunikasi visual dan kolase imajiner terfokus pada pesan yang sekaligus memiliki nilai kritik. Namun pada sisi lain, hal ini justru memiliki korelasi nilai popularitas dari sasarannya. Beragam media (teknologi internet) yang mendukung perluasan dan pengembangan industri sinema

membuat keadaan menjadi semakin kompetitif. Tanpa adanya usaha yang keras dan ciri khas khusus, maka kompetisi yang terjadi hanyalah tetap pada hirarki dengan hegemoni dari acuan aturan-aturan industri yang lebih besar. Diharapkan, inisiatif dalam penyadaran terhadap beragam fenomena serta menanggapi pemikiran kritis, dapat menjadi pemicu kesiapan kita menyongsong revolusi industri tanpa merusak tatanan nilai-nilai filosofis yang telah ada.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



## Tokoh Berpengaruh (*Post-credit*)

Pada babak ini merangkai tokoh-tokoh yang disebutkan dalam buku yang terdiri dari tokoh nyata dan tokoh fiksi. Tokoh nyata mengacu pada tokoh yang sebenarnya memang benar ada, tokoh yang mempengaruhi sejarah perkembangan sinema ataupun tokoh yang mendukung wacana-wacana dalam topik. Tokoh fiksi merupakan tokoh-tokoh yang karakternya dibangun dalam film/sinema. Semua tokoh yang disebutkan pada daftar berikut, hanya tokoh-tokoh yang telah diulas dalam bahasan pembabakan pada buku ini dari wikipedia dan berbagai sumber. Sekaligus sebagai apresiasi terhadap dedikasi para tokoh, pada dunia sinema khususnya tokoh sinema di tanah air.

### 7.1 Tokoh Nyata



**Aamir Khan:** aktor kelahiran 1965, aktivis kemanusiaan, pembuat film, pembawa acara televisi yang paling populer dan berpengaruh di India. Segudang prestasi dari berbagai penghargaan telah diraihny bahkan sampai ke luar negeri.

Buku ini tidak diperjualbelikan.





**Abdi Malik Isak:** sineas dalam revolusi industri film Somaliwood dan berusaha keras mempopulerkan industri ini di luar negeri. Bersama dengan Aato, ia membangkitkan komunitas film Somalia.



**Abdisalam Aato:** rekan Malik Isak dari perusahaan Olol Film, lahir di Mogadishu Somalia pada 70an, kemudian menjadi imigran dan berkarir di Amerika setelah terjadi konflik di tanah kelahirannya, mengawali dengan menjadi penyiar radio dan TV.



**Abrar Alvi:** kelahiran 1927 berkarir sebagai aktor, sutradara, dan penulis serta salah satu yang paling dihormati oleh para pelaku industri film India. Karya gemilangnya yang terkenal yaitu pada era 50-60an.



**Al Haytham:** lahir di Basra menjadi ahli matematika, fisikawan, astronom dan berkontribusi pengetahuan optik dan persepsi visual pada awal abad kedua. Beliau menjelaskan pengelihatan terjadi pada otak dan bukan pada mata.



**Al Kindi:** filsuf yang banyak menulis tentang ilmu metafisika, etika, psikologi, farmakologi, matematika, astrologi dan optik. Karyanya dianggap sebagai pengantar bagi siapapun yang mempelajari filsafat.



**Al Pacino:** berdarah Italia Amerika, lahir di Harlem, New York 1940, karirnya dalam industri sinema sangat cemerlang, penghargaan kompetitif sampai penghargaan kehormatan telah ia raih.



**Alexander Korda:** lahir di Hongaria (1893-1956) berkarir di Inggris sebagai produser dan penulis skenario. Ia juga memiliki studio sendiri dan perusahaan distribusi film serta aktif di industri perfilman Inggris.



**Alfred Hitchcock:** lahir dipinggiran Inggris 1899-1980 merupakan salah satu yang dianggap paling berpengaruh pada sejarah perfilman internasional. Berkat bakatnya yang mumpuni, akhirnya ia pindah ke Hollywood atas bujukan rekannya.



**Amit Khanna:** eksekutif produser, pembuat film, penulis lirik, penyair dan jurnalis, lahir 1951 dan telah menulis lebih dari 400 lirik lagu film Hindi. Ia juga memiliki andil pengembangan aktor Hollywood dan perusahaan DreamWork.



**Amitabh Bachchan:** aktor, produser, komposer, pembawa acara, penyanyi, dan politisi India. Lahir 1942, karirnya melesit pada era 70-an dan telah mendapatkan banyak penghargaan ajang film nasional dan internasional.



**Angelo Sala:** dokter dan ahli kimia asal Italia (1576-1637) mempelajari tentang reaksi kimia dan peran atom dalam perubahan kimia. Eksperimennya yaitu pada bubuk perak nitrat yang kemudian merujuk pada penemuan proses fotografi.



**Anil Kapoor:** lahir 1956, berkarir sebagai aktor dan produser film India. Secara global, ia adalah salah satu bintang film India yang paling dikenal dengan beragam penghargaan.



**Antonio Banderas:** lahir 1960 berkarir sebagai Spanyol aktor, penyanyi, dan produser. Selain berkarir pada industri film, ia juga menekuni beberapa bisnis yang dibangun dengan penghasilannya di film.



**Ardeshir Irani:** (1886-1969) penulis, sutradara, produser, aktor, distributor film, penulis film dan sinematografer India pada era *silent film*. Ia juga sukses sebagai pengusaha bioskop, agensi mobil dan gramafon di India.



**Arthur Korn:** (1870-1945) fisikawan yang ikut berperan dalam pengembangan teknologi mesin fax, khususnya pada transmisi gambar/foto dan sebagai upaya awal pengembangan *mechanical television system*.



**Aryanto Yuniawan:** kelahiran Magelang 1977, sebagai Chief Executive Officer PT Mataram Surya Visi Sinema, sebuah perusahaan film multimedia dan animasi yang berlokasi di Yogyakarta. Lebih dikenal sebagai sutradara film animasi *Battle of Surabaya*.



**Ateng:** bernama lengkap Andreas Leo Ateng Suripto (1942-2003) karir sebagai penyiar lalu melangkah pada acara televisi nasional dan membintangi banyak film layar lebar. Ateng terkenal sebagai komedian bersama dengan rekan-rekan seprofesi.



**Athanasius Kircher:** (1602-1680) berjasa pada bidang teknologi "lampu catotrophic" yang menggunakan refleksi untuk memproyeksikan gambar di dinding ruangan yang gelap dengan cermin steganografi.



**Auguste Lumière:** (1862-1954) bersama dengan saudaranya, termasuk pembuat film pertama dalam sejarah. Mereka juga mematenkan sinematografi yang lebih baik dari kinetoskop milik Edison.



**Benedetto Castelli:** (1578-1643) seorang ilmuwan astronomi dan matematika, dalam studinya ia menggunakan metode obscura telescopic untuk mempelajari fenomena matahari.



**Bing Slamet:** (1927-1974) bernama asli Ahmad Syech Albar berkarir sebagai penyanyi, penulis lagu, dan aktor komedian Indonesia. Sering kali berkolaborasi dengan aktor dan artis lain pada masanya.



**Bung Tomo:** (1920-1981) pejuang asal Surabaya yang terlibat pertempuran sengit pada November 1945 melawan penjajah. Karakter tokoh ini diangkat pada film animasi Battle of Surabaya.



**Carl Theodor Dreyer:** (1889-1968) sutradara film dari Denmark yang dianggap oleh para kritikus adalah salah satu sutradara terbaik yang pernah ada. Sampai kini karyanya masih menjadi topik bahasan sinematografi.



**Carol Reed:** (1906-1976) adalah seorang sutradara film Inggris yang terkenal dan medapatkan anugerah Academy Award sebagai sutradara terbaik.



**Charlie Chaplin:** (1889-1977) Charles Spencer Chaplin sebagai pembuat film, aktor komik Inggris, dan komposer terkenal pada era film bisu serta salah satu tokoh paling penting dalam industri sinema. Perfeksionis yang memproses sendiri sebagian besar dari filmnya.



**Christoph Scheiner:** (1573-1650) ilmuwan yang melakukan pengamatan matahari, diantaranya titik matahari, optik teleskop dengan optik mata, dan rotasi serta kemiringan matahari. Dalam bukunya terdapat pengembangan manfaat teleskop dalam mengamatan.



**Christopher Nolan:** lahir di Inggris 1970 dan berkarir sebagai sutradara, penulis skenario, dan produser. Dia adalah salah satu sutradara terlaris dalam sejarah diantara yang paling terkenal dan berpengaruh di abad 21.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**D.W. Griffith:** David Wark Griffith (1875-1948) adalah produser, sutradara dan penulis Amerika yang mempelopori teknik sinematik modern. Popularitasnya muncul karena manajemen set untuk dominasi film berdurasi panjang di Amerika.



**Dadasanheb Phalke:** (1870-1944) dijuluki sebagai bapak perfilman India, dalam debutnya pada film India pertama tahun 1913. Sebagai penghormatan untuknya, pemerintah India menyelenggarakan award dengan nama Phalke.



**David Fincher:** lahir di Denver Colorado 1962, berkarir sebagai sutradara Amerika, produser film, televisi, dan musik video serta debutnya paling terkenal pada genre thriller.



**David Lean:** (1908-1991) mengawali karir sebagai editor film, kemudian melangkah menjadi produser dan penulis skenario. Sempat mengalami kevakuman setelah kegagalannya 1970 dan bangkit kembali pada 1984.



**Dennis Gabor:** (1900-1979) insinyur listrik dan fisikawan yang menciptakan holografi serta mendapatkan Nobel bidang fisika. Berawal pada input dan output elektron, sebagai dasar untuk menciptakan pencitraan optik sempurna.



**Denny DeVito:** lahir 1944, berkarir sebagai sutradara, aktor dan pembuat film di Amerika. Ia telah banyak membintangi film populer dan juga merupakan salah satu pendiri Jersey Film serta Jersey Television.



**Eadweard Muybridge:** (1830-1904) berprofesi sebagai fotografer Inggris dan mempelopori studi fotografi gerak. Studi eksperimennya berupa foto stop motion dan pada dekade berikutnya menjadi dasar animasi serta karyanya sangat mempengaruhi para seniman visual.



**Eddy Sud:** Eddy Sudihardjo (1937-2005) merupakan seorang komedian Indonesia yang tenar era 60-an. Bersama dengan komedian lainnya, ia membentuk grup Lawak Kwartet Jaya dan merintis acara Aneka Ria Safari yang tayang di TVRI dekade 80-an.



**Edwin H. Land:** (1909-1991) ilmuwan dan penemu Amerika salah satunya filter murah untuk cahaya polarisasi dengan sistem fotografi instan yang kita kenal dengan polaroid, dan teori *retinex colour vision*.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**Erich Pommer:** (1889-1966) produser dan pengusaha film asal Jerman, dianggap paling berkuasa di Eropa pada industri ini di era 20-30-an. Ia melakukan gerakan film ekspresionis pada era film bisu. Ia sempat diasingkan dan kembali untuk membangun industri perfilman di Jerman.



**Erick EST:** kelahiran 1980, sineas ini telah menggarap ratusan video musik dan puluhan film baik di dalam serta luar negeri. Ekspos budaya nusantara sering kali menjadi ciri khas karyanya seperti pada film Janggan dan film Long Sa'an.



**Frank Capra:** (1897-1991) penulis, produser, dan sutradara yang paling berpengaruh pada era 1930-an di Amerika. selain aktif pada dunia industri perfilman, ia juga aktif dalam dunia politik dan sosial.



**Friedrich Wilhelm Murnau:** (1888-1931) sutradara Jerman ini adalah mantan tentara pada perang dunia I. Gaya ekspresionis pada filmnya memperkenalkan sudut kamera subjektif untuk menyampaikan psikologis karakter secara visual.



**Fritz Lang:** Friedrich Christian Anton Lang (1890-1976) produser, penulis skenario, sutradara dan terkadang menjadi aktor film Jerman atau Amerika. Gaya ekspresionisnya yang etsentrik memberikan perubahan sudut pandang dunia perfilman genre fiksi ilmiah.



**Gabriel Lippmann:** (1845-1921) penemuannya yakni fenomena listrik dan kapiler yang memungkinkannya mengembangkan elektrometer kapiler sensitif. Peraih Nobel fisika ini berhasil mewujudkan warna warni secara fotografis.



**Galileo Galilei:** (1564-1642) astronom, fisikawan dan insinyur dari Italia, mempelajari tentang kecepatan, gravitasi, prinsip relativitas, teleskopik, dan teori kontroversialnya tentang heliosentris.



**Gaston Melies:** (1852-1915) bekerjasama dengan Melies saudaranya, memproduksi film dokumenter sebelum ia melakukan kesalahan sederhana yang fatal dan menyebabkan kerugian besar saudaranya. Ia juga bekerja sama dengan Star Film milik Edison.



**George Lucas:** kelahiran 1944 merupakan seorang pembuat film dan sekaligus enterprener. Ia juga terkenal dengan kesuksesan waralaba film yang ia garap dan merupakan tokoh penting era new Hollywood.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**George Melies:** (1861-1938) pesulap Perancis dan sutradara memperkenalkan penggunaan spesial efek, time lapse fotografi, color motion, dan penggunaan story board serta berkembang hingga kini. Karya fiksi ilmiah dengan nuansa fantasi banyak mewarnai filmnya



**Georges-Michel Coissac:** (1868-1946) penulis dan jurnalis Perancis yang berhasil mewawancarai George Melies serta mengembalikan semangatnya. Ia menuliskan hasilnya dalam sebuah jurnal tentang sejarah sinematografi.



**Gaumont:** atau Leon Gaumont (1864-1946) adalah seorang insinyur dan seorang industrialis Perancis. Ia sangat tertarik dengan pemikiran mekanis dan terpesona teknik fotografi. Ia menjalankan bisnis peralatan sinematografi, diawali hubungannya dengan Lumiere.



**Gubernur Soeryo:** pahlawan nasional yang terlibat pada peristiwa 10 November 1945 di Surabaya. Ia dengan tegas menolak ultimatum pasukan sekutu yang disiarkan di RRI masa itu.



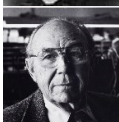
**Guillermo Del Toro:** lahir 1946 berdarah Meksiko berkarir sebagai aktor, produser, penulis, dan seniman spesial efek. Karyanya dihubungkan dengan nuansa dongeng dan kengerian serta fantasi-horor yang mewarnai filmnya.



**Guru Dutt:** (1925-1964) koreografer, aktor, produser, dan sutradara film India, ia juga termasuk jajaran sutradara terbesar sepanjang masa. Beberapa filmnya dirilis ulang di Perancis, Jepang, dan Jerman.



**H. J. Whitley:** (1847-1931) dijuluki sebagai bapak Hollywood adalah seorang pengembang serta membantu menciptakan daerah Hollywood. Istrinya menamai kota tersebut pada saat bulan madu 1886.



**Harold Edgerton:** (1903-1990) profesor teknik elektro di Massachusetts Institute of Technology, terlibat dalam pengembangan alat fotografi/deteksi sonar dan laut dalam yang difungsikan untuk pencarian kapal karam.



**Hayao Miyazaki:** kelahiran 1940, seniman manga, animator, produser, sutradara, dan penulis dari Jepang. Salah satu pendiri Ghibli Studio dan memiliki pengaruh besar pada dunia animasi serta sangat dihormati oleh petinggi Disney.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**Heuvel dop:** adalah seorang sutradara asal Belanda yang membuat film pertama kali di Indonesia berjudul Loetoeng Kasaroeng pada tahun 1926. Ia membuat film ini bersama rekan senegaranya yang bernama Kruger.



**Iskak:** bernama asli Iskak Darmo Suwiry (1933-2000) asal Jawa Tengah merupakan komedian senior Indonesia. Ia bersama dengan rekan-rekannya tergabung dalam grup lawak Kwartet Jaya.



**James Clerk Maxwell:** (1831-1879) ilmuwan fisika matematika yang merumuskan teori klasik radiasi elektromagnetik, pengembangan aspek teori kinetik gas, membangun pondasi bidang relativitas khusus dan mekanika kuantum.



**James Mcavoy:** kelahiran 1979 adalah aktor Skotlandia yang terkenal memerankan tokoh Professor Charles Xavier pada masa muda di film X-Men.



**Musschenbroek:** (1692-1761) ilmuwan asal negeri Belanda bidang matematika, filsafat, kedokteran, dan astronomi. Ia memanfaatkan studi cahaya pada proyeksi lentera ajaib.



**Javed Akhtar:** lahir 1945 berkarir sebagai penyair, penulis lirik, dan penulis skenario dari India. Ia mendapatkan banyak penghargaan karena keterlibatannya dalam industri sinema di India.



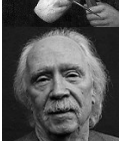
**Jean Eugene Robert Houdin:** (1805-1871) pesulap Perancis yang dikenal sebagai bapak sulap gaya modern. Ia memiliki sebuah ruang teater dan menginspirasi Melies mengkolaborasi antara sulap dan pembuatan film.



**Johannes Fabricius:** (1587-1616) melakukan studi tentang matahari dengan memanfaatkan kamera obscura telescopic. Dengan demikian ia menyelamatkan matanya dari sinar matahari dan berhasil mengamati pergerakan bintik matahari.



**Johannes Kepler:** (1571-1630) matematikawan, astrolog, dan astronom, tokoh kunci revolusi ilmiah abad ke 17 yang terkenal dengan hukum gerakan planet. Sebagai pencetus teori fisika langit dan pondasi awal teori gravitasi.



**John Carpenter:** lahir 1948, berkarir sebagai pembuat film, penulis skenario dan musisi Amerika, bekerja pada berbagai genre film, namun sring sikaitkan dengan horor, aksi dan fiksi ilmiah.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**John Ford:** (1894-1973) seorang sutradara Amerika dan karirnya membentang menghasilkan kurang lebih 150 film (sebagian dinyatakan hilang). Ia sangat dihargai oleh rekan-rekan seprofesinya dan mereka memberikan julukan sutradara terbesar sepanjang masa.



**John Herschel:** (1792-1871) penemu, matematikawan, astronom, ahli kimia, dan fotografer eksperimental. Ia berkontribusi pada bidang ilmu fotografi, menyelidiki color blindness dan kekuatan kimia sinar ultraviolet.



**John J.B. Wilson:** lahir 1954 dan berkarir sebagai copywriter dan salah satu pendiri acara Golden Raspberry Awards, sebuah acara tahunan yang bertujuan memberikan penghargaan pada film terburuk.



**John Landis:** lahir 1950, sutradara, produser, aktor, penulis, dan aktor Amerika. Ia bergerak pada industri sinema, pertelevisian, dan musik video dari musisi terkenal dunia.



**John Nevil Maskelyne:** (1839-1917) seorang ilusionis yang mencoba menghilangkan gagasan supranatural pada sulap.



**John Peckham:** (1230-1292) adalah seorang teolog konservatif Inggris dan pengajar teologi. Ia telah menulis sejumlah karya yang berhubungan dengan optik, filsafat, dan astronomi.



**John Travolta:** kelahiran 1954, seorang aktor, produser, penyanyi, dan penari dari Amerika. ia mulai dikenal era 70-an, namun pada era 80-an karirnya sempat merosot dan bangkit kembali di era 90-an.



**Joko Anwar:** kelahiran 1976 di Medan, seorang penulis, produser dan sutradara asal Indonesia. Ia mendapatkan pujian dari kritikus internasional pada 2007 sebagai film noir pertama dari Indonesia.



**Joseph Goebbels:** (1897-1945) politisi Jerman dan menjabat sebagai menteri propaganda pada era Nazi. Ia termasuk orang yang paling berbahaya pada masa perang dunia ke II.



**Jules Verne:** (1828-1905) novelis, penyair, dan penulis drama asal Perancis serta memiliki pengaruh besar pada kesusastastraan di negeri tersebut. Ia terkadang disebut pula dengan bapak fiksi ilmiah.

Buku ini tidak diperjualbelikan.





**Jusa Biran:** (1933-2012) sutradara, produser, penulis skenario, drama, cerpen, dan sastrawan, sekaligus pelopor dokumentasi film Indonesia. Sempat menjadi dewan film nasional dan ketua umum karyawan film dan televisi.



**Kevin Smith:** kelahiran 1970, aktor, komedian, pembuat komik, penyiar, dan penulis. Ia juga pernah meramaikan film serial, iklan televisi, dan telah menerima berbagai penghargaan perfilman.



**Khwaja Ahmad Abbas:** (1914-1987) penulis skenario, sutradara, novelis, dan jurnalis berbahasa Urdu, Hindi dan Inggris. Ia juga dianggap sebagai pelopor sinema relitas baru di India.



**Kruger:** (1890-1964) adalah seorang kameramen dan sutradara yang sangat aktif pada pertengahan 20-an masa Hindia Belanda. Ia bersama rekan Belanda-nya membuat film pertama di Indonesia Loetoeng Kasaroeng.



**Laila Sari:** (1935-2017) seorang komedian Indonesia dan penyanyi rock 3 zaman, dijuluki nenek lincah karena masih tetap enerjik ketika di atas panggung. Ia mendapatkan Inspiring Woman Award di Jakarta



**Laurence Oliver:** (1907-1989) seorang aktor dan sutradara yang mendominasi panggung pada pertengahan abad 20. Menjalankan perusahaan yang banyak melahirkan bintang masa depan.



**Leonardo Da Vinci:** (1452-1519) penemu yang meminati lukis, mematung, arsitektur, sains, musik, matematika, teknik, sastra, anatomi, geologi, astronomi, botani, penulisan, sejarah, dan kartografi pada masa renaissance. Ia dijuluki pelukis terbesar sepanjang masa.



**Louis Lumière:** (1864-1948) merupakan orang yang mengklaim menemukan sinematografi bersama dengan saudaranya. Menggabungkan fungsi kamera dengan proyektor dan menyajikannya ke audiens.



**Lucien Reulos:** (1864-1928) bekerja sama dengan Melies dalam membangun dunia sinematografi dengan latar belakangnya sebagai pesulap. Ia mengambil gambar dan mencetak film-film pada masanya.



**M. Suyanto:** seorang profesor manajemen strategis, pemasaran, e-bisnis, dan telah menerbitkan banyak buku referensi. Ia lebih dikenal sebagai produser dan penulis film Battle of Surabaya.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**Marlon Brando:** (1924-2004) seorang aktor dan sutradara Amerika, telah meraih berbagai penghargaan film. Ia juga aktivis gerakan hak-hak sipil dan berbagai gerakan masyarakat Amerika.



**Mel Gibson:** pria kelahiran 1956 meniti karirnya sebagai aktor dan pembuat film. Karya filmnya banyak mengandung aksi petualangan dan telah banyak memenangkan penghargaan bergengsi bidang sinema.



**Marilyn Monroe:** (1926-1962) wanita berparas cantik sebagai aktris, model, dan penyanyi Amerika. Ia adalah simbol seks pada periode 50-an dan sebagai ikon budaya populer pada dekade berikutnya.



**Michael Bay:** seorang pembuat film dari Amerika kelahiran 1965. Ia sering kali membuat film beranggaran tinggi dengan gaya visual efek-efek khusus seperti halnya pada film Transformers. Ia juga dijuluki Bayformers dengan kritik efek yang berlebihan.



**Michael Powell:** (1905-1990) adalah seorang sutradara Inggris yang banyak menggarap film-film Inggris klasik. Ia dikatakan banyak mempengaruhi gaya beberapa sutradara dan juga menerima penghargaan sutradara terbaik dari akademi film Inggris.



**Mithun Chakraborty:** kelahiran 1950, berkaris sebagai aktor, penulis, produser, penyanyi, pekerja sosial, pengusaha, presenter dan mantan anggota parlemen India. Banyak menangani kesejahteraan dan menangani permasalahan pekerja film.



**Mitzi Cunliffe:** (1918-2006) adalah seorang pematung Amerika yang merancang tropi emas topeng teater sebagai penghargaan BAFTA. Selain itu ia juga berkarya melalui tekstil, keramik dan perhiasan.



**Netty Herawati:** (1930-1989) seorang aktris Indonesia dekade 50-an. Melakukan tur panggung pada usia remaja semasa kependudukan Jepang dan revolusi nasional serta menyelesaikan puluhan film pada saat perfilman Indonesia sedang berjuang.



**Oscar Martay:** (1920-1995) seorang perwira yang membujuk militer Amerika untuk mendanai gagasannya tentang festival film Berlin. Lalu ia melanjutkan karirnya di dunia film saat keluar dari militer.



**Ottomar Anschutz:** (1846-1907) mempopulerkan electrotachyscope yaitu piringan dari 24 kaca diapositif, bertenaga manual, diterangi oleh tabung spiral Geissler, digunakan untuk menampilkan proyeksi.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**Pak Item:** dengan nama lain Tan Tjen Bok (1899-1985) adalah aktor kawakan Indonesia era 40-an. Memulai karir sebagai biduan melantunkan musik keroncong kemudian bergabung pada sebuah opera pada masa sebelum perang dunia II.



**Pak Moestopo:** (1913-1986) adalah seorang dokter gigi Indonesia, pejuang kemerdekaan, dan pendidik sekaligus sebagai pahlawan nasional. Kiprahnya di militer terutama pada masa revolusi nasional menghadapi sekutu di Surabaya.



**Peter Jackson:** pria kelahiran 1961 yang merupakan seorang sutradara, penulis dan produser dari Selandia Baru. Ia banyak menghasilkan karya spektakuler salah satunya film adopsi novel trilogi The Lord of The Ring.



**Philippe Enlanger:** (1903-1987) adalah seorang penulis Perancis dan ia adalah pemilik gagasan tentang Festival Film Cannes tahun 1939 serta memperjuangkan seni Perancis di luar negeri.



**R.A. Kosasih:** (1919-2012) penulis dan komikus termasyur di Indonesia. Pada generasi komikus masa kini, ia disebut sebagai bapak komik Indonesia. Karya-karyanya selalu berhubungan dengan kesusastraan nusantara.



**Raj Kapoor:** (1924-1988) aktor, produser, dan sutradara dari India. Ia dijuluki sebagai pemain sandiwar terbesar di sinema Hindi dan kiprahnya sangat dihormati oleh pemerintah India.



**Rene Descartes:** (1596-1650) seorang berdarah biru sebagai filsuf, matematikawan, dan ilmuwan Perancis. Ia meletakkan dasar rasionalisme benua abad ke 17 dan menolak otoritas dari filsuf sebelumnya.



**Richard Dawkins:** kelahiran 1941 merupakan seorang penulis, etolog, dan ahli biologi evolusi. Ia mempopulerkan wacana evolusi yang berpusat pada gen dan memperkenalkan istilah meme.



**Richard Maddox:** (1816-1902) dokter dan sekaligus fotografer kebangsaan Inggris, 1871 memotret organisme dibawah mikroskop dengan plat negatif gelatin.



**Ricky Pesik:** menjabat sebagai wakil kepala Badan Ekonomi Kreatif sejak tahun 2015 sampai saat ini. Pernah menjadi juri Cannes Lions International Advertising Festival di Prancis tahun 2012.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**Robert De Niro:** kelahiran 1943 seorang aktor, produser, dan sutradara Amerika. Ia membintangi film yang cukup berpengaruh di seluruh dunia dan menerima banyak penghargaan dengan karakter khususnya.



**Robert Rodriguez:** pembuat film kelahiran 1968, ia sukses mengkomersilkan filmnya beranggaran \$7000 dengan keuntungan \$2juta berikut memproduksi sekuel dari film tersebut.



**Robert W. Paul:** (1869-1943) adalah perintis awal film Inggris dengan merancang dan membangun studio film di Inggris. Berprofesi sebagai ahli listrik dan penemu instrumen ilmiah.



**Roger Bacon:** (1220-1292) adalah seorang filsuf Inggris dan biarawan yang menekankan studi empirisme tentang alam. Ia juga mengulas fisiologi pengelihatan, mata dan otak.



**Rufus Butler Seder:** adalah penemu mural-mural kaca yang tampak hidup saat penonton melewatinya. Seni animasi optis yang ia kerjakan terpanjang dibeberapa negara.



**Russell Kirsch:** lahir 1929 mantan insinyur Amerika yang terlibat dalam penemuan pemindai gambar digital 1957. Temuan ini menyebabkan pengembangan pada eksplorasi ruang angkasa pada periode berikutnya termasuk pendaratan Apollo di bulan.



**Salim Khan:** lahir 1935 dan berprofesi sebagai produser, aktor dan penulis skenario untuk berbagai film Bollywood. Ia mencapai status penulis skenario Bollywood yang paling sukses sepanjang masa.



**Salman Khan:** kelahiran 1965, aktor, produser, penyanyi, dan pembawa acara televisi di India. Ia merupakan putra tertua dari Salim Khan dan telah mendapatkan berbagai penghargaan dalam seni peran.



**Sanjay Dutt:** lahir 1959, aktor dan produser film di India, berbagai genre sinema telah dirasakannya dan lebih dari 185 film telah dibintanginya. Ia pernah ditangkap dan dituntut karena kepemilikan senjata ilegal.



**Seymour Nebenzahl:** (1899-1961) produser film kelahiran Amerika dan merupakan produser film independent pertama tahun 1939. Sebelumnya ia dikabarkan sempat diasingkan oleh Nazi di Perancis.



**Shah Rukh Khan:** pria kelahiran 1965, aktor dan produser untuk sinema Bollywood. Ukuran pendapatan, ia adalah bintang film yang paling sukses di dunia. Selain berbisnis, ia juga mendapatkan penghargaan UNESCO karena kepeduliannya dengan pendidikan anak-anak.



**Steven Spielberg:** lahir 1946, berprofesi sebagai pembuat film, ia merupakan pelopor era new Hollywood dan sutradara paling populer dalam sejarah sinema. Salah satu sineas paling sukses atas bakat yang ia miliki pada industri film Amerika.



**Sylvester Stallone:** pria kelahiran 1946, aktor, produser, dan penulis skenario, terkenal akan aktingnya pada film aksi Hollywood. Ia juga sempat menjadi seorang promotor tinju pada era 80-an.



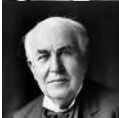
**Tan Hin Hie:** lahir di Tiongkok (1891-1969) bermigrasi ke Jawa dan dikenal dengan julukan raja ikan asin. Ia mendirikan Prinsen Park di Mangga Besar dan sebagai tempat yang mempopulerkan Tangkiwood pada masa itu.



**Tatang S.:** seorang komikus Indonesia berdarah Sunda, besar era 80-an dengan penokohan punakawan dari cerita pewayangan. Ia meninggal pada tahun 2003 karena penyakit gula yang dideritanya.



**Thea Von Harbou:** (1888-1954) penulis skenario, novelis, sutradara, dan aktris Jerman. Ia terkenal dengan skenario fiksi ilmiah film Metropolis, kerjasamanya dengan produser Fritz Lang.



**Thomas Alva Edison:** (1847-1931) penemu dan pengusaha amerika yang mempatenkan banyak temuannya. Ia merupakan penemu pertama yang menerapkan prinsip produksi massal dan kerja tim dalam penemuan.



**Tim Burton:** kelahiran 1958, sutradara, produser, penulis, artis dan animator. Ia terkenal dengan garapan film drama fantasi, horor, petualangan, musik yang eksentrik.



**Tom Hardy:** lahir 1977, aktor produser, dan mantan model Inggris, filmnya sukses di Inggris dan Amerika. ia juga aktif pada kegiatan-kegiatan amal dan sebagai duta kerajaan Inggris.



**Tom Holland:** aktor dan *dancer* kelahiran Inggris 1996 merupakan pemeran Spiderman pada waralaba Marvel Cinematic Universe. Ia mendapatkan penghargaan BAFTA sebagai bintang yang baru terbit 2017.



**Witelo:** (1230-1280) teolog, fisikawan, filsuf alam, dan ahli matematika, memiliki pengaruh penting dalam sejarah filsafat di Polandia. Jurnal-jurnalnya tentang studi optik banyak diilhami dari Al Haytham.



**Wolly Sutinah:** (1915-1987) yang dikenal sebagai Mak Uwok, adalah aktris Indonesia 3 zaman. Ia seorang yang disiplin, jago bermain silat, dan improvisasi dalam seni peran yang luar biasa pada 100 film yang dibintanginya.



**Yasujiro Niwa:** (1893-1975) seorang ilmuwan listrik asal Jepang, dengan temuan phototelegraphic melalui kabel dan radio. Ia sempat menjabat sebagai direktur di teknik elektro Universitas Tokyo.

## 7.2 Tokoh Fiksi dan Adopsi



**Alien:** makhluk parasit dari luar angkasa dalam sekuel film horor fiksi ilmiah berjudul Alien. Makhluk ganas ini menggunakan badan manusia sebagai indungunya.



**Ashitaka:** tokoh remaja yang diangkat dalam film Princess Mononoke, mengembara untuk mencari kesembuhan dari kutukan yang menimpanya.



**Batman:** karakter superhero dari DC comic yang diangkat ke layar lebar. Karakter ini mengadopsi sifat kelelawar dibantu dengan peralatan super canggih.



**Black Widow:** agen mata-mata SHIELD dalam cerita komik dan film Marvel. Wanita berparas cantik, ahli beladiri dan menjadi anggota Avengers.



**Bonnie:** adalah karakter nyata yang diangkat dalam film, ia merupakan pasangan Clyde dan melakukan perampokan di Amerika



**Bumblebee:** karakter robot alien pada film Tranformer dari kelompok Autobots. Ia memiliki warna kuning yang khas pada film tersebut.



**Captain Amerika:** salah satu anggota Avengers yang diadopsi dari komik dan kemudian ke layar lebar. Ia awalnya hasil eksperimen untuk berperang pada perang dunia.



**Caroq:** tokoh komik dari Indonesia, memiliki kekuatan sihir mengubah dirinya menjadi pahlawan super. Ia menyembunyikan identitasnya sebagai supir taksi.



**Chihiro:** merupakan tokoh utama dalam film animasi Spirited Away. Ia bertualang pada dimensi lain untuk menyelamatkan orang tuanya dari sihir jahat.



**Cinderella:** cerita penderitaan perempuan dengan ibu tiri kejam, namun akhirnya peri mempertemukan dia pada pangeran dengan perantara sepatu kaca.



**Clyde:** adalah pasangan Bonnie untuk melakukan aksi perampokan mereka di Amerika. Cerita ini diangkat kedalam film berdasarkan kisah nyata era 30-an.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**Dr. Strange:** superhero Marvel berlatar belakang ahli bedah, berubah pikiran untuk mendalami ilmu sihir setelah sebuah kecelakaan menimpanya.



**Freddy:** karakter dalam film bergenre horor yang menceritakan makhluk neraka jahat mendatangkan mimpi buruk dan merubahnya ke kenyataan.



**Godam:** salah satu karakter komik Indonesia dan memiliki kemiripan pada salah satu karakter Marvel. Walau demikian, alur ceritanya masih khas Indonesia.



**Gulliver:** karakter ini muncul dari sastra klasik yang menceritakan petualangan pelaut yang terdampar di dunia antah barantah.



**Gundala:** Putra Petir, satu lagi karakter komik Indonesia, memiliki kekuatan super yang bersumber dari artefak cicin kuno yang didapatkannya.



**Haku:** salah satu roh sungai berwujud asli sekor naga yang selalu mengingatkan dan membantu Sen. Ia berusaha keras dengan caranya sendiri agar Sen terlepas dari jeratan Yubaba.



**Harry Potter:** seorang anak yang memiliki takdir untuk menghentikan tujuan penyihir jahat. Ia menuntut ilmu sekolah sihir dalam film dan judul yang sama.



**Hell Boy:** makhluk neraka diasuh oleh ilmuwan dan diberikan kasih sayang layaknya manusia. Ia kemudian memerangi kejahatan dari dunia supranatural.



**Hugo Cabret:** tokoh anak kecil yang selalu bermain pada sebuah stasiun, pengalaman ini mengantarkan ia pada seseorang pesulap dan sineas yaitu Melies.



**Hulk:** karakter ilmuwan, mengalami kecelakaan sinar gamma yang menyebabkan ia mengalami provokasi emosi dan merubahnya menjadi raksasa hijau.



**Iron Man:** karakter super hero Marvel dengan baju zirah yang memiliki teknologi tinggi. Karakter ini memerangi kejahatan bersama tim Avengers.



**James Bond:** agen rahasia Inggris yang diadopsi dari serial novel, mata-mata tangguh dan diandalkan pada misi penting serta sangat flamboyan.



**Jason:** tokoh pembunuh sadis dengan topeng baseball, selalu mengintimidasi dan menghabiskan korbannya dengan sadis.



**Jigo:** agen oportunist yang menyamar menjadi biarawan, tujuannya untuk mencari informasi tentang roh hutan dan mempersembahkannya ke kaisar.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



**Joan Of Arc:** karakter adopsi dari kisah nyata, tokoh yang dianggap pahlawan di Perancis. Tokoh ini dianggap populer dalam sastra dan diangkat dalam sinema.

**Kamaji:** memiliki 3 pasang lengan seperti laba-laba, dapat memanjang tanpa batas, bekerja mengontrol ketel tungku perapian di tempat Sen bekerja.

**Lady Eboshi:** wanita antagonis tangguh dan ambisius, banyak mempekerjakan orang-orang yang terpinggirkan secara sosial untuk menjalankan ambisinya.

**Lin:** pekerja di pemandian dan menjaga serta membantu Chihiro, walau pada awalnya acuh namun akhirnya mereka bersahabat.

**Megatron:** pimpinan kelompok Decepticons yang kejam, ia menjadi musuh abadi semua Autobots. Ia selalu berusaha untuk melenyapkan Autobots.

**Mei:** anak umur 4 tahun yang sangat aktif dan penuh rasa penasaran. Setelah pindah bermukim, Ia pertama kali bertemu dengan Totoro roh penjaga hutan.

**Nick Fury:** agen SHIELD dan sebagai perantara penyatuan para super hero dalam Avenger. Ciri khasnya memiliki satu penutup mata pada wajahnya.

**No-face:** makhluk kesepian, memiliki kemampuan bereaksi terhadap emosi dan menelan individu untuk mendapatkan kepribadian serta ciri fisiknya.

**Okkoto:** merupakan pimpinan para babi hutan yang sangat dihormati, walau tua renta tapi membenci manusia yang arogan merusak hutan.

**Optimus Prime:** pimpinan para Autobots yang tersisa, ia bekerjasama dengan manusia untuk menghalau ancaman Decepticons.

**Panji Tengkorak:** karakter fantasi silat nusantara yang diadopsi dari komik, ia berkelana untuk mencari pembunuh istri yang ia cintai.

**Peter Parker:** karakter komik Marvel dari karakter Spiderman, ia bekerja layaknya orang lain saat menyembunyikan identitasnya sebagai pahlawan.

**Predator:** makhluk luar angkasa mencari DNA makhluk hidup lain di setiap planet, untuk meningkatkan kemampuannya sebagai makhluk hibrida.

**Professor Charles Xavier:** karakter cerdas dikenal dengan Professor X pendiri perkumpulan X-men. Ia berusaha menengahi konfrontasi mutan dan manusia.





**Robin:** karakter mitra junior Batman dalam menjalani misi-misi berbahayanya. Ia ikut serta dalam membasmi kejahatan di Gotham City



**Satsuki:** karakter kakak Mei, memiliki sifat dewasa menjaga adiknya kapanpun, walau sesekali jengkel dengan Mei, secara keseluruhan ia kakak yang baik



**Sen:** nama dari Chihiro oleh Yubaba dengan tujuan ia melupakan identitasnya. Dengan bantuan Haku, Sen tetap sadar dan menyelamatkan orangtuanya.



**Si Buta:** dari goa hantu, pendekar silat tanpa indra penglihatan berlatar belakang cerita penjajahan. Karakter ini merupakan adopsi dari komik populer nusantara.



**Si Pitung:** seorang jawara di Batavia abad 19, memerangi ketidakadilan penjajah. Pendekar silat yang kesohor dan membuat penjajah kerepotan olehnya.



**Spiderman:** tokoh super hero Marvel, memiliki kemampuan seperti laba-laba. Direkrut menjadi anggota Avengers oleh Tony Stark karena kemampuannya.



**Tatsuo:** tokoh ayah dari kakak beradik Satsuki dan Mei, ia bekerja sebagai dosen pada sebuah universitas dan merawat istrinya yang mengalami sakit.



**Thor:** tokoh komik yang merujuk pada dewa petir dari legenda kaum pejuang viking. Ia memiliki palu petir yang diberikan oleh ayahnya.



**Tony Stark:** karakter kaya dan pintar, ahli mekanik dan teknologi cerdas yang menciptakan Iron man dan memfasilitasi petualangan tim Avengers.



**Totoro:** tokoh fantasi animasi sebagai roh penjaga hutan dan pohon besar. Ia biasanya bisa dilihat anak-anak karena kemurnian hati mereka.



**Vision:** karakter android anggota Avenger, adopsi komik Marvel, ia memiliki banyak kemampuan yang bisa membantu tugas Avengers.



**Wolverine:** mutan dengan kemampuan indera seperti hewan, stamina fisik, regenerasi sel, dan cakar yang bisa keluar kapanpun dari tangannya.



**Yubaba:** pemilik pemandian di dunia roh, adik kembar Zeniba. Sifatnya tidak manusiawi, sombong dan gemar mengintimidasi siapapun untuk keuntungannya.



**Zeniba:** saudara kembar identik Yubaba yang memiliki sifat berlawanan. Ia baik hati, membantu dan memberikan saran serta semangat pada Chihiro.

## Bibliografi

- Ayres, Alyssa; Oldenburg, Philip. 2005. *India Briefing India: Takeoff At Last?*. Rusia: ME Sharpe.
- BEKRAF, BPI, Angga. 2018. *Slide Presentation WCCE 2018*. Bali.
- Belton, John. 1993. *American Cinema/American Culture*. New York: McGraw/Hill.
- Berger, Arthur Asa. 1984. Sign in Contemporary Culture: An Introduction to Semiotic atau Pengantar Semiotika; Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer. Terj. M. Dwi Marianto. 2010. Sleman: Tiara Wacana.
- Berliner, Todd. 2010. *Hollywood Incoherent: Narration in Seventies Cinema*. Texas: University of Texas Press.
- Bessy; Duca, Lo. (1961) Méliès Mage, appendix "Mes mémoires" Paris: JJ Pauvert (hal. 175).
- Brunn, Stanley D.; Cutter, Susan L.; Harrington, JW Jr. 2004. Geograhyan dan technology . USA: Spinger.
- Chaudhuri, Diptakirti. 2015. *Written by Salim-Javed: The Story of Hindi Cinema's Greatest Screenwriters*. UK: Penguin Group.
- Ciment, Michel. "Fritz Lang, Le Meurtre Et La Loi" dalam Gallimard (Ed.), *Collection Découvertes Gallimard*, vol. 442, 4 Nopember 2003.
- Cinémathèque Méliès (June 2013), "Dossier: la soirée historique du Grand Café, Georges Méliès y assistait...la veille!". Cinémathèque Méliès: Lettre d'information (37): 7.
- Cosandey, Roland (1991), "Georges Méliès as L'Inescamotable Escamoteur: A Study in Recognition", dalam Cherchi Usai, Paolo, *A Trip to the Movies: Georges Méliès, Filmmaker and Magician (1861-1938)*, *Lo Schermo Incantato: Georges Méliès (1861-1938)*, International Museum of Photography at George Eastman House, hal. 57–111.
- Crouse, Richard. 2005. *Reel Winners*. Canada: Dundurn Press Ltd.
- Danesi, Marcel. 2002. *Understanding Media Semiotics; Pengantar Memahami Semiotika Media*. Terj. A. Gunawan Admiranto. 2010. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dawkins, Richard. 1989. "11. Memes:the new replicators" dalam *The Selfish Gene*. USA: Oxford University Press (hal. 352).
- Dawson, Jim. 2006. *Blame It On The Dog: A Modern History Of The Fart*. California: Ten Speed Press.
- Dyson, Jonathan. 2000. *How The West Was Won Time Lapse*. London: The Independent.
- Ezra, Elizabeth. 2000. *George Méliès*. UK: Manchester University Press.
- Frazer, John. 1979. *Artificially Arranged Scenes: The Films of Georges Méliès*. Boston: G.K. Hall & Co.
- Frazer, John. 1979. *Artificially Arranged Scenes: The Films of Georges Méliès*. Boston: G.K. Hall & Co.
- Fry, Ron; Fourzon, Pamela. 1977. *The Saga Of Special Effects*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- Gasher, Mike. 2002. *Hollywood North: The Feature Film Industry in British Columbia*. Vancouver: University of British Columbia Press.
- Gokulsing, K. Moti; Gokulsing, K.; Dissanayake, Wimal. 2004. *Indian Popular Cinema: A Narrative of Cultural Change*. London: Trentham Books.
- Graham, Gordon. 2002. *Genes: A Philosophical Inquiry*. New York: Routledge.
- Gress, Jon. 2015. *[digital] Visual Effects and Compositing*. San Francisco: New Riders.
- Gulzar; Nihalani, Govind; Chatterji, Saibal. 2003. *Encyclopaedia of Hindi Cinema*. Encyclopaedia Britannica (India) Pvt Ltd. pp. 136–137.
- Gunning, Tom. 2000. *The Films Of Fritz Lang: Allegories Of Vision And Modernity*. UK: British Film Institute.
- Gupta, Prakash C. 2006. *Data Communications and Computer Networks*. PHI of India: New Delhi.
- Harper's Magazine. 14 oktober 2009. *Making of America Project*. Harper's Magazine Company. USA: Princeton University. Vol. 135, hal. 350.
- Havis, Allan. 2008. *Cult Films: Taboo and Transgression*. USA: University Press of America.
- Hayward, Susan. 2006. "Hollywood" in *Cinema Studies: The Key Concepts (Third Edition)*. New York: Routledge (hal. 205).

- Hess, Stephen. 2005. *Through Their Eyes: Foreign Correspondents in the United States*. Washington DC: Brookings Institution Press.
- Heylighen, Francis; Chielens, K. 2009. "Encyclopedia of Complexity and Systems Science: Evolution of Culture, Memetics" dalam Robert A. Meyers (Ed.) *Encyclopedia of Complexity and Systems Science*. USA: Springer (hal. 1-27)
- Hopfner, Jonathan. 2009. *Moon Living Abroad in South Korea*. Boston: Avalon Travel.
- Jain, Neeraj; Soneja, Tarun; Ahluwalia, Japun. 2016. *Indywood: The Indian Film Industry*. India: Deloitte Touche Tohmatsu.
- James, David E. 1989. *Allegories of Cinema: American Film in The Sixties*. New York: Princeton University Press.
- Kalat, David. 2004. *DVD Commentary for The Testament of Dr. Mabuse*. New York City, United States: The Criterion Collection.
- Keith, Gaelyn Whitley. 2010. *The Father of Hollywood*. Oklahoma: Tate Publishing.
- Kermode, Mark. 2013. *Hatchet Job: Love Movies, Hate Critics*. UK: Pan Macmillan.
- Koo, Ryan. 2012. *The DSLR Cinematography Guide*. USA: No Film School.
- Krebs, Albin. 3 Agustus 1976. "Fritz Lang, Film Director Noted for 'M,' Dead at 85". The New York Times. Diambil 13 September 2018.
- Kumar, Surendra. 2003. *Legends of Indian cinema: pen portraits*. New Delhi: Har-Anand Publications.
- Kwakalinga, Mona. 2013. *African Review: The Political Economy of Cinema (video film) in Tanzania*. Tanzania: University of Dar es Salaam.
- Letort, Delphine; Lebdaï, Benaouda, eds. 2018. *Women Activists and Civil Rights Leaders in Auto/Biographical Literature and Films*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- Lorenzen, Mark. 2009. "Go West: The Growth of Bollywood" dalam *Creativity at Work*. Copenhagen: Copenhagen Business School.
- Malthête-Méliès, Madeleine. 2011. *Georges Méliès l'Enchanteur*. Condé-sur-Noireau: La Tour Verte.
- Marché, Jordan D. 2005. *Theaters Of Time And Space: American Planetariums, 1930–1970*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Matusitz, Jonathan; Payano, Pam. 2011. "The Bollywood in Indian and American Perceptions: A Comparative Analysis". *India Quarterly: A Journal of International Affairs*, vol. 67, no. 1, hal. 65–77.
- Mazumdar, Ranjani. 2007. *Bombay Cinema: An Archive of the City*. USA: University of Minnesota Press.
- McDonald, Paul. 2007. *Video and DVD Industries*. UK: British Film Institute.
- Mcgilligan, Patrick. 1998. *Fritz Lang: The Nature of the Beast*. US: Martin's Press.
- Mehta, Monika. "Globalizing Bombay Cinema: Reproducing the Indian State and Family." *Cultural Dynamics*, vol. 17, no. 2, July 2005, hal. 135–154.
- Motion Picture Dist. Association. 2014. *Economic Contribution of the Indian Motion Picture and Television Industry*. India: Deloitte Touche Tohmatsu.
- Nugroho, Fajar. 2007. *Cara Pinter Bikin Film Dokumenter*, Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Onuzulike Uchenna. 2013. *Human Communication. A Publication of the Pacific and Asian Communication Association*. Vol. 10, No. 3, hal. 231 – 242.
- Osterman, Markark; Romer, Grand B. 2007. "History and the Evolution of Photography" dalam *The Focal of Encyclopedia of Photography, 4th Edition*. Burlington USA : Focal Press (hal. 23).
- Paul; Meyer, Mark-Paul. 2000. "Conservation and Museology" dalam *Restoration of Motion Picture Film*. USA: Butterworth-Heinemann (hal. 24–26).
- Pike, Kenneth L. 1943. *Phonetics: A Critical Analysis of Phonetic Theory and a Technique for the Practical Description of Sounds*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Pogaru, Raghavendra Santosh. 2016. "Application of Project Management Techniques in Filmmaking" dalam *Culminating Projects in Mechanical and Manufacturing Engineering*. USA: St. Cloud State University (hal. 1-43).
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Raj, Ashok. 2009. *Hero Vol.2*. India: Hay House Publisher.
- Rasmussen, Cecilia. "L.A. Then and Now: Film Pioneer Griffith Rode History to Fame". *Los Angeles Times*, 1 Agustus 1999. hal. 3.
- Rosen, Miriam. 1987. "Méliès, Georges", dalam John Wakeman, *World Film Directors: Volume I, 1890–1945*. New York: The H.W. Wilson Company (hal. 759).

- Schatz, Thomas. 1993. "The New Hollywood" dalam Jim Collins, Hilary Radner and Ava Preacher Collins. *Film Theory goes to the Movies*. New York: Routledge (hal. 8-37).
- Scott, Ellen C. 2015. *Cinema Civil Rights: Regulation, Repression, and Race in the Classical Hollywood Era*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Soderberg, Marie. 2010. *Changing Power Relations in Northeast Asia: Implications for Relations Between Japan and South Korea*. Abingdon: Taylor & Francis.
- Stambro, Jan Elise. 2016. "The Economic Impacts of the 2016 Sundance Film Festival". *Bureau of Economic and Business Research*. University of Utah.
- Teo, Stephen. 2013. *The Asian Cinematic Experience*. UK: Routledge.
- Thomson, David. 2012. *The Big Screen: The Story Of The Movies*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Turner, Bryan S. 2013. *The Routledge International Handbook of Globalization Studies*. UK: Routledge.
- Walden, Kiri Bloom. 2013. *British Film Studios*. UK: Shire Publications.
- Wibowo, Fred. 2007. Teknik Produksi Program Televisi, Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Yecies, Brian; Shim, Ae-Gyung. 2012. *Korea's Occupied Cinemas, 1893-1948: The Untold History of the Film Industry*. UK: Routledge.

#### INTERNET:

- Abiola, Saratu. 2012. *Kannywood, The Growth Of A Nigerian Language Industry*. Carmen McCain, Diperoleh 26 September 2018 dari <http://nigerianstalk.org/2012/10/09/kannywood-the-growth-of-a-nigerian-language-industry-carmen-mccain-2/>
- AD Staff. 2018. *Golden Globes 2018: All You Need To Know About The Golden Trophy*. Diperoleh 3 Oktober 2018 dari <https://www.architecturaldigest.in/content/golden-globes-2018-all-you-need-to-know-about-the-golden-trophy-6-facts/>
- Anderson, Ariston. 2015. *Venice: David Gordon Green's 'Manglehorn,' Abel Ferrara's 'Pasolini' in Competition Lineup*. The Hollywood Reporter. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari <https://www.hollywoodreporter.com/news/venice-film-festival-unveils-lineup-720770>
- Apara, Seun. 2013. *Nollywood at 20: Half Baked Idea*. Diperoleh 26 September 2018 dari <https://www.360nobs.com/2013/09/nollywood-at-20-half-baked-idea-words-by-seun-apara/>
- Apriani, Jane; Sumartomjon, Markus (Ed.). 2018. *Film Indonesia Masih Belum Jadi Tuan Rumah Di Negeri Sendiri*, diperoleh 29 Oktober 2018 <https://peluangusaha.kontan.co.id/news/film-indonesia-masih-belum-jadi-tuan-rumah-di-negeri-sendiri>
- Belinale. 2018. *Prizes Of The International Jury*. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari [https://www.berlinale.de/en/das\\_festival/preise\\_und\\_juries/preise\\_international\\_e\\_jury/index.html](https://www.berlinale.de/en/das_festival/preise_und_juries/preise_international_e_jury/index.html)
- Berkenfeld, Diane; Black, Dave; Corrado, Mike; Silverman, Lindsay. 2018. *Understanding Focal Length*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://www.nikonusa.com/en/learn-and-explore/a/tips-and-techniques/understanding-focal-length.html>
- Boucher, Geoff. 2008. *VHS Era Is Winding Down*. Los Angeles Times. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari <http://articles.latimes.com/2008/dec/22/entertainment/et-vhs-tapes22>
- Briere, Danny; Hurley, Pat. 2018. *Interlaced Vs. Progressive Scanning Methods*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://www.dummies.com/consumer-electronics/home-theater/interlaced-vs-progressive-scanning-methods/>
- British Film Institute. 2008. *Fritz Lang: Master of Darkness*. British Film Institute. Diperoleh 16 September 2018 dari <https://www.bfi.org.uk/features/lang>
- Britmovie. 2013. *Pinewood Studio*, Diperoleh 25 September 2018 dari <https://web.archive.org/web/20130317133224/http://www.britmovie.co.uk/studios/Pinewood-Studio>
- Brooks, Xan. 2005. *A God Among Animators*, The Guardians, Diperoleh 27 Oktober 2018 dari <https://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>

- Cain, Rob. 2016. *Are Bollywood's Three Khans The Last Of The Movie Kings?*. Forbes. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.forbes.com/sites/robcairn/2016/03/20/are-bollywoods-three-khans-the-last-of-the-movie-kings/#4783a6695c43>
- Cecep swp. (2007). *Jenis-Jenis Shot, Sudut, dan Gerakan Kamera*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://misteridigital.wordpress.com/2007/07/01/jenis-jenis-shot-sudut-dan-gerakan-kamera/>
- Chaudhury, Sumedha. 2013. *Jollywood Losing Identity*. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.dailypioneer.com/2013/state-editions/jollywood-losing-identity.html>
- Cinema. (n.d.) *Collins Thesaurus of the English Language – Complete and Unabridged 2nd Edition*. (1995, 2002). Diperoleh 7 September 2018 from <https://www.thefreedictionary.com/cinema>
- Cinémathèque Méliès. 2013. *Dossier: La Soirée Historique Du Grand Café, Georges Méliès Y Assistait...La Veille!*. *Cinémathèque Méliès: Lettre D'information* (37): 7. Diperoleh 7 September 2018 dari <http://cinemathequemelies.eu/index.php/post/Lettre-d-information-n%C2%B037-juin-2013>
- Cinephilia & Beyond. 2018. *Cinema Europe Hollywood*. Diperoleh 25 September 2018 dari <https://cinephiliabeyond.org/cinema-europe-hollywood/>
- CNN Indonesia. 2015. *Gang Tangki, Serupa 'Hollywood' di Pusat Jakarta*. diperoleh 29 September 2018 dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20150622150930-20-61609/gang-tangki-serupa-hollywood-di-pusat-jakarta?>
- Cox, Spencer. 2018. *What Is Exposure? (A Beginner's Guide)*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://photographylife.com/what-is-exposure>
- \_\_\_\_\_. 2018. *What Is Noise in Photography?*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://photographylife.com/what-is-noise-in-photography>
- Craig, Benjamin. 2018. *History of the Sundance Film Festival*. Sundance-A Festival Virgin's Guide. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://www.sundanceguide.net/sundance-festival-guide/history-of-the-sundance-film-festival/part-1.php>
- Demers, Cedric; Azzabi, Mehdi. 2017. *What Is The Aspect Ratio? (4:3, 16:9, 21:9)*. Diperoleh 11 Oktober 2018 dari <https://www.rtings.com/tv/learn/what-is-the-aspect-ratio-4-3-16-9-21-9>
- Donati, Silvia Donati. 2018. *Everything You Need to Know About the Venice Film Festival*. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari <http://www.italymagazine.com/featured-story/everything-you-need-know-about-venice-film-festival>
- Drawbaugh, Ben. 2008. *Two years of battle between HD DVD and Blu-ray: a retrospective*. Engadged. Diperoleh 16 Oktober 2018 dari <https://www.engadget.com/2008/02/20/two-years-of-battle-between-hd-dvd-and-blu-ray-a-retrospective/>
- Dwi, Hutomo. 2016. *Perbedaan Trailer, Teaser, Clip, Featurette dan TV Spot*. Jadiberita. Diperoleh 21 Oktober 2018 <http://jadiberita.com/93220/perbedaan-trailer-teaser-clip-featurette-dan-tv-spot.html>
- Ebert, Roger. 2002. *"Hayao Miyazaki Interview"*. RogerEbert.com. Ebert Digital. Diperoleh 8 Oktober 2018 dari <https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>
- EFA. 2018. *European Film Academy*. Diperoleh 25 September 2018 dari <https://www.europeanfilmacademy.org/European-Film-Academy.35.0.html>
- \_\_\_\_\_. *History The Beginning*. Diperoleh 5 Oktober 2018 dari <https://www.europeanfilmacademy.org/History.42.0.html>
- Elizabeth. 2016. *What is Depth of Field*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://photographylife.com/what-is-depth-of-field>
- Encyclopaedia Britannica (Ed.). 2011. *Festival Film Internasional Berlin*. Encyclopædia Britannica, diperoleh 03 Oktober 2018 dari <https://www.britannica.com/art/Berlin-International-Film-Festival>
- Festival De Cannes. 2018. *A Brief History Of The Palme d'Or*. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari <https://www.festival-cannes.com/en/69-editions/palme/a-brief-history-of-the-palme-d-or>

- Film Federation of India. 2017. *Indian Feature Films Certified During The Year 2017*. Film Federation of India. Diperoleh 19 September 2018 dari <http://www.filmfed.org/IFF2017.html>
- Film. (n.d.) *American Heritage® Dictionary of the English Language, Fifth Edition*. 2011. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.thefreedictionary.com/film>
- Firdaus. 2013. *Pergerakan Kamera*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <http://firdausbinmusa.blogspot.com/2013/06/pergerakan-kamera.html>
- French, Philip. 2010. *How 100 Years Of Hollywood Have Charted The History Of America*. The Guardian. UK. Diperoleh 19 September 2018 dari <https://www.theguardian.com/film/2010/feb/28/philip-french-best-hollywood-films>
- Golden Horse. 2013. *Taipei Golden House Film Festival*. <http://www.goldenhorse.org.tw/ui/index.php?class=funcnav&func=about>. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <https://web.archive.org/web/20130531122244/http://www.goldenhorse.org.tw/ui/index.php?class=funcnav&func=about>
- Greydanus, Steven D. 2011. *The World of Hayao Miyazaki*, diperoleh 27 Oktober 2018 dari <https://www.catholicworldreport.com/2011/05/09/the-world-of-hayao-miyazaki/>
- Hale, Benjamin. 2017. *The History of the Hollywood Movie Industry*. Diperoleh 30 September 2018 dari <http://historycooperative.org/author/andrew/page/6/>
- Hamzah, Farhan. 2014. *Battle Of Surabaya, Animasi Buatan Indonesia Yang Akan Di Rilis 2014*, Aan Sub, Diperoleh 29 Oktober 2018 dari <http://aansubs.blogspot.com/2014/01/battle-of-surabaya-animasi-buatan.html#>
- Handriansyah, Handri. 2018. *5 Film Terbaik Karya Georges Méliès*. Diperoleh 16 September 2018 dari <http://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2018/05/03/5-film-terbaik-karya-georges-m%C3%A9li%C3%A8s-423737>
- HFPA. 2018. *History Of The Golden Globes*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://www.goldenglobes.com/history-golden-globes>
- HISTORY, November 13, 2009. *First nickelodeon opens, A&E Television Networks*, Diperoleh 19 September 2018 dari <https://www.history.com/this-day-in-history/first-nickelodeon-opens>
- Hutagaol, Randy P.F., *Berjaya di Luar Negeri Namun 5 Film Indonesia Berikut Malah Sepi Peminat di Tanah Air*, Tribun Medan, diperoleh 9 Nopember 2018 dari <http://medan.tribunnews.com/2018/02/21/berjaya-di-luar-negeri-namun-5-film-indonesia-berikut-malah-sepi-peminat-di-tanah-air?page=all>
- Hyde, Jesse. 2003. *Let's Hear It For Mollywood: Filmmaker Says LDS Version Of 'Pride And Prejudice' Has A Market*. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.deseretnews.com/article/991700/Lets-hear-it-for-Mollywood.html>
- Imanto, Teguh. 2012. *Teknik Kamera Elektronik 4 (Group Shot)*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id/2012/03/25/teknik-kamera-elektronik-4-group-sho/>
- Jha, Subhash K. 2005. *Amit Khanna: The Man Who Saw 'Bollywood'*. Sify Movies. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://web.archive.org/web/20050409171523/http://sify.com/movies/bollywood/fullstory.php?id=13713296>
- Judy Stoffman, Judy. 2016. *Michael Spencer: The Kingmaker Of The Canadian Film Industry*. The Globe And Mail. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.theglobeandmail.com/arts/film/michael-spencer-the-kingmaker-of-the-canadian-film-industry/article30068967/>
- Junaidi, Mahbub. 2016. *Tangkiwood, Hollywood Ala Indonesia*. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://tirtoid.tangkiwood-hollywood-ala-indonesia-bxrf>
- Juniman, Puput Tripeni. 2017. *Polemik Perebutan Piala Citra dari Tahun ke Tahun*. CNN Indonesia. Diperoleh 8 Oktober 2018 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20171111141650-220-254978/polemik-perebutan-piala-citra-dari-tahun-ke-tahun>
- Kamukama, Polly. 2012. *Ugawood Or Kinna-Uganda? Film Stars Split Over Name*. Diperoleh 29 September 2018 dari [https://www.observer.ug/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17873:ugawood-or-kinna-uganda-film-stars-split-over-name](https://www.observer.ug/index.php?option=com_content&view=article&id=17873:ugawood-or-kinna-uganda-film-stars-split-over-name)

- Kamus Besar Bahasa Indonesia .2016. *Meme*. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/meme>
- \_\_\_\_\_. 2018. *Film*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://kbbi.web.id/film>
- \_\_\_\_\_. 2018. *Sinema*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://kbbi.web.id/sinema>
- \_\_\_\_\_. 2018. *Sinetron*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://kbbi.web.id/sinetron>
- \_\_\_\_\_. 2018. *Teater*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://kbbi.web.id/teater>
- \_\_\_\_\_. 2018. *Video*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://kbbi.web.id/video>
- Keller, Céline. 2018. *1938-1951: The Birth Of The Festival*. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari <https://fresques.ina.fr/festival-de-cannes-en/parcours/0001/1938-1951-the-birth-of-the-festival.html>
- Kiprof, Paul. 2018. *Largest Film Industries in the World*, diperoleh 30 Oktober 2018 dari <https://www.worldatlas.com/articles/largest-film-industries-in-the-world.html>
- Kleinman, Zoe. 2015. *Sony Says Goodbye To Betamax Tapes*. BBC News. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari <https://www.bbc.com/news/technology-34776424>
- Knelmen, Martin. 1979. *Hollywood North Growing Up...Finally*. The Windsor Star. Diperoleh 20 September 2018 dari [https://news.google.com/newspapers?id=jVI\\_AAAAIBAJ&sjid=M1I1MAAAAIBAJ&dq=hollywood-north%20canada&pg=1062%2C3649091](https://news.google.com/newspapers?id=jVI_AAAAIBAJ&sjid=M1I1MAAAAIBAJ&dq=hollywood-north%20canada&pg=1062%2C3649091).
- Korda, Studio. 2018. *Korda Studios*. Diperoleh 26 September 2018 dari <https://kordastudio.hu/>
- Krebs, Albin. 1976. *Fritz Lang, Film Director Noted for 'M', Dead at 85*. New York Times. Diperoleh 16 September 2018 dari <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/97/07/20/reviews/lang-obit.html>
- La Biennale di Venezia. 2017. *La Biennale di Venezia – The origin*. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari <https://www.labiennale.org/en/history?back=true>
- Lasealwin. 2018. *10 Dampak Negatif Film, Sinetron, Drama, Musik, Lagu, Tari Dan Karya Seni Lainnya*. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <https://lasealwin.com/2018/01/12/bahaya-dampak-negatif-film-sinetron-drama-musik-lagu-tari-dan-karya-seni-lainnya/>
- Lestari, Andhini Puteri. 2014. *Hematnya Industri Film Nollywood*. Diperoleh 26 September 2018 dari <http://www.herworld.co.id/article/2014/6/1096-Hematnya-Industri-Film-Nollywood>
- Lindrea, Victoria. 2007. *Blowing Raspberries At Tinseltown*. BBC News. Diperoleh 9 Oktober 2018 dari <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/6392701.stm>
- Mahany, Andry Trysandy. 2017. *10 Istilah Di Dunia Film Ini Banyak Yang Belum Tahu Artinya*. Brilio. Diperoleh 21 Oktober 2018 dari <https://www.brilio.net/film/10-istilah-di-dunia-film-ini-banyak-yang-belum-tahu-artinya-170413p.html>
- Maher, Michael. 2015. *Camera Crew Breakdown: Jobs and Responsibilities*. The Beat. Diperoleh 16 Oktober 2018 dari <https://www.premiumbeat.com/blog/camera-crew-breakdown-jobs-and-responsibilities/>
- Malsthète, Jacques. "Georgette Méliès." In Jane Gaines, Radha Vatsal, and Monica Dall'Asta, eds. *Women Film Pioneers Project*. Center for Digital Research and Scholarship. New York, NY: Columbia University Libraries, 2013 diperoleh 13 September 2018 dari <https://wfpp.cdrc.columbia.edu/pioneer/georgette-melies/>
- Mansurov, Nasim. 2018. *Introduction to Shutter Speed in Photography*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://photographylife.com/what-is-shutter-speed-in-photography>
- Mansurov, Nasim. 2018. *What Is Bokeh?*, PhotographyLife, Diperoleh 12 Oktober 2018 dari <https://photographylife.com/what-is-bokeh>
- Maraune, El. 2013. *Kamera Angle*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://yahadramaut.wordpress.com/2013/02/25/kamera-angle/>
- Marrs, John. 2009. *They Have No Excuse To Be As Bad As They Are*. The Guardian. Diperoleh 9 Oktober 2018 dari <https://www.theguardian.com/film/2009/feb/24/razzies-interview-oscars>
- Mathies, Daven. 2018. *What is ISO?* Digital Trend. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://www.digitaltrends.com/photography/what-is-iso/>
- McGregor, Lewis. 2017. *The Filmmaker's Guide to the Establishing Shot*, The Beat, Diperoleh 19 Oktober 2018 dari <https://www.premiumbeat.com/blog/filmmakers-guide-establishing-shot/>

- Media for Development International Tanzania (MFDI). 2011. *Swahiliwood: Researching Tanzania's Film Industry*. Diperoleh 29 September 2018 dari <http://mfditanzania.com/swahiliwood-researching-tanzanias-film-industry/>
- Meenakshi Shedde (May 18, 2003), Plagiarism issue jolts Bollywood, Diperoleh 20 September 2018 dari <https://timesofindia.indiatimes.com/city/mumbai/Plagiarism-issue-jolts-Bollywood/articleshow/46715385.cms>
- Motion Picture Association of America. 2018. *Film Ranting*. Diperoleh 16 Oktober 2018 dari <https://www.mpa.org/film-ratings/>
- Moulding, Helge. 1996. *The Decline and Fall of Betamax*. AFU White Paper. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari [https://web.archive.org/web/20020702093944/http://www.tafkac.org/products/beta\\_vs\\_vhs.html](https://web.archive.org/web/20020702093944/http://www.tafkac.org/products/beta_vs_vhs.html)
- Movie. (n.d.) *Random House Kernerman Webster's College Dictionary*. 2010. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.thefreedictionary.com/movie>
- Niland, Bob. 1999. *LD vs. DVD: A Fundamental Difference*. Replication News. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari <https://web.archive.org/web/20080513083110/http://www.access-one.com/rjn/laser/legacy/ld96.html>
- Opera. (n.d.). *Dictionary of Unfamiliar Words by Diagram Group*. 2008. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.thefreedictionary.com/opera>
- Oscar.org, 2010, *History of the Academy Awards*. Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Dari sumber aslinya pada 18 November 2010. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://www.webcitation.org/5uKhyVna9?url=http://www.oscars.org/awards/academyawards/about/history.html>
- Oscar.org. 2017. *Oscar Statuette*. Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://www.oscars.org/oscars/statuette?pn=statuette>
- Perkembangan Film. 2018. Dalam *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*. Diperoleh 8 September 2018 dari [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Perkembangan\\_Film&oldid=13776751](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Perkembangan_Film&oldid=13776751)
- Permadi, Iwan. 2015. *FTV Itu Film atau Sinetron?*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.kompasiana.com/ipe/5666e17af87a617e0a555a81/ftv-itu-film-atau-sinetron?page=all>
- Pfragner, Julius. "An Optician Looks for Work". *The Motion Picture: From Magic Lantern to Sound*. Great Britain: Bailey Brothers and Swinfen Ltd. P. 9-21. Diperoleh 13 September 2018, dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Magic\\_Lantern&oldid=857337227](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Magic_Lantern&oldid=857337227)
- Pond, Steve. 2013. *AMPAS Drops '85th Academy Awards' - Now It's Just 'The Oscars'*. TheWrap. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://www.thewrap.com/ampas-drops-85th-academy-awards-now-its-just-oscars-78211/>
- Priiliawito, Eko. 2015. *Mengenal Tangkiwood, Kampung Artis Jadul*. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://www.viva.co.id/berita/metro/601124-mengenal-tangkiwood-kampung-artis-jadul>
- Priyatna, Edy. 2011. *Film Indonesia Masih Belum Menjadi Tuan Rumah di Negeri Sendiri*. Kompasiana, diperoleh 31 Oktober 2018 dari <https://www.kompasiana.com/edyp/550f34e2813311b62cbc672a/film-indonesia-masih-belum-menjadi-tuan-rumah-di-negeri-sendiri>
- Putland, Gavin R. 2016. *Errata In Various Editions Of Huygens' Treatise On Light*. Diperoleh 13 September 2018 dari <http://www.grputland.com/2016/06/errata-in-various-editions-of-huygens-treatise-on-light.html>
- Rangan, Baradwaj. 2017. *Masala Redux*. The Hindu. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.thehindu.com/todays-paper/tp-features/tp-sundaymagazine/Masala-redux/article17007881.ece>
- Rouse, Margareth. 2005. *VCD (Video CD Or Video Compact Disc)*. TechTarget. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari <https://searchstorage.techtarget.com/definition/VCD>
- Rumangun, Wensislaus Noval. 2017. *Penonton Harus Bisa Menangkap Isi Cerita Film Melalui Gestur (Bahasa Tubuh) Para Pemain Film*. Diperoleh 30 September 2018



- dari <https://www.brilio.net/film/10-film-bisu-terbaik-era-1920-an-yang-perlu-kamu-ton-ton-jadul-abis-171030n.html>
- Serugo, Moses. 2008. *Uganda: Ugawood, the Way Forward for Film Makers*. The Monitor. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://allafrica.com/stories/200805050119.html>
- Simanjuntak, Jansen. 2018. *Di Luar Dugaan, Ternyata 5 Film Bollywood Ini Jadi yang Terlaris*. IDLtimes. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/jansen-simanjuntak-1/5-film-bollywood-india-terlaris-c1c2/full>
- Sinema. 2013. Dalam Wikipedia, Ensiklopedia Bebas. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sinema&oldid=6710712>
- Smith, Sara. 2007. *Somaliwood: Columbus has become a haven for Somali filmmaking*. Diperoleh 20 September 2018 dari [https://www.hiiraan.com/news2/2007/may/somaliwood\\_columbus\\_has\\_become\\_a\\_haven\\_for\\_somali\\_filmaking.aspx](https://www.hiiraan.com/news2/2007/may/somaliwood_columbus_has_become_a_haven_for_somali_filmaking.aspx)
- Soap Opera. (n.d.) *Farlex Trivia Dictionary*. 2011. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.thefreedictionary.com/soap+opera>
- Sony. 2010. *Hardware and Software Get an Early Start*. Sony History. Diperoleh 16 Oktober 2018 dari <https://web.archive.org/web/20100625232554/http://www.sony.net/Fun/SH/1-21/h5.html>
- Ssegawa, Mike. 2008. *Uganda: Local Film Distributors Raise the Flag of Kinauganda Films of Kinauganda*. The Monitor. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://allafrica.com/stories/200810130584.html>
- Susanto, Gabriel Abdi. 2016. *Orangtua, Waspada! Pelajaran Buruk dari Sinetron*. Liputan 6, diperoleh 7 Nopember 2018 dari <https://www.liputan6.com/health/read/2431695/orangtua-waspada-pelajaran-buruk-dari-sinetron>
- Szremiski, Ania. 2009. *Somaliwood: Ohio's Unlikely Film Industry*. Diperoleh 20 September 2018 dari <http://fnewsmagazine.com/2009/03/somaliwood/>
- Ted Thackrey Jr. and Michelle Tuchman (Aug. 3, 1976), Fritz Lang, in the Los Angeles Times, Retrived 17 Sept 2018 at <http://projects.latimes.com/hollywood/star-walk/fritz-lang/>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. 2018. "DVD Technology" dalam *Encyclopaedia Britannica*. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari <https://www.britannica.com/technology/DVD>
- The Telegraph. 2010. *Sandra Bullock wins 'worst actress' at the Razzies*. Diperoleh 9 Oktober 2018 dari <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/oscars/7391549/Sandra-Bullock-wins-worst-actress-at-the-Razzies.html>
- The Tribune. 2006. *Talking Images, 75 Years of Cinema*. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.tribuneindia.com/2006/20060326/spectrum/main1.htm>
- Theater. (n.d.). *Collins Multilingual Translator*. 2009. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.thefreedictionary.com/theater>
- Thinktep. 2008. *Teknik Pengambilan Gambar*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://thinktep.wordpress.com/2008/11/12/teknik-pengambilan-gambar/>
- Thompson, Kristin; Bordwell, David. 2007. *Observation on Film Art*. Diperoleh 1 oktober 2018 dari <https://web.archive.org/web/20151222103312/http://www.davidbordwell.net/blog/2007/12/28/happy-birthday-classical-cinema/>
- TIS. 2014. *Piala Citra FFI Kembali Ke Bentuk Asli Karya Sidharta*, Kabar Film Citra Perfilman Indonesia, Diperoleh 8 Oktober 2018 dari <http://tabloidkabarfilm.com/berita/449/449.html>
- Tumwebaze, Peterson. 2012. *Hillywood: Telling The Rwandan Story On Film*. Diperoleh 26 September 2018 dari <https://www.newtimes.co.rw/section/read/104533>
- US History. 2018. *History of Hollywood California*. Diperoleh 19 September 2018 dari <https://www.u-s-history.com/pages/h3871.html>
- Vancouver Film Studios. 2007. *History of Vancouver Film Studios*. Vancouver Film Studios. Diperoleh 20 September 2018 dari

- <https://web.archive.org/web/20070108091043/http://www.vancouverfilmstudio.com/history.html>
- Video. (n.d.) *Collins English Dictionary – Complete and Unabridged, 12th Edition*. 2014 (1991, 1994, 1998, 2000, 2003, 2006, 2007, 2009, 2011, 2014). Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.thefreedictionary.com/video>
- Whittington, Paul. 2008. *How The Great Depression Inspired Hollywood's Golden Age*. Diperoleh 19 September 2018 dari <https://www.independent.ie/entertainment/movies/how-the-great-depression-inspired-hollywoods-golden-age-26481978.html>
- Wikipedia Contributors. 2017. "Electrotachyscope" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 14 September 2018, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Electrotachyscope&oldid=799036402>
- \_\_\_\_\_. 2018. "Camera Obscura". Dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 8 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Camera\\_obscura&oldid=858587606](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Camera_obscura&oldid=858587606)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Cinema of Bangladesh" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 24 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema\\_of\\_Bangladesh&oldid=860834071](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_of_Bangladesh&oldid=860834071)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Cinema of Nepal" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 24 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema\\_of\\_Nepal&oldid=854463596](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_of_Nepal&oldid=854463596)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Cinema of West Bengal" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 24 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema\\_of\\_West\\_Bengal&oldid=859814945](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Cinema_of_West_Bengal&oldid=859814945)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Film Crew" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 20 Oktober 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Film\\_crew&oldid=859345484](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Film_crew&oldid=859345484)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Film" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 13 September 2018 dari <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Film&oldid=856979111>
- \_\_\_\_\_. 2018. "Lollywood" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 24 September 2018 dari <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Lollywood&oldid=857940913>
- \_\_\_\_\_. 2018. "Malayalam Cinema" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 24 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Malayalam\\_cinema&oldid=860707688](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Malayalam_cinema&oldid=860707688)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Sinetron" dalam *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Sinetron>
- \_\_\_\_\_. 2018. "Tamil Cinema" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 24 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tamil\\_cinema&oldid=859608892](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tamil_cinema&oldid=859608892)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Telugu cinema" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 24 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Telugu\\_cinema&oldid=860434579](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Telugu_cinema&oldid=860434579)
- \_\_\_\_\_. 2018. "Transformers (Film Series)" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 21 October 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Transformers\\_\(film\\_series\)&oldid=863749934](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Transformers_(film_series)&oldid=863749934)
- \_\_\_\_\_. 2018. *Hollywood North*, dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 22 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hollywood\\_North&oldid=860177594](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hollywood_North&oldid=860177594)
- Wx.toronto.ca. 2001. *New Numbers Confirm Toronto's Rank As Hollywood North*. Diperoleh 20 September 2018 dari <http://wx.toronto.ca/inter/it/newsrel.nsf/0/a196b48a551afa4285256df600461208?OpenDocument>
- Yoshida, Reiji. 2015. *Famed Director Miyazaki Calls Abe's Move To Revise Constitution 'Despicable'*, The Japan Times, Diperoleh 27 Oktober 2018 dari

<https://www.japantimes.co.jp/news/2015/07/13/national/politics-diplomacy/famed-director-miyazaki-calls-abes-move-revise-constitution-despicable/#.W9NRN3szbIU>

- Yuda Kurniawan, Yuda. (2011), *Komposisi Dasar Dan Sudut Pengambilan Gambar ( Camera Angle )*, Fotografiyuda. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://fotografiyuda.wordpress.com/seputar-fotografi/komposisi-dasar-dan-sudut-pengambilan-gambar-camera-angle/>
- Yuliarsa, Ketut. 2014. *Janggan*, IMDb, diperoleh 29 Oktober 2018 dari [https://www.imdb.com/title/tt4600882/plotsummary?ref\\_=tt\\_stryl\\_pl#synopsis](https://www.imdb.com/title/tt4600882/plotsummary?ref_=tt_stryl_pl#synopsis)

#### GAMBAR:

- Aaronsetiawan. 2016. *[30 FOTO] NGAKAK ABIS Liat Meme Nyindir SINETRON!*. Diperoleh 9 Nopember 2018 dari <http://www.pulsk.com/640434/>
- AD staff. 2018. *Filmfare Awards 2018: The story behind the 'Black Lady'*. Diperoleh 7 Oktober 2018 dari <https://www.architecturaldigest.in/content/bollywood-celebrity-filmfare-awards-statue-design/>
- Admin X. 2016. *12 Meme Sinetron Indonesia Ini Bikin Miris Tapi Lucu*. Diperoleh 9 Nopember 2018 dari <https://www.lucu.me/2016/02/12-meme-sinetron-indonesia-ini-bikin.html>
- Afrisia, Rizky Sekar. 2017. *Pelaku 'Hollyweed' Ternyata 'Tangan Yesus'*, CNN Indonesia. Diperoleh 19 September 2018 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20170110195501-241-185413/pelaku-hollyweed-ternyata-tangan-yesus>
- Aininur. 2017. *Satu-satunya FTV Sad Ending*. Diperoleh 8 September 2018 dari <http://www.aininur.com/2017/06/satu-satunya-ftv-sad-ending.html>
- Anonim - <http://www.victorian-cinema.net/machines.htm> first published in "Scientific American", 16th November, 1889, page 303. Diperoleh 13 September 2018 dari <https://en.wikipedia.org/wiki/Electrotachyscope#/media/File:Electrotachyscope1.jpg>
- Arief, M. 2011. *Bing Slamet Seniman Serba Bisa*. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://harmonicalm.wordpress.com/2011/02/20/bing-slamet-seniman-serba-bisa/>
- Arkesteijn, Jan. 2014. *Fritz Lang (1969)*. Diperoleh 17 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Fritz\\_Lang\\_\(1969\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Fritz_Lang_(1969).jpg)
- Attsios, Dark. 2015. *Golden Age of Hollywood*. Diperoleh 19 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Golden\\_Age\\_of\\_Hollywood.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Golden_Age_of_Hollywood.png)
- BAFTA. 2009. *David Leans Letter To The Academy*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <http://www.bafta.org/heritage/features/david-leans-letter-to-the-academy>
- \_\_\_\_\_. 2015. *BAFTA Awards Scholarships To Students In The UK And US*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <http://www.bafta.org/media-centre/press-releases/bafta-awards-scholarships-to-students-in-the-uk-and-us>
- \_\_\_\_\_. 2018. *About BAFTA*, Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <http://www.bafta.org/about>
- \_\_\_\_\_. 2018. *Mitzi Cunliffe and Bafta Mask*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari
- Beltz, Ellin. 2011. *Da Vinci-Camera Obscura*. Diperoleh 9 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Camera\\_Obscura\\_box18thCentury.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Camera_Obscura_box18thCentury.jpg)
- Beyazperde. 2018. *Fritz Lang*. Diperoleh 16 September 2018 dari <http://www.beyazperde.com/sanatcilar/sanatci-553/>
- Boulder Writing Studio. 2018. *Reel*. Diperoleh 7 September 2018 dari <http://www.boulderwritingstudio.org/screenplay-12-pages/>
- Breznican, Anthony. 2012. *The Avengers: The Story Of The After-Credits Shawarma Scene*. Entertainment. Diperoleh 29 oktober 2018 dari <https://ew.com/article/2012/11/29/avengers-shawarma-scene/>
- British Newspaper Sister. 2018. *The Child Touched Me With My Foot, So I Sent Him A Shoulder Drop (Photos)*. Diperoleh 22 oktober 2018 dari <https://www.oneplusnews.com/news/5ae5ec3f7c84221b89c3daf>
- Bulcomp. 2018. *Blackmagic Ursa Broadcast*. Diperoleh 7 September 2018 dari <http://bulcomp.com/bg/shop/video/blackmagic-ursa-broadcast/>

- Canacopegd. 2018. *The City*. Diperoleh 17 September 2018 dari <http://canacopegd.com/single.php?id=http://pre-code.com/wp-content/uploads/2013/05/JustImagin5.png>
- Clow, Chris. 2018. *Who played the original Robin in Batman?* Quora. Diperoleh 21 Oktober 2018 <https://www.quora.com/Who-played-the-original-Robin-in-Batman>
- Commonswiki, Solipsis. 2006. *Zoetrope*. Diperoleh 15 September 2018 dari <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Zoetrope.jpg>
- DatBot. 2017. *Hollywood North Movie*. Diperoleh 20 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Hollywood\\_North\\_Movie.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Hollywood_North_Movie.jpg)
- Day, George. 2017. *Anamorphic Lenses Explained*. Diperoleh 12 Oktober 2018 dari <https://gripup.com/learn/anamorphic-lenses/>
- Deen, Sarah. 2017. *Watch How Are The BAFTA Mask Trophies Made This Handy Video Explains It All*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://metro.co.uk/2017/02/10/watch-how-are-the-bafta-mask-trophies-made-this-handy-video-explains-it-all-6435647/>
- Demers, Cedric; Azzabi, Mehdi. 2017. *Aspect Ratio in The Video Industry (4:3, 16:9, 21:9)*. Diperoleh 11 Oktober 2018 dari <https://www.rtings.com/tv/learn/what-is-the-aspect-ratio-4-3-16-9-21-9>
- Desena, Talitha. 2018. *Sinopsis X-Men Origins: Wolverine - Kisah Awal Logan, Sang Mutan Bercakar Tajam, Saksikan Malam Ini*. Tribun Style. Diperoleh 21 Oktober 2018 <http://style.tribunnews.com/2018/09/14/sinopsis-x-men-origins-wolverine-kisah-awal-logan-sang-mutan-bercakar-tajam-saksikan-malam-ini>.
- Designyourway. 2018. *Rainy Night Bokeh*. Diperoleh 12 Oktober 2018 dari <https://www.designyourway.net/blog/inspiration/40-beautiful-examples-of-bokeh-photography/>
- Disney. 2018. *Pirates of The Caribbean*. Diperoleh 21 Oktober 2018 dari <https://pirates.disney.com/pirates-of-the-caribbean-dead-men-tell-no-tales>
- DVD Cover. 2010. *My Neighbor Totoro (2010) R1 DVD Cover*. Diperoleh 27 Oktober 2018 dari <https://dvdcover.com/my-neighbor-totoro-2010-r1-dvd-cover/>
- Dwi, Hutomo. 2018. *Mantap, Diam-diam 5 Film Indonesia Ini Dapat Apresiasi di Luar Negeri*. Jadi Berita. Diperoleh 9 Nopember 2018 dari <http://jadiberita.com/130533/mantap-diam-diam-5-film-indonesia-ini-dapat-apresiasi-di-luar-negeri.html>
- Edwards, Matt. 2007. *When geek goes wrong: Freddy vs Jason*. Den of Geek. Diperoleh 21 Oktober 2018 <https://www.denofgeek.com/movies/friday-the-13th/13113/when-geek-goes-wrong-freddy-vs-jason>
- Fahmi, Yazid. 2017. *Mengenal Sejarah Tangkiwood, Hollywood Versi Jakarta Jaman Dulu*. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://www.shopback.co.id/blog/tangkiwood-hollywoodnya-jakarta-jaman-dulu>
- Fandom. 2018. *Hollywood Is A Famous Location Where The Famous People Lives*. Diperoleh 19 September 2018 dari <http://poohadventures.wikia.com/wiki/Hollywood>
- Film-documentaire. 2018. *Les Ouvriers Et Ouvrières Sortent De L'usine Lumière*. Diperoleh 13 September 2018 dari [http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w\\_fiche\\_film/22252\\_1](http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/22252_1)
- Fox, Matthew. 2017. *The Best of the Marvel Cinematic Universe*. Fantasy Life. Diperoleh 26 Oktober 2018 dari <https://blog.fantasylifeapp.com/the-best-of-the-marvel-cinematic-universe-80c6c061252a>
- Frame, Adam. 2016. *Frame rate and refresh rate: similar but different*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://www.epiphany.com/blog/frame-rate-refresh-rate/>
- Frodo19. 2012. *Full Genre Pack*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://forum.kodi.tv/showthread.php?tid=141714>
- Gendelman, Vladimir. 2015. *How to Use the Rule of Thirds Effortlessly*. Company Folders. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://www.companyfolders.com/blog/rule-of-thirds-graphic-design>
- German History in Documents and Images. 2018. *Scenes from Metropolis by Fritz Lang (1927)*. Diperoleh 16 September 2018 dari [http://ghdi.ghi-dc.org/sub\\_image.cfm?image\\_id=4229](http://ghdi.ghi-dc.org/sub_image.cfm?image_id=4229)
- Godwin, Jack. 2017. *A New Documentary Reveals The Genius Of Hayao Miyazaki: Never-Ending Man Offers Rare Insight Into The Studio Ghibli Co-Founder's Creative*

- Process*. Little White Lies. Diperoleh 27 Oktober 2018 dari <https://lwlies.com/articles/hayao-miyazaki-never-ending-man-documentary-studio-ghibli/>
- Goldberg, Matt. 2010. *Two of Fourteen New Characters from TOY STORY 3 Revealed*. New Trailer Tomorrow Collider. Diperoleh 21 Oktober 2018 <http://collider.com/two-of-fourteen-new-characters-from-toy-story-3-revealed-new-trailer-tomorrow/>
- Gthozy. 2018. *Hayao Miyazaki Quotes*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://quotefancy.com/hayao-miyazaki-quotes>
- Hamster, Hyper. 2014. *Would Anyone Like To Watch Princess Mononoke With Me?*. Diperoleh 27 Oktober 2018 dari <https://imgur.com/gallery/4tAVKBO>
- Hollywoodgoldenguy. 2018. *Katharine Hepburn Oscars*. Diperoleh 2 Oktober 2018 [http://www.hollywoodgoldenguy.com/Katharine\\_Hepburn\\_Oscars.html](http://www.hollywoodgoldenguy.com/Katharine_Hepburn_Oscars.html)
- Home Science. 2016. *Dino*. Diperoleh 13 September 2018 dari <https://imgur.com/gallery/DK3M8>
- <http://www.bafta.org/heritage/history/mitzi-cunliffe-bafta-mask>
- Idiomatic. 2013. Hugo Screenshot. Diperoleh 16 September 2018 dari <http://www.idiomatic.com/hugo-2011/hugo-screenshot/>
- IDN Times. 2015. *15 Sinetron Indonesia dengan Judul Cinta Pasaran Banget*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/erina-wardoyo/15-sinetron-indonesia-dengan-judul-cinta-pasaran-banget>
- IMDB. 2018. *Cinema Of Europe: The Other Hollywood*. Diperoleh 25 September 2018 dari <https://www.imdb.com/title/tt0115134/>
- India Today. 2016. *Remembering The Father Of Indian Cinema Dadasaheb Phalke*. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://www.indiatoday.in/education-today/gk-current-affairs/story/dadasaheb-phalke-320842-2016-04-30>
- Inu. 2008. *Piala Citra 2008*. Diperoleh 8 Oktober 2018 dari [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:Piala\\_Citra\\_2008.png&filetime\\_stamp=20081214051912](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:Piala_Citra_2008.png&filetime_stamp=20081214051912)
- Irwansyah, Ade. 2015. *Prediksi Pemenang Golden Globe Awards 2015*. Diperoleh 3 Oktober 2018 dari <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2158892/prediksi-pemenang-golden-globe-awards-2015>
- Isnanto, Bayu Ardi. 2016. *Video Rayakan HUT ke 106 Wayang Orang Sriwedari Gelar Pentas Akbar*. Diperoleh 8 September 2018 dari <http://solo.tribunnews.com/2016/07/11/video-rayakan-hut-ke-106-wayang-orang-sriwedari-gelar-pentas-akbar>
- Izaskun. 2006. *Demolishing a Wall (France, 1895) Lumière Brothers*. Diperoleh 1 Oktober 2018 dari <http://stbyblogs.eu/designdocumentaries/2006/06/19/demolishing-a-wall-france-1895-lumiere-brothers/>
- Janggan Movie. 2014. *Poster Janggan: Harvesting Wind*. Diperoleh 29 Oktober 2018 dari <https://web.facebook.com/janggan.movie/photos/a.53391833390333/580980812017418/?type=3&theater>
- JMK-Prime. 2017. *Transformer 2007-2017*. DeviantArt. Diperoleh 22 Oktober 2018 dari <https://www.deviantart.com/jmk-prime/art/Transformers-2007-2017-686078449>
- Joinmefast. 2018. *Bollywood Movies*. Diperoleh 20 September 2018 dari <https://joinmefast.wordpress.com/bollywood-movies/>
- Jortje1. 2016. *Da Vinci-Camera Obscura*. Diperoleh 9 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Da\\_vinci\\_-\\_camera\\_obscura\\_\(from\\_notebooks\\_71\)\\_0071-q75-644x596.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Da_vinci_-_camera_obscura_(from_notebooks_71)_0071-q75-644x596.jpg)
- Jortje1. 2016. *Jacob 's Gravesande - Physices Elementa Mathematica*. Diperoleh 13 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:1721%3F\\_Jacob\\_%27s\\_Gravesande\\_-\\_Physices\\_Elementa\\_Mathematica.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:1721%3F_Jacob_%27s_Gravesande_-_Physices_Elementa_Mathematica.jpg)
- Jortje1. 2017. *Camera Obscura*. Diperoleh 8 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:555\\_anthemius\\_of\\_tralles\\_-\\_light-diagram.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:555_anthemius_of_tralles_-_light-diagram.jpg)
- JUKSY Editorial Department. 2016. *The "Bumblebee" Independent Film Release Date Determines That "Transformers 6" Will Be Extended For Another Year!*. Diperoleh 22 Oktober 2018 dari <https://www.juksy.com/archives/53924>
- Kailash29792. 2014. *Alam Ara*. Diperoleh 20 September 2018 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Alam\\_Ara\\_poster,\\_1931.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Alam_Ara_poster,_1931.jpg)

- Kamukama, Polly. 2014. *New Ugawood Film Premieres At Kalerwe This Friday*. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://kamukamapolly.wordpress.com/2014/05/07/new-ugawood-film-premieres-at-kalerwe-this-friday/>
- Kelleher, Anna. 2015. *Avengers Meme*. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <http://annakelleher.com/uncategorized/avengers-meme/>
- Kersting, Federico. 2018. *Berlinale 2018: die Bärenprognose*. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari <https://www.koelncampus.com/sendung/filmspur/blog/12858-berlinale-2018-die-baerenprognose/>
- Khoiri, Agniya. 2018. *Penjelasan Rating Film Indonesia*. CNN Indonesia. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180330153420-220-287046/dilema-mengajak-anak-anak-menonton-di-bioskop-indonesia>
- Kircher, Athanasius. 1645. *Ars Magna Lucis et Umbrae*. p. 912. Diperoleh 13 September 2018 dari Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 04:17, September 13, 2018, from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Magic\\_lantern&oldid=857337227](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Magic_lantern&oldid=857337227)
- KumparanHITS. 2017. *5 Artis Legendaris Produk Tangkiwood*. Diperoleh 29 September 2018 dari <https://kumparan.com/@kumparanhits/5-artis-legendaris-produk-tangkiwood>
- Kürten, Jochen. 2016. *Opinion: Why the European Film Awards deserve more recognition*. Diperoleh 6 Oktober 2018 dari <https://www.dw.com/en/opinion-why-the-european-film-awards-deserve-more-recognition/a-36644644>
- Kusmanto, Dody. 2015. *Pameran Komik Superhero dan Silat Indonesia: Kenali Komik Indonesia Dulu dan Kini*. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/22358/pameran-komik-superhero-dan-silat-indonesia-kenali-komik-indonesia-dulu-dan-kini>
- Kusumawardhani, Astari. 2015. *Fakta 9 Huruf di Bukit Hollywood*. CNN Indonesia. Diperoleh 19 September 2018 dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20150313173001-223-39008/fakta-9-huruf-di-bukit-hollywood>
- Lee, Steve. 2007. *Nestor Studio*. Diperoleh 19 September 2018 dari <http://hollywoodlostandfound.net/locations/nestorstudio.html>
- Lemuellio. 2013. *George Melies*. Diperoleh 15 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:George\\_Melies.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:George_Melies.jpg)
- Live, Creative. 2018. *What is Shutter Speed*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://www.creativealive.com/photography-guides/what-is-shutter-speed>
- Loginnigol. 2017. *Fritz Lang Bei Dreharbeiten (Cropped)*. Diperoleh 16 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bundesarchiv\\_Bild\\_102-08538\\_Fritz\\_Lang\\_bei\\_Dreharbeiten\\_\(cropped\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_102-08538_Fritz_Lang_bei_Dreharbeiten_(cropped).jpg)
- Mafemenzes. 2008. *Sequence Of A Race Horse Galloping*. Diperoleh 13 September 2018 dari [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge\\_race\\_horse\\_gallop.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge_race_horse_gallop.jpg)
- Manske, Magnus. 2008. *Trip to The Moon*. Diperoleh 15 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Le\\_Voyage\\_dans\\_la\\_lune.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Le_Voyage_dans_la_lune.jpg)
- Masters, Nathan. 2014. *The Hollywood Sign Originally Read "HOLLYWOODLAND"*. Diperoleh 19 September 2018 dari <https://gizmodo.com/the-hollywood-sign-originally-read-hollywoodland-1585421650>
- McEneany, Chris. 2012. *The Avengers-Original Track Review*, AV Forums, Diperoleh 26 Oktober 2018 dari <https://www.avforums.com/review/the-avengers-original-score-soundtrack-review.4791>
- Mcgeachie, Ewan. 2015. *Flipbook*. Diperoleh 13 September 2018 dari <http://ewanmcgeachie.blogspot.com/2015/11/flipbook.html>
- Media for Development International Tanzania (MFDI). 2011. *Swa-banda*. Diperoleh 29 September 2018 dari <http://mfditanzania.com/swahiliwood-researching-tanzanias-film-industry/>
- Monteagudoeliazar. 2018. *K-drama*. Diperoleh 25 September 2018 dari <https://monteagudoeliazar.wordpress.com/>
- Morrison, Matt. 2018. *26 Worst Movies Ever Made (According To The Razzies)*. Diperoleh 10 Oktober 2018 dari <https://screenrant.com/worst-movies-ever-made-razzies/>
- Mortal Engines Movie. 2018. *The Mortal Engines Film Crew*. Making Mortal Engines. Diperoleh 20 Oktober 2018 dari

- <https://www.mortalenginesmovie.com/2017/07/the-mortal-engines-film-crew.html>
- Movie Poster. 2003. *Lord Of The Rings: The Return Of The King Poster*. Diperoleh 21 Oktober 2018 dari [https://www.movieposter.com/poster/MPW-76205/Lord\\_Of\\_The\\_Rings\\_The\\_Return\\_Of\\_The\\_King.html](https://www.movieposter.com/poster/MPW-76205/Lord_Of_The_Rings_The_Return_Of_The_King.html)
- Nti, Mathew. 2012. *The Amazing Spider-Man Film Poster Analysis*. Diperoleh 21 Oktober 2018 <http://mathewntialevel.blogspot.com/2012/09/the-amazing-spider-man-film-poster.html>
- Ortved, John. 2017. *What 9 Actors and Filmmakers Wore to the Sundance Film Festival*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://www.nytimes.com/2017/02/01/style/sundance-film-festival-what-9-actors-and-filmmakers-wore.html>
- Panasonic. 2018. *How Focal Length Affects Viewed Angle*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <http://av.jpn.support.panasonic.com>
- Patch. (2018, 7 September). Inaugural Free Family Movie Nights Series Soquel Park. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://patch.com/california/capitola/inaugural-free-family-movie-nights-series-soquel-park>
- Paur, Joey. 2014. *Watch Hayao Miyazaki's 1985 Speech to Studio Ghibli Employees*. Diperoleh 29 Oktober 2018 dari <https://geektyrant.com/news/watch-hayao-miyazakis-1985-speech-to-studio-ghibli-employees>
- Peterson, David. 2012. *Using Exposure Value (EV)*. Diperoleh 12 Oktober 2018 dari <http://www.digital-photo-secrets.com/tip/19/exposure-value/>
- Pigsonthewing. 2015. *Praxinoscope*. Diperoleh 15 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Thinktank\\_Birmingham\\_-\\_object\\_1961S01481.00001\(1\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Thinktank_Birmingham_-_object_1961S01481.00001(1).jpg)
- Pinterest. 2018. *Autobots VS Decepticons*. Diperoleh 22 Oktober 2018 dari <https://www.pinterest.co.uk/pin/371617406724367406/>
- Prastita, Himawan. 2018. *Problematika Marvel Cinematic Universe*. Diperoleh 26 Oktober 2018 dari <https://montasefilm.com/problematika-marvel-cinematic-universe/>
- Pulver, Andrew. 2015. *Pinewood Studios Announce Record Revenue*. Diperoleh 26 September 2018 dari <https://www.theguardian.com/film/2015/jun/30/pinewood-studios-announce-record-revenue>
- Rakás. 2017. *Korda Studio*. Diperoleh 26 September 2018 dari <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Etyekwood01.jpg>
- RanZag. 2009. *Poses of The Vanishing Lady*. Diperoleh 15 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:M%C3%A9li%C3%A8s,\\_Escamotage\\_d%27une\\_dame\\_chez\\_Robert-Houdin\\_\(Star\\_Film\\_70,\\_1896\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:M%C3%A9li%C3%A8s,_Escamotage_d%27une_dame_chez_Robert-Houdin_(Star_Film_70,_1896).jpg)
- Rbutnots. 2018. *Gentle Reminder From Miyazaki-San*. Diperoleh 9 Nopember 2018 dari <https://imgflip.com/tag/mononoke>
- Rettinghaus. 2016. *Athanasius Kircher*. Diperoleh 13 September 2018 dari In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 04:17, September 13, 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Athanasius\\_Kircher.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Athanasius_Kircher.jpg)
- Riana. 2008. *Fratelli Lumiere*. Diperoleh 13 September 2018 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Fratelli\\_Lumiere.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Fratelli_Lumiere.jpg)
- Ronquillo, Ramil Anthony. 2016. *Spirited Away DVD Cover Redesign*. Behance. Diperoleh 27 Oktober 2018 dari <https://www.behance.net/gallery/42270583/Spirited-Away-DVD-Cover-Redesign>
- Rudyao. 2009. *JLI?*. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <https://www.deviantart.com/rudyao/art/JLI-112613229>
- Sailko. 2008. *The One-Man Band*. Diperoleh 15 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:M%C3%A9li%C3%A8s,\\_L%27homme-orchestre\\_\(Star\\_Film\\_262-263,\\_1900\)\\_02.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:M%C3%A9li%C3%A8s,_L%27homme-orchestre_(Star_Film_262-263,_1900)_02.jpg)
- Samsung. 2018. *What Are The Benefits Of Progressive Scan Video Over Interlaced Scan Video?*. Diperoleh 14 Oktober 2018 dari <https://www.samsung.com/au/support/tv-audio-video/benefits-of-progressive-scan-video-versus-interlaced-scan-video/>
- Singh, Akshay Pratap. 2014. *Hotel Rwanda*. Diperoleh 26 September 2018 dari <https://www.slidshare.net/AKSHAYPRATAPO/hotel-rwanda-ppt>
- Skeptics. 2014. *VHS Vs Betamax: How Influential Was The Pornography Industry In The Format War?*. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari

- <https://skeptics.stackexchange.com/questions/3089/vhs-vs-betamax-how-influential-was-the-pornography-industry-in-the-format-war>
- Staf, Variety. 2018. *BAFTA Mask*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari <https://variety.com/2018/film/news/bafta-awards-2018-complete-winners-list-1202702940/>
- Stanley, Derek. 2018. *What Bitrate Should I Use When Encoding My Video How Do I Optimize My Video For The Web*. Diperoleh 26 oktober 2018 dari [https://www.ezs3.com/public/What\\_bitrate\\_should\\_I\\_use\\_when\\_encoding\\_my\\_video\\_How\\_do\\_I\\_optimize\\_my\\_video\\_for\\_the\\_web.cfm](https://www.ezs3.com/public/What_bitrate_should_I_use_when_encoding_my_video_How_do_I_optimize_my_video_for_the_web.cfm)
- Star, North. 2015. *Chopard Reveals Cannes Stars*. Diperoleh 4 Oktober 2018 dari <http://arabianknightonline.com/Details/589/chopard-reveals-cannes-stars?page=4>
- Suara Tangsel. 2015. *Inilah 7 Film Tertua di Indonesia*. Diperoleh 29 September 2018 dar <https://suaratangsel.com/inilah-7-film-tertua-di-indonesia/>
- Szremski, Ania. 2009. *Ambad*. Diperoleh 20 September 2018 dari <http://fnewsmagazine.com/2009/03/somaliwood/>
- Tech Nation. 2017. *Tech Reviews: Transformers The Last Knight*. Tech Talk Thursday. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <http://technation7.blogspot.com/2017/06/tech-talk-thursday-tech-reviews.html>
- Tes teach. 2018. *Stage Types and Directions*. Diperoleh 8 September 2018 dari <https://www.tes.com/lessons/fVzcELhr5w6ugQ/stage-types-and-directions>
- The Hobbit. 2018. *The Hobbit Poster*. Diperoleh 21 Oktober 2018 <http://www.thehobbit.com/>
- Tim VIVA. 2017. *Piala Citra 2017 Dilapisi Emas?*. Diperoleh 8 Oktober 2018 dari <https://www.viva.co.id/showbiz/film/976708-piala-citra-2017-dilapisi-emas>
- Trialsanderrors. 2007. "Eadweard Muybridge's Phenakistoscope: A Couple Waltzing Exhibited" dalam *Moving Pictures : The Un-easy Relationship between American Art and Early Film*. The Williams College of Art, MA, and Other Venues, 2005-2007. Diperoleh 13 September 2018 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Phenakistoscope\\_3g07690u.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Phenakistoscope_3g07690u.jpg)
- Ubcule. 2010. *LD DVD Comparison*. Diperoleh 15 Oktober 2018 dari <https://en.wikipedia.org/wiki/File:LDDVDComparison-mod.png>
- Video Editings Age. 2018. *Camera Angles Objective and Subjective:How to Grab Your Audience's Attention!*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://www.videoeditingsage.com/camera-angles-objective-and-subjective.html>
- Vincent, Brittany. 2017. *People Are Falling All Over Themselves to Work for Studio Ghibli*. Diperoleh 27 Oktober 2018 dari <https://www.geek.com/anime/people-are-falling-all-over-themselves-to-work-for-studio-ghibli-1715114/>
- Vintage Movie Poster. 2018. *The Departed*. Diperoleh 21 Oktober 2018 <https://www.vintagemovieposters.co.uk/shop/the-departed-movie-poster/>
- Vssun. 2010. *Film Shooting From Crane*. Wikipedia. Diperoleh 20 Oktober 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Film\\_Shooting\\_From\\_a\\_Crane.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Film_Shooting_From_a_Crane.jpg)
- Werneuchen. 2008. *Cinemascope*. Wikipedia. Diperoleh 12 Oktober 2018 dari [https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Anamorphose\\_cinemascope\\_DE.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Anamorphose_cinemascope_DE.svg)
- Whitleyfamily. 2017. *H.J. Whitley Hollywood Hotel*. Diperoleh 19 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:HJWhitley\\_Hollywood\\_Hotel\\_ca\\_1904.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:HJWhitley_Hollywood_Hotel_ca_1904.jpg)
- Wikihow. 2018. *How to Blow a Raspberry*. Diperoleh 10 Oktober 2018 <https://www.wikihow.com/Blow-a-Raspberry>
- Wikipedia Contributors. 2018. "BAFTA Rising Star Award" dalam *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diperoleh 2 Oktober 2018 dari [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=BAFTA\\_Rising\\_Star\\_Award&oldid=828964080](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=BAFTA_Rising_Star_Award&oldid=828964080)
- Wikiwand. 2018. *Nickelodeon Movie Theater*. Diperoleh 19 September 2018 dari [http://www.wikiwand.com/en/Nickelodeon\\_\(movie\\_theater\)](http://www.wikiwand.com/en/Nickelodeon_(movie_theater))
- Wong, Katherine. 2018. *'Avengers: Infinity War' Is Fun, Silly And Incredibly Dark*. High School Los Angeles Times. Diperoleh 21 Oktober 2018 <http://highschool.latimes.com/orange-county-school-of-the-arts/avengers-infinity-war-is-fun-silly-and-incredibly-dark/>



- World Film Geek. 2016. *The 53rd Golden Horse Award Winners!*. Diperoleh 7 Nopember 2018 dari <https://worldfilmgeek.com/2016/11/28/the-53rd-golden-horse-film-award-winners/>
- Yeoh, Oon. 2017. *Savvy Future Cinema*. Diperoleh 7 September 2018 dari <https://www.nst.com.my/lifestyle/sunday-vibes/2017/10/286167/savvy-future-cinema>
- Zägel, Jörg. 2008. *Fritz Lang und Thea von Harbou*. Diperoleh 16 September 2018 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Fritz\\_Lang\\_und\\_Thea\\_von\\_Harbou,\\_1923\\_od.\\_1924.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Fritz_Lang_und_Thea_von_Harbou,_1923_od._1924.jpg)
- Zeferino. 2017. *How To Compose Shots To Tell Stories*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <http://www.zeferino.com/blog/about-cameras/how-compose-shots-tell-stories/?lang=en>
- Zenz, Rainer. 2005. *Portrait of Eadward Muybridge*. Diperoleh 13 September 2018 dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Muybridge-2.jpg>
- Zhang, Michael. 2016. *The Dutch Angle: Tilting the Camera for Dramatic Effect, Peta Pixel*. Diperoleh 18 Oktober 2018 dari <https://petapixel.com/2016/05/12/dutch-angle-tilting-camera-dramatic-effect/>

Buku ini tidak diperjualbelikan.

# Glosarium

100 Days	: Judul sebuah film produksi dari Hillywood tentang tragedi genosida di Rwanda.
35mm	: Jenis pita film sebagai penyimpanan gambar.
A Trip To The Moon	: Sebuah judul karya sinema fantasi dari George Melies yang menceritakan perjalanan manusia ke bulan sebelum semua itu menjadi kenyataan.
Academy Award Of Merit	: Nama tropi yang diberikan pada acara Academy Award yang juga disebut dengan piala Oscar.
Academy Awards	: Sebuah acara penghargaan tahunan untuk para sineas dan segenap komponennya serta untuk yang terbaik dibidangnya.
Actor	: Pemain film untuk laki-laki.
Actress	: Pemain film untuk perempuan.
Adventure	: Sebuah genre sinema yang menyajikan cerita petualangan.
Age Of Extinction	: Film Transformer yang dirilis untuk layar lebar pada seri yang ke 4.
Agen 007	: Urutan registrasi agen rahasia Inggris dalam film yang merujuk pada agen James Bond.
Akademisi	: Orang yang dianggap berpendidikan atau akademis.
Alam Ara	: Sebuah film berbahasa Hindi yang dirilis pada awal kemunculan sejarah sinema di India.
Alien Vs Predator	: Film yang menceritakan konflik antara makhluk luar angkasa dari jenis yang berbeda dan merupakan sekuel crossover dari film sebelumnya.
Amazon Prime	: Sebuah situs penyedia layanan streaming sub kategori dari situs Amazon.
Ambigu	: Sesuatu yang menimbulkan keaburan atau ketidakjelasan makna.
Ambiguitas Moral	: Moral yang tidak jelas dan cenderung mengarah pada tumbuhnya sifat negatif.
American New Wave	: Nama lain dari new Hollywood dikarenakan adanya perubahan gelombang sudut pandang olahan sinema.
AMV	: Anime Music Video salah satu format portabel biasanya dalam resolusi rendah.
Anamorphic	: Lensa atau gambar untuk memvisualkan panorama, terjadi proses pemerasan tangkapan gambar saat direfleksikan pada pita film.
Anarkis	: Tindakan yang cenderung mengarah pada kekerasan.
Angle Of View	: Sudut sajian gambar.
Animasi	: Sebuah susunan gambar yang digerakkan sehingga seolah-olah hidup.
Animatograph	: Sebuah proyektor pada masa-masa awal dimulainya perkembangan sinema.
Animator	: Orang yang membuat atau memproses animasi.
Anime	: Merujuk pada animasi gaya khas Jepang
Antagonis	: Peran yang bertolak belakang dari peran utama, biasanya memiliki sifat negatif atau jahat.
Apatis	: Sifat acuh tak acuh, tidak peduli dan masa bodoh.
Aperture	: Bukan diafragma pada lensa kamera.
Arbitrer	: Sewenang-wenang atau berubah-ubah.
Ars Magna Lucis Et Umbrae	: Buku Kircher tentang deskripsi proyeksi sinar matahari yang memantul pada cermin lengkung.
Art Cinema	: Sinema yang mengutamakan sifat berkesenian dari pada komersial.
Art Deco	: Gaya hias yang mempengaruhi berbagai lini seni dan desain pada masa antara perang dunia I dan II
Artist	: Merujuk pada orang yang memahami seni atau berkesenian.
Asetat	: Struktur kimiawi yang merujuk pada unsur asam.
Aspect Ratio	: Acuan proporsi pada bidang gambar atau frame.
Astronomi	: Cabang ilmu alam yang meneliti benda-benda langit.
Audio	: Merujuk pada komponen suara.
Autobots	: Kelompok robot alien pada film Transformer yang berselisih dengan Decepticons
Avengers	: Sebuah tim yang berisikan tokoh super hero Marvel.
AVI	: Audio Video Interleave, sebuah format kompresi file.
Awaara	: Sebuah judul dari film Hindi era 50-an.
Babak	: Suatu lakon yang terdiri dari kejadian atau adegan.
Baby Boomers	: Demografi berdasarkan umur atau kelahiran sekitar tahun 40-an sampai 60-an dan berinteraksi dengan generasi setelahnya.
Background	: Merujuk pada latar belakang dalam arti luas.
Badlands	: Sebuah judul film yang dirilis tahun 70-an.
Barrier Grid	: Sebuah kategori yang termasuk animasi, berkembang era 1890-an dengan sebutan kinegram.

Batavia	: Nama daerah koloni dagang Belanda yang kini bernama Jakarta.
Battle Of Surabaya	: Film animasi dari Indonesia yang mengambil latar belakang cerita kejadian heroik pertempuran 10 November 1945 di Surabaya.
Bayformers	: Julukan yang diberikan pada Michael Bay pada gaya filmnya, ungkapan ini merupakan kritik untuknya.
Behind The Scenes	: Proses atau kejadian di balik layar dan kemungkinan memiliki sifat yang dirahasiakan atau bahkan kekonyolan di luar skenario.
Bioskop	: Berasal dari kata Belanda <i>bioscoop</i> yang artinya melihat, diartikan pula tempat menonton layar lebar dengan gambar yang diproyeksikan dengan proyektor.
Blur	: Tampak kabur atau keaburan, tidak terfokus jika pada bidikan kamera.
Bokeh	: Serapan dari bahasa Jepang yang memiliki dampak mirip dengan blur.
Bonnie And Clyde	: Judul sebuah film yang diangkat dari kisah nyata tentang satu pasangan yang melakukan tindak kriminal di Amerika pada era 1920-an.
Book Of Optics	: Judul buku yang ditulis Haytham tentang studi cahaya.
Branding	: Sebuah strategi atau tindakan yang dilakukan oleh suatu instansi atau perusahaan untuk membesarkan nama suatu produk agar bisa lebih dikenal publik.
Broadcasting	: Padanan kata penyiaran yaitu mengirimkan sinyal ke berbagai lokasi secara bersamaan, baik dengan satelit, radio, televisi, atau internet.
Budaya Pop	: Sebuah pengungkapan ide, sudut pandang, tingkah laku, citra, dan fenomena lainnya dalam arus utama sebuah budaya serta dipilih oleh konsensus informal.
CARA	: Classification and Ratings Administration, kelompok atau dewan Independen yang menilai dan menimbang peringkat suatu tayangan di Amerika.
CD	: Compact Disk, sebuah media penyimpanan digital.
CFDC	: Canadian Film Development Corporation, sebuah organisasi yang mendukung berkembangnya industri sinema di Canada.
CGI	: Computer Generated Imagery, sebuah metode dalam aplikasi grafik komputer, biasanya untuk pembuatan adegan dan efek khusus pada tayangan visual.
Chambre Syndicale Des Editeurs Cinématographiques	: Sebuah perkumpulan sineas yang didirikan oleh Melies untuk melakukan tindakan perlawanan terhadap pasar sinematografi luar negeri.
Chevalier De La Légion D'honneur	: Sebuah mendali kehormatan tertinggi di Perancis yang diberikan pada seseorang yang telah berjasa pada suatu bidang tertentu.
Chrono photographs	: Teknik fotografi era Victoria dekade 1867-1868 dengan merekam fase gerak secara berurutan dalam satu frame, awalnya sebagai bagian studi ilmiah tentang gerakan.
Cinephile	: Ungkapan yang merujuk pada tindakan/keranjingan terhadap sinema.
Citra Digital	: Tampilan pada monitor komputer yang memiliki himpunan nilai yang biasa disebut dengan pixel.
Classic Hollywood	: Gaya narasi visual film Amerika yang berkembang pada 1910-an.
Clay Animation	: Sebagai bagian dari animasi stop motion, dimana setiap potongan objek animasi terbuat dari bahan lunak seperti tanah liat atau plastisin.
Clerk	: Sebuah judul film independen dengan narasi black comedy tahun 1994.
CNN	: Cable News Network, sebuah saluran berita televisi berbayar yang berbasis di Amerika.
Codec Lossy	: Istilah dalam menghilangkan beberapa informasi dalam sebuah data agar bisa menjadikan data tersebut lebih kecil sehingga berdampak pada kualitas data.
Codex Atlanticus	: Kumpulan dari ide-ide Da Vinci baik itu sketsa ataupun temuan-temuan yang ia dapatkan pada masanya.
Colombia Picture	: Merupakan sebuah perusahaan yang mencakup studio, produksi, dan distribusi film yang merupakan anak perusahaan Sony Picture Group.
Compression Bitrate	: Istilah dalam tindakan untuk penurunan kualitas gambar.
Conjuring	: Sebuah judul film yang bertemakan horor tentang cerita kejadian supranatural.
Contempt	: Judul film dari karya Lang tahun 1963 bergenre drama dan diadopsi dari cerita sebuah novel Italia.
Cowboy	: Pengembala hewan ternak yang kemunculannya dari sejarah Amerika.
Cybertron	: Planet fiktif yang merupakan kampung halaman para transformers.
Dark Of The Moon	: Judul film Transformers pada sinema layar lebar dari seri yang ke tiga.
DC Comic	: Perusahaan penerbit buku komik serta merupakan salah satu yang terbesar dan tertua di Amerika.
De Scientia Perspectivae	: Sebuah judul buku yang ditulis oleh Roger Bacon.
Decepticons	: Kelompok antagonis yang merupakan musuh abadi dari Autobots.
Decla	: Sebuah perusahaan film era 20-an dan paling berpengaruh di Eropa hingga 1930-an

Deewaar	: Film bergenre drama kriminal dari India tahun 1975.
Denotatif	: Merujuk pada makna yang sebenarnya.
Desperado	: Film bergenre aksi yang menceritakan hasrat balas dendam seorang musisi.
Detektif	: Seseorang yang melakukan penyelidikan terhadap suatu tindak kejahatan.
Die Nibelungen	: Sebuah film karya dari Fritz Lang tahun 1924.
Digital Imaging	: Pencitraan digital yang dianggap meliputi pengolahan gambar pada komputer.
Disney	: Sebuah perusahaan produksi dan distribusi sinema yang didirikan oleh Disney sendiri.
Dissolves	: Sebuah proses editing terutama pada pengolahan transisi perpindahan gambar, teknik ini biasa disebut pula overlapping dissolves.
DIY	: Do It Yourself, adalah tindakan memodifikasi, memperbaiki, atau membuat sesuatu yang dilakukan oleh diri sendiri.
Dr. Mabuse Der Spieler	: Sebuah film produksi Lang 1922 berdurasi 4 jam.
Dream Factory	: Istilah untuk industri sinema di Hollywood pada kesuksesan dan gemerlapnya era awal tempat ini.
Dream Pool Essays	: Sebuah catatan dari ilmuwan Cina pada 1088 tentang fenomena obscura.
Dreamworks	: Sebuah anak perusahaan Universal Pictures yang bergerak bidang studio, pembuatan dan distribusi sinema animasi, program TV dan game virtual.
Eagle Award	: Ajang kompetisi yang diadakan salah satu perusahaan TV untuk generasi muda insan perfilman.
Ecole Des Breaux Art	: Salah satu sekolah seni yang paling terkenal di Perancis.
EFA	: The European Film Academy, sebuah ajang penghargaan untuk dunia perfilman.
Egoistik	: Motivasi ataupun tindakan mempertahankan dan meningkatkan pandangan yang hanya mengutamakan diri sendiri saja.
Eksistensi	: Keberadaan yang bersifat aktual.
Ekspressionisme	: Efek-efek emosional yang diwujudkan dalam distorsi kenyataan oleh seniman.
El Mariachi	: Sebuah film petualangan aksi laga yang menceritakan perjalanan seorang pemain gitar Meksiko, film ini kemudian diperbaharui dengan Desperado.
Electro tachyscope	: Penemuan alat yang menyajikan ilusi gerak dari urutan gambar transparan yang diputar pada landasan berbentuk lingkaran.
Emigres	: Seseorang yang bermigrasi untuk alasan politik.
Emishi	: Nama sebuah desa yang ada pada film Princess Mononoke.
Emulsi Gelatin	: Berhubungan dengan penemuan Madox tentang penggunaan emulsi untuk kebutuhan fotografi
Enviromentalisme	: Gerakan yang berkenaan dengan kepedulian atau kesehatan lingkungan.
Epilog	: penutup atau kesimpulan yang biasanya diambil dari sebuah pementasan drama.
Evolusi	: Perubahan secara berangsur-angsur.
Fansbase	: Suatu tempat, markas atau daerah yang memiliki komunitas penggemar kuantitas besar.
Feminisme	: Suatu ideologi yang menuntut emansipasi, kesetaraan, kesamaan, dan keadilan hak dengan pria.
Fenomenal	: Suatu gejala atau kejadian luar biasa dan dapat disaksikan panca indera.
FFI	: Festival Film Indonesia.
Fiksi Ilmiah	: Kata lain dari Sci-Fi atau Science Fiction.
Film Crew	: Para pekerja atau komunitas dalam pembuatan suatu film.
Film Noir	: Istilah sinematik gaya Hollywood drama kriminal dengan penekanan pada sinistik dan motivasi seksual.
Film Pendek	: Kata lain dari short film.
Fixer	: Sodium hyposulfite, larutan untuk negatif film.
Flipbook	: Media dari susunan gambar beruntun yang digerakkan bergantian untuk menghasilkan ilusi gerak.
FLV	: Flash Video, format yang dikembangkan adobe.
Folklor	: Elemen-elemen yang berpengaruh pada tradisi dari suatu budaya atau kelompok.
Forbis	: Sebuah media massa yang mengulas tentang berita bisnis dan informasi finansial.
Fotografi	: Suatu ilmu memproses perekaman atau melukis dengan cahaya.
FPS	: Frame Per Second, nilai mengacu pada tangkapan /perekaman suatu gerak, berpengaruh pada kehalusan gerakan pada tayangan.
Frame	: Bingkai gambar pada media rekam.
Frame Rate	: Frekuensi jumlah gambar pada sajian adegan.
Franc	: Mata uang Perancis, kini menjadi Euro
Freddy Vs Jason	: Sebuah judul film dari hasil crossover dua peran antagonis dari film horor yang berbeda.

Fury	: Judul film drama 1936, salah satu produksi Lang.
Futuristik	: Kesan atau nuansa masa depan.
Gangster	: Pelaku kriminal atau organisasi kejahatan pembuat kekacauan.
Gejala Biner	: Penulisan simbol bilangan tau angka yang terdiri dari dua yaitu 0 dan 1, dalam hal ini dihubungkan dengan arti makna berdasarkan penanda dan petanda.
Generasi zaman Now	: Pengikut perkembangan jaman, pergeseran pemikiran untuk dapat hidup dengan tuntutan zaman.
Genosida	: Pembantaian besar-besaran secara sistematis untuk memusnahkan suatu bangsa atau kelompok tertentu.
Genre	: Tipe, tema, nuansa yang merujuk pada jenis sinema.
Gestur	: Komunikasi non verbal yang menggunakan aksi tubuh untuk mengkomunikasikan pesan tertentu.
Ghibli	: Sebuah studio terkenal di Jepang yang memproduksi film-film animasi.
Gigabyte	: Informasi digital yang menunjukkan kelipatan dari unit /ukuran byte
Gold Rush	: Karya sinema komedi dari Chaplin tahun 1925, menceritakan seorang penambang mencari emas.
Gotham City	: Nama kota fiktif tempat Batman beraksi.
Gower Street	: Nama jalan di Sunset Boulevard California tahun 1911.
Grévin Wax Museum	: Sebuah nama tempat museum lilin.
Guardian Of The Galaxy	: Super hero dari Marvel yang menceritakan sekelompok orang penjelajah galaksi.
Gulliver's Travels Among The Lilliputians And The Giants	: Film karya Melies yang menceritakan tentang petualangan seorang pelaut yang terdampar di negeri antah-barantah.
Halftone	: Teknik reprografik dengan mensimulasikan kebersambungan citra, seperti titik yang memiliki jarak tertentu dan menghasilkan dampak gradien warna.
Hallyu	: Ungkapan untuk gelombang tren korea.
Hand Painted Colour	: Pewarnaan dengan tangan, teknik ini dilakukan Melies untuk memunculkan kesan warna pada era sinema hitam putih.
Harvesting Wind	: Sub judul dari film Janggan.
HD-DVD	: Sebuah format cakram penyimpanan data yang memiliki kapasitas besar.
HDTV	: High Definition Television, Format televisi digital dengan kualitas gambar yang tinggi dan jernih.
Hedonis	: Pandangan hidup dengan sedapat mungkin kenikmatan dan kebahagiaan, sering kali dengan berbagai cara.
Hegemoni	: Merujuk pada dominasi, tekanan hirarki teratas pada strata dibawahnya.
Height	: Penentuan ukuran untuk tinggi.
Heliosentris	: Sebuah model astronomi dimana bumi mengitari matahari sebagai pusat tata surya.
Hentai	: Istilah dari bahasa Jepang yang mengacu pada permainan video, manga, atau anime yang menampilkan adegan pornografi.
HFPA	: Hollywood Foreign Press Association, sebuah organisasi nonprofit yang terdiri dari jurnalis dan fotografer, yang meliput dunia hiburan.
Hindia Belanda	: Nama wilayah Indonesia pada masa kolonial, merupakan bentukan dari VOC atau Vereenigde Oostindische Compagnie.
Hirarki	: Satu urutan tingkat atau jenjang.
Hollywood Hills	: Sebuah lingkungan di tepi bukit pada pusat kota Los Angeles.
Hollywood Land	: Iklan real estate berupa deretan huruf pada sebuah bukit di California pada awal perkembangan kota industri Hollywood.
Hollywood Walk Of Fame	: Monumen yang ditanam secara permanen berbentuk bintang pada trotoar umum, hal ini sebagai pencapaian seseorang pada industri hiburan.
Hologram/ holography	: Teknik fotografi dengan cara merekam cahaya pada sekitar objek dan disajikan dalam bentuk 3 dimensi seperti realitasnya.
Homeland	: Film animasi 3 dimensi layar lebar pertama di Indonesia yang dirilis 2004.
Hongkong Internal Affair	: Sebuah film asal Tiongkok produksi tahun 2002 dan kemudian di remake di Amerika.
Hotel Rwanda	: Sebuah film yang menceritakan tentang tragedi genosida di wilayah konflik Rwanda.
Idealisme	: Suatu pemahaman dengan visi yang jelas.
Ideologi	: Kumpulan ide, gagasan, keyakinan atau kepercayaan yang bersifat sistematis.
Illustrator	: Seseorang/seniman yang berprofesi khusus di bidang seni sebagai pencipta atau penyedia gambar.
Imajinatif	: Menggunakan atau mempunyai imajinasi dan memiliki daya khayal.
Imigran	: Orang yang datang dari negara lain dan menetap di negara tertentu.
In Old California	: Sebuah film berdurasi 17 menit pada 1910.
Indian	: Penghuni atau suku asli di Amerika.

Indie	: Sebuah gerakan dari genre tertentu yang tidak bergantung dari label tertentu.
Indywood	: Istilah lain untuk sinema Hindi.
Infinity Stone	: Diistilahkan juga sebagai infinity gems, merupakan batu yang memiliki kekuatan alam semesta.
Interlanced	: Penerimaan gambar dari hasil sinyal yang saling berkait.
Intervensi	: Campur tangan antara perselisian dua pihak.
Intimidasi	: Suatu tindakan untuk mengancam, menakut-nakuti, dan menggertak.
ISO	: Kemampuan atau sensitifitas sensor terhadap cahaya pada kamera.
Janggalan	: Film dokumenter tentang eksistensi layang-layang tradisional di Bali.
Jaws	: Sebuah film yang menceritakan keganasan serangan ikan hiu terhadap manusia.
JVC	: Japan Victor Company, merupakan perusahaan internasional di Jepang yang memproduksi barang-barang elektronik.
Kaagaz Ke Phool	: Film Hindi tahun 1959 yang dibuat oleh Guru Dutt sekaligus sebagai pemeran utama dalam film tersebut.
Kano	: Sebuah kota di Nigeria.
Kapitalis	: Suatu sistem ekonomi yang dikuasai oleh swasta untuk memperoleh keuntungan pasar. Pemerintah dalam hal ini tidak dapat melakukan intervensi untuk mendapatkan keuntungan bersama.
Katana	: Istilah dari bahasa Jepang untuk pedang tradisional Jepang.
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia.
K-Drama	: Mengacu pada drama televisi dari Korea.
Keroncong	: Suatu jenis musik yang memiliki hubungan dengan jenis musik Portugis.
Kinegram	: Sebuah teknik animasi yang memunculkan gerak ilusi dari susunan garis transparan yang digeser.
Kinetoskopis	: Sebuah tipe kamera yang dipatenkan oleh Edison.
Klasik	: Suatu hal yang memiliki ungkapan kuno atau durasi waktu yang panjang dan lama sebagai padanannya.
Kolonialisme	: Sistem penjajahan atau legitimasi, dimana suatu kelompok atau negara menguasai negara lain dan tetap berhubungan dengan negara asal.
Komersialitas	: Suatu tindakan menjadikan sesuatu sebagai barang dagangan.
Komik	: Bentuk seni dari susunan gambar yang dirangkai sedemikian rupa untuk membuat jalinan cerita.
Komparasi	: Perbandingan.
Komprehensif	: Mampu ditangkap dan dijelaskan secara luas dan mendalam.
Kondusif	: Peluang hasil sesuai keinginan yang bersifat mendukung.
Konflik Psikologis	: Pertentangan pada kejiwaan.
Konklusi	: Simpulan.
Konotatif	: Tautan makna.
Konsol	: Mesin elektronik khusus untuk permainan.
Kontemporer	: Pada masa yang sama atau masa kini.
Konvensi Sosial	: Kesepakatan yang berlaku pada masyarakat.
Kosmologi	: Menyelidiki hubungan antar ragam unsur atau struktur yang ada.
KPI	: Komisi Penyiaran Indonesia.
K-Pop	: Jenis hiburan populer dari Korea, pada umumnya merujuk pada musik.
Kritikus	: Seseorang yang mengulas, membedah, menilai suatu media dengan sudut pandang kajian media.
Kultural	: Berhubungan dan mengandung nilai kebudayaan.
Landscape	: Pemandangan, dengan padanan sudut pandang luas.
Lanterna Megica/Magic Lantern	: Istilah yang mengacu pada proyektor pada awal-awal penemuannya.
Layar Kaca	: Istilah untuk televisi.
Layar Lebar	: Istilah untuk sinema bioskop.
Legion Of Honour	: Sebuah medali penghargaan tertinggi pada jasa seseorang yang dianggap luar biasa.
Letterboxes	: Istilah untuk blok hitam horizontal pada TV.
Loetoeng Kasaroeng	: Sebuah film pertama kali di Indonesia dari cerita rakyat dan digarap oleh orang Belanda.
Lossless	: Istilah kelas data algoritma kompresi yang memungkinkan data asli dapat disusun kembali.
LSF	: Lembaga Sensor Film Indonesia.
M	: Film dari Lang yang menceritakan pembunuhan berantai yang menasar anak-anak.
Major Label	: Perusahaan produksi dan distribusi berskala besar.
Mallrats	: Sebuah film komedi romantis yang rilis tahun 1995.
Manga	: Istilah untuk gaya komik Jepang.
Market Share	: Pangsa pasar, total penjualan suatu perusahaan dengan total penjualan produk atau jasa dalam industri.

Marvel	: Sebuah perusahaan penerbitan komik yang kini berkembang menjadi studio dan penggarapan sinema dari tokoh-tokoh super hero dalam Marvel Cinematic Universe.
Masala	: Genre pada sinema Bollywood yaitu penggabungan berbagai genre dengan budaya, seperti seni peran, nyanyian, tarian dan sebagainya menjadi satu.
Maskot	: Suatu objek yang digunakan sebagai lambang, keberuntungan atau penyemarak suasana, biasanya berbentuk manusia atau binatang.
Master Of Darkness Matsushita	: Julukan untuk Fritz Lang dengan sifat dan gaya karyanya.
MBPS	: Mega Byte Per Second, informasi pengukuran transfer data digital.
Media Player	: Alat/perangkat yang berfungsi untuk memainkan atau memutar perantara media, seperti memutar musik atau video.
Melayangan	: Istilah tradisional Bali yang merujuk pada kegiatan bermain layang-layang.
Melodramatis	: Bersifat menggetarkan perasaan dan memunculkan sesasi pada emosi.
Meme	: Suatu ide, gaya, atau perilaku satu orang yang menyebar pada orang lainnya dalam satu budaya.
Men In Black	: Sebuah film fiksi tentang badan rahasia beserta agennya, memantau segala aktifitas makhluk luar angkasa yang datang atau yang berada di bumi.
Metonimi	: Majas yang memakai nama ciri atau hal yang dikaitkan dengan seseorang, barang atau hal sebagai penggantinya.
Metropolis	: Sebuah karya film fiksi dari Lang yang fenomenal dan memberikan sudut pandang berbeda pada genre ini.
MGM	: Merto Goldwyn Mayer, perusahaan Amerika yang terlibat produksi dan distribusi film layar lebar dan program TV.
Mitologi	: Himpunan mitos dalam budaya pada suatu masyarakat atau tempat.
MMCD	: MultiMedia Compact Disk, salah satu media penyimpanan data digital.
MMPA	: Motion Picture Association of America.
Modernitas	: Jargon yang digunakan pada ilmu humaniora atau sosial untuk penyebutan suatu era dalam sejarah
Monochrome	: Pada komputer merujuk pada tampilan satu warna, dalam fotografi merujuk pada gambar hitam putih.
Mononoke-Hime	: Judul asli film Princess Mononoke di Jepang.
Monopoli	: Bentuk mekanisme pasar yang dikuasai oleh satu penjual yang mempermainkan harga, penjualan dan sebagainya..
Montreuil	: Sebuah nama tempat atau studio.
Motion Graphic	: Grafis gerak, potongan-potongan gambar animasi yang dirangkai dan menghasilkan ilusi gerak, biasanya diolah dengan komputer.
Motion Picture	: Istilah lain untuk penyebutan film atau sinema.
MP4	: Salah satu format penyimpanan audio atau video digital.
MPEG	: Moving Pictures Experts Group, format penyimpanan video digital yang telah dikodekan.
MSV Studio	: Mataram Surya Visi, sebuah studio penggarapan animasi di Indonesia.
Musicals/Musikal	: Ekspresi berkesenian mengkolaborasi musik dan kesenian.
Mutan	: Organisme yang mengalami mutasi yang disebabkan oleh mutagen alami.
Mutasi	: Perubahan yang terjadi pada genetik DNA.
My Neighbor Totoro	: Sebuah film garapan Ghibli tentang petualangan anak kakak beradik yang bertemu dengan roh hutan.
Nazi	: Dalam bahasa Jerman Nasionalzozialismus, merujuk pada ideologi dan partai politik Jerman yang memicu perang dunia II.
Neologisme	: Fenomena peluncuran kata baru secara sengaja.
Nero Film	: Sebuah perusahaan perfilman pada tahun 30-an.
Nestor Company	: Studio film pertama di Hollywood.
Netflix	: Salah satu layanan video streaming terbesar di Amerika
Netizen	: Istilah untuk pengguna internet dan media sosial.
New Hollywood	: Sebuah periode perubahan gaya garapan sinema di Hollywood.
New York Times	: Sebuah perusahaan berita yang berbasis di New York Amerika.
Nickelodeon	: Sebuah kotak yang menampilkan gambar bergerak dengan memasukkan uang koin pada kotak tersebut.
Nickle	: Uang coin 5 sen.
Nickname	: Nama panggilan atau julukan, bukan dari nama asli.
Nitrat	: Unsur kimia anorganik, ion yang mengikat satu atom nitrogen dan tiga atom oksigen
Nobel	: Seorang industrialis Swedia yang namanya diabadikan menjadi sebuah nama penghargaan bagi mereka yang memiliki berdedikasi dan temuan bermanfaat besar bagi masyarakat.

Noise	: Bintik atau butiran kecil pada gambar disebabkan penerimaan intensitas cahaya pada kamera.
Novel	: Sebuah karangan panjang yang memiliki alur cerita kehidupan, watak, dan sifat para pelaku dalam cerita tersebut.
Obscura	: Fenomena optik alami yang diproyeksikan melalui lubang kecil sebagai gambar terbalik.
Odeion	: Bahasa latin untuk teater.
OGG	: Ekstensi atau format kompresi file digital.
Olol Film	: Sebuah perusahaan film untuk mendistribusikan film-film Somaliwood di luar negeri.
Opus Majus	: Jurnal 1267 tentang studi cahaya.
Palme D'ore	: Tropi penghargaan berbentuk daun palm berlapis emas pada Cannes Film Festival.
Pantomim	: Pertunjukan teater yang menggunakan isyarat, mimik wajah dan gerak tubuh sebagai dialognya.
Paradoks	: Sebuah premis landasan kesimpulan, alasan, asumsi, kontradiksi yang dirangkai menjadi kalimat logis.
Paramount Pictures	: Salah satu perusahaan industri perfilman Amerika tertua yang ada saat ini dan masuk peringkat the Big Six.
Paranoia	: Gangguan mental yang meyakini bahwa orang lain membahayakan dirinya.
Passion Of Joan Of Arc	: Sebuah film garapan Dreyer tentang seorang wanita yang memiliki keteguhan iman dan ikut berperang, namun akhirnya diadili karena dianggap sesat.
Pathe	: Nama seseorang yang kemudian menjadi nama perusahaan bisnis di Perancis pada era 1896.
Patriotik	: Sikap positif cinta tanah air.
PDB	Produk Domestik Bruto.
Pemirsa	: Orang yang melihat atau mengetahui, padanan kata penonton.
Penikmat	: Orang yang merasakan dan menikmati.
Perfeksionis	: Keyakinan individu untuk mencapai kondisi terbaik dalam berbagai aspek.
Philips	: Sebuah perusahaan elektronik, berdiri tahun 1891.
Phototelegraphy	: Teknologi pengolahan citra menjadi sinyal dan dapat ditransmisikan melalui bantuan kabel.
Pillarboxing	: Kotak hitam pada layar monitor yang membentang secara vertikal.
Pirates Of The Caribbean	: Sebuah film tentang petualangan bajak laut garapan Disney.
Pirsawan	: Istilah lain untuk penonton.
Pita Video	: Media penyimpanan hasil tangkapan cahaya yang menghasilkan gambar dengan kamera, biasa juga disebut film secara harfiah.
Pixar	: Anak perusahaan Disney yang menggarap film animasi 3 dimensi.
Pixeleted	: Kotak kecil berwarna tunggal yang membentuk gambar pada grafik komputer.
Plagiarisme	: Penjiplakan atau pengambilan karangan, pendapat dan sebagainya dari orang lain kemudian dibuat seolah-olah merupakan pendapat sendiri.
Plot	: Struktur rangkaian kejadian yang merupakan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita.
Point Of View	: Sudut pandang.
Portmanteau	: Kata baru yang terbentuk dari hasil penggabungan dua kata menjadi satu.
Post-credit	: Kredit penutup yang biasanya menampilkan teks berjalan atau susunan nama atas keterlibatan pada suatu agenda.
Potrait	: Ukuran halaman/frame yang memanjang ke atas.
Pragmatis	: Sesuatu atau rasa yang membuktikan diri paling benar.
Praktisi	: Pelaksana langsung dalam suatu profesi.
Praxinoscope	: Perangkat animasi penerus zoetrop.
Princess Mononoke	: Film garapan Ghibli yang menceritakan petualangan seorang yang terkena kutukan.
Prinsen Park	: Tempat hiburan dikawasan Jakarta pada era 40-an.
Profitabilitas	: Ukuran untuk menilai kemampuan perolehan laba secara masuk akal.
Progressive	: Penerimaan sinyal gambar sekaligus dan mengurangi kedipan pada TV.
Prolog	: Kalimat pembuka atau pengantar dialog cerita.
Promosi	: Memperkenalkan atau menawarkan produk atau jasa untuk menarik calon konsumen.
Propaganda	: Informasi yang tidak objektif untuk mempengaruhi audiens dan tidak menghasilkan respon rasional tetapi respon emosional.
Prosthetics	: Alat yang dirancang untuk mengganti bagian tubuh tertentu.
Protagonis	: Tokoh utama atau inti yang memiliki peranan penting pada sebuah cerita.
PS	: PlayStation, konsol atau alat permainan yang diproduksi oleh Sony.
Psikologis	: Prilaku, mental, kejiwaan manusia secara alamiah.



Pyasa	: Film Hindi yang dirilis pada tahun 1957.
Raja Harishchandra	: Judul film Hindi yang dirilis pada tahun 1913.
Ramon's Film Production	: Sebuah perusahaan film dari Uganda.
Rasial	: Penekanan pada ras atau ciri-ciri fisik.
Rasisme	: Pernyataan dalam doktrin tentang perbedaan biologis pada manusia menentukan pencapaian atau kemajuan budaya.
Realitas	: Kenyataan atau fakta.
Recording	: Proses perekaman.
Reduksi	: Memecahkan masalah melalui penyederhanaan hal yang dianggap rumit.
Resesi	: Kemerosotan.
Revenge Of The Fallen	: Rangkaian film Transformer pada layar lebar untuk seri ke dua.
Rewinds	: Memutar atau membalikan ulang.
RKO	: Salah satu perusahaan produksi dan distribusi film Amerika.
Rocky	: Tokoh petinju pada film dengan judul yang sama.
Sains	: Kata serapan yang merujuk pada ilmu pengetahuan digital.
Sunset Boulevard	: Sebuah kawasan yang terkenal di Hollywood.
Scene	: Adegan atau tempat kejadian.
Science Fiction	: Istilah lain Sci-Fi yang merujuk pada tema fiksi ilmiah.
SD	: Super Density untuk format media penyimpanan digital.
Segmentasi	: Pembagian dari kategori unsur unit-unit tertentu.
Selulosa	: Sebuah senyawa organik.
Semiotika	: Ilmu tentang tanda dan kode.
Sen To Chihiro No Kamikakushi	: Judul asli dari Spirited Away yang dirilis di Jepang.
Sensualitas	: Sesuatu yang merujuk pada badaniah.
Set	: Panggung atau lokasi yang disiapkan untuk pertunjukan, pengambilan gambar untuk film atau sebagainya.
Shake Hands With The Devil	: Sebuah film produksi Hillywood yang dirilis 2007.
SHIELD	: Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division, sebuah agensi spionase fiktif pada cerita komik Marvel.
Shree 420	: Sebuah film Hindi yang diproduksi tahun 1955.
Sign System	: Sistem tanda atau simbol.
Signifikan	: Suatu yang dianggap penting karena memberikan dampak berarti.
Silent Film	: Istilah lain film bisu era perkembangan sinema awal.
Sinar Ultraviolet	: Sinar ultraungu yang memiliki radiasi elektromagnetik.
Sineas	: Seseorang yang memiliki kemampuan membuat film.
Sinema	: Merujuk pada industri film atau seni membuat film.
Sinematografi	: Ilmu terapan tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkannya sehingga memiliki kemampuan untuk menyampaikan cerita.
Skenario	: Naskah yang memiliki urutan cerita.
Smartphone	: Telpon pintar yang memanfaatkan perkembangan teknologi pada perangkatnya.
Sodium Hyposulfite	: Senyawa anorganik pada bahan kimia dan obat-obatan.
Sony	: Sebuah perusahaan elektronik dari Jepang yang merambah pada industri sinema.
Soundtrack	: Musik yang disinkronkan dengan tayangan pada film, program TV, dan sebagainya.
Spies	: Film yang digarap Lang pada tahun 1928.
Spirited Away	: Film garapan Ghibli tentang anak yang terjebak pada dunia roh.
Star Film	: Sebuah perusahaan film yang terkenal pada awal perkembangan industri sinema.
Star Wars	: Film Sci-Fi yang memiliki fansbase besar, menceritakan tentang kisah kesatria Jedi dan peperangan antar penghuni galaksi.
Steganografi	: Sistem proyeksi lensa pada cermin lengkung dalam studi tentang cahaya.
Stereography Parallax	: Teknik penyajian objek solid ke arah semua pada suatu benda yang disebabkan perubahan letak pandang, contoh pada sajian penggunaan alat virtual reality.
Stop Motion	: Teknik animasi dengan memanipulasi objek fisik lalu difoto secara individu dan dirangkai sehingga memunculkan ilusi gerak pada urutan cepat.
Storyboard	: Visualisasi ide yang akan diwujudkan, disajikan dalam bentuk gambar berurutan sesuai dengan skenario.
Streaming	: Pengiriman data, biasanya dalam bentuk konten video atau audio melalui transmisi internet secara konstan.
Substitution Splices	: Efek sinematik merubah aspek tertentu dalam dua pengambilan gambar pada satu frame dan menghasilkan momen perubahan atau transformasi gambar.

Supranatural	: Fenomena/kejadian kelebihan atau kemampuan tidak lazim atau tidak umum diluar batas normal.
Talk Of The Evil	: Salah satu film yang diproduksi Pinewood.
Tamak	: Sikap rakus pada hal-hal yang bersifat kebendaan tanpa memperhitungkan akibat.
Tanda	: Unsur dasar dalam komunikasi dan semiotika.
Telescopic	: Lensa fokus panjang untuk mengamati objek jauh.
The Amazing Spiderman	: Sebuah judul sekuel dari film Spiderman.
The Big Heat	: Sebuah judul film noir garapan Lang 1953.
The Big Six	: Istilah untuk perusahaan industri film terbesar yang pernah ada dalam peringkat enam besar.
The Black Lady	: Julukan untuk tropi Filmfare Awards di India.
The Departed	: Sebuah film hasil remake film Hongkong Internal Affair.
The Four Troublesome Heads	: Salah satu film garapan melies yang dapat diselamatkan.
The Godfather	: Film bergenre kriminal tentang kehidupan mafia.
The Golden Army	: Seri layar lebar ke dua dari film Hell Boy yang menceritakan tentang kekuatan pasukan mekanik berbahan emas.
The Golden Lion	: Tropi penghargaan pada ajang Vanice Film Festival.
The Great Depression	: Istilah untuk krisis ekonomi parah yang melanda Amerika pada tahun 1929.
The Hobbit	: Sebuah judul film yang merupakan prequel Lord of the Ring.
The India Eu Film Initiative	: Organisasi perfilman di India yang mendukung produksi film antara India dan Eropa.
The Indian Tomb	: Film garapan Lang dari naskah Harbou tahun 20-an.
The Invention Hugo Cabret	: Sebuah film tentang anak yang mengungkap kisah hidup George Melies.
The Last Knight	: Rangkaian film Transformer dari sekuel ke 5.
The Lord Of The Ring	: Trilogi film mengisahkan tentang pemusnahan cincin bertuah yang dapat mempengaruhi siapapun.
The One Man Band	: Judul film garapan Melies dengan proses multiple exposure.
The Other Hollywood	: Julukan untuk industri perfilman di Eropa sebagai tempat berkembangnya sinema dekade awal.
The Tyrannical German Film Director	: Julukan lain yang disematkan pada Fritz Lang karena karakternya yang sangat perfeksionis.
The Vanishing Lady	: Sebuah film pertunjukan sulap dari Melies.
Theatre Robert Houdin	: Tempat munculnya inspirasi Melies dan minatnya terhadap seni sulap.
Time Leapse	: Teknik pengambilan gambar secara beruntun pada satu tempat dan interval waktu tertentu, pengembangan teknik fotografi pada umumnya dilakukan dengan waktu yang cukup panjang.
TKR	: Tentara Keamanan Rakyat, cikal bakal Tentara Nasional Indonesia saat ini.
Tonari No Totoro	: Judul asli dari My Neighbor Totoro yang dirilis di Jepang.
Toserba	: Akronim dari Toko Serba Ada
Toy Story	: Sebuah film animasi 3 dimensi garapan Pixar.
Tragis	: Kata sifat yang merujuk pada kesedihan.
Traité De La Lumière	: Sebuah buku yang mengulas tentang fenomena obscura tahun 1678.
Trial And Error	: Istilah tindakan uji coba langsung berdasarkan pengalaman kegagalan sebelumnya.
Tripod	: Dudukan kamera yang memiliki tiga kaki.
U-Matic	: Sebuah produk format media penyimpanan.
Uni Eropa	: Organisasi antar pemerintah negara-negara yang ada di Eropa.
Universal Studios	: Sebuah studio produksi dan distribusi sinema yang masuk dalam peringkat the big six.
Universum Film Ag	: Disingkat UFA, sebuah perusahaan film tempat Lang pernah bekerja.
Vandalisme	: Sebuah aksi penghancuran atau merusak objek milik umum atau pribadi.
Viking	: Suku bangsa dari Skandinavia, peladang, pedagang, pelaut bahkan berprofesi sebagai perompak.
Visionaris	: Orang yang memiliki pemikiran, daya khayal dan wawasan ke depan.
Visual Effects/ VFX	: Membuat pencitraan atau memanipulasi diluar konteks yang diintegrasikan dengan rekaman untuk menciptakan dampak yang tampak realistis.
Warner Bros	: Sebuah perusahaan dari peringkat the big six pada bidang industri, distribusi, dan produksi film.
WCCE	: The World Conference on Creative Economy, sebuah ajang internasional bidang ekonomi dan industri kreatif.
WEBM	: Format kompresi untuk audio dan video.
Width	: Penentuan ukuran untuk berat.
Who Killed Captain Alex?	: Film garapan dari industri film Uganda.

Women In The Moon	: Film garapan Lang yang dirilis tahun 1929.
Xenon Flash	: Lampu kilat pendukung fotografi.
X-Men	: Sebuah organisasi mutan yang dipimpin oleh Professor X dari film fiksi.
Young Artist Foundation	: Organisasi nonprofit untuk program pengembangan bakat.
Youtube	: Sebuah situs penyedia layanan dan sajian video gratis.
Zanjeer	: Sebuah film Hindi yang dirilis tahun 1973.
Zeitgeist	: Bahasa Jerman yang mengartikan semangat zaman.
Zoetrope	: Sebuah perangkat yang menghasilkan ilusi akibat pergerakan cepat gambar statis

Buku ini tidak diperjualbelikan.

# Indeks

- 007, 50, 199  
100 days, 51  
13+, 90  
17+, 90  
21+, 90  
*A Trip to the Moon*, 28  
Aamir Khan, 47, 165  
*Aato*, 43, 166  
Abdi Malik Isak, 43, 166  
Abdisalam Aato, 43, 166  
Abrar Alvi, 45, 166  
*Academy Award of Merit*, 62  
Academy Awards, 62, 70, 120, 128, 189, 199  
*action*, 82, 83, 119  
*Actor*, 101, 199  
*actress*, 101, 190  
*Adults Only*, 89  
*Adventure*, 82, 199  
Afrika, 51, 53  
*Age of Extinction*, 119  
Ahmad Syech Albar, 168  
akademis, v, 199  
aktor, 28, 40, 43, 45, 51, 54, 55, 60, 101, 104, 112, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178  
aktualisasi, 45  
Al Pacino, 60, 166  
*Alam Ara*, 44, 194, 199  
Alexander Korda, 63, 166  
Alfred Hitchcock, 22, 166  
algoritma, 203  
alien, 119, 121, 179, 199  
*Alien*, 113, 179, 199  
ambisius, 23, 30, 51, 55, 181  
*American New Wave*, 59, 199  
Amerika, viii, 25, 26, 28, 31, 35, 36, 38, 39, 41, 43, 46, 48, 50, 54, 59, 60, 62, 64, 65, 69, 70, 81, 87, 121, 122, 123, 127, 137, 148, 150, 166, 169, 170, 172, 173, 175, 177, 178, 179, 200, 202, 204, 205, 206, 207  
Amit Khanna, 44, 166, 187  
Amitabh Bachchan, 45, 167  
AMV, 82, 199  
analog, 79, 80, 155  
*anamorphic*, 72, 90, 193  
Andreas Leo Ateng Suropto, 167  
Aneka Ria Safari, 169  
Angelo Sala, 14, 167  
*Angle of View*, 92  
Anil Kapoor, 45, 167  
animasi, 11, 16, 17, 18, 19, 20, 77, 83, 119, 120, 128, 129, 133, 134, 135, 142, 156, 167, 168, 169, 171, 177, 179, 182, 187, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207  
animatograph, 25  
*Anime*, 83, 199  
antagonis, 82, 112, 181, 200, 201  
Antagonis, 112, 199  
Anthemius, 12  
Antonio Banderas, 61, 167  
*aperture*, 75, 79  
*Aperture*, 75, 199  
Ardeshir Irani, 44, 167  
arek Suroboyo, 142  
*Ars Magna Lucis et Umbrae*, 14, 195  
*Art*, 62, 102, 103, 190, 197, 199, 201  
*Art Deco*, 62, 199  
*art director*, 103  
Arthur Korn, 15, 167  
artis, vii, 54, 56, 70, 168, 178, 189, 195  
Aryanto Yuniawan, 142, 167  
Ashitaka, 131, 179  
Asia, 43, 47, 48, 50, 69, 81, 185  
*Aspect ratio*, 71  
*assistant production manager*, 100  
Ateng, 54, 167  
Athanasius Kircher, 14, 167, 196  
audio, 1, 3, 22, 30, 59, 95, 102, 106, 196, 204, 206, 207  
audio visual, 1, 3, 31, 95  
Auguste, 15, 21, 168  
Auguste Lumière, 168  
Autobots, 119, 120, 121, 122, 179, 181, 196, 199, 200  
*Avengers*, 113, 123, 124, 125, 126, 127, 136, 138, 139, 179, 180, 182, 192, 195, 197, 199  
AVI, 82, 199  
*Awaara*, 45, 199  
*award*, 63, 169, 198  
Babak, 162, 163, 199  
Babi Buta Yang Ingin Terbang, 160  
*baby boomers*, 59  
*Background*, 97, 199  
Bacon, 12  
*Badlands*, 60, 199  
BAFTA, 63, 64, 175, 178, 192, 193, 197  
Bangladesh, 48, 191  
bapak hollywood, 37  
*barrier grid*, 20  
Batavia, 54, 182, 200  
Batman, 96, 115, 179, 182, 193, 202  
Battle of Surabaya, 142, 143, 167, 168, 174  
Bay, 119, 156  
*Behind The Scenes*, 112, 200  
Benedetto Castellì, 13, 168  
Bengali, 48  
Berlin, 29, 31, 65, 66, 67, 175, 186  
Berlin International Film Festival, 65  
Berlinale, 65, 195  
*Best Boy*, 102  
Betamax, 80, 188, 189, 196  
*Big Close Up*, 95  
Bing Slamet, 54, 56, 168, 192  
*Biography*, 83  
*biographical*, 83  
*bioskop*, vii, 3, 5, 31, 39, 44, 55, 79, 151, 167, 195, 203  
*Bird Eye Level*, 92  
*bit rate*, 73  
bizantium, 12  
*black comedy*, 83  
Black Widow, 124, 179  
*blockbuster*, 113  
*Blockbuster*, 112  
*blowing a raspberry*, 70  
Blu-ray, 82, 186  
*Bokeh*, 90, 188, 193, 200

Bollywood, 35, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 51,  
 54, 85, 177, 178, 184, 186, 187, 189,  
 190, 194, 204  
 Bombay, 44, 184  
*Bonnie*, 60, 179, 200  
*Bonnie and Clyde*, 60  
*Book of Optics*, 12  
*Boom Operator*, 102  
 Boulevard des Capucines, 21  
 box office, 44, 47, 50, 113, 123  
*Box Office*, 113  
*branding*, 40  
*Breakdown Artist*, 104  
 Brian Selznick, 28  
 British, 28, 41, 63, 183, 184, 185, 192  
 British Academy of Film and Television Art,  
 63  
 browser, 8  
 brutal, 31  
 Budapest, 50  
 budaya pop, 60, 117, 162  
 budaya populer, 117, 175  
*Bumblebee*, 119, 120, 179, 194  
 Bung Tomo, 142, 168  
*Buyer*, 103, 104  
 California, 36, 37, 39, 183, 190, 202  
*Camera Operator*, 101  
*cameraman*, 101  
 Canadian Film Development Corporation, 42,  
 200  
 Cannes, 65, 66, 176, 186, 197, 205  
 Cannes International Film Festival, 65  
 Captain Amerika, 124, 126  
 CARA, 88, 200  
 Carl Theodor Dreyer, 59, 168  
 Carl Wilhelm Scheele, 14  
 Carol Reed, 50, 63, 168  
 Carq, 151, 152, 179  
*Casting*, 101  
 CD, 81, 82, 189, 200  
 Cedric Gibbons, 62  
 Centaur Company, 37  
 CFDC, 42, 200  
 CGI, 16, 83, 120, 124, 129, 134, 135, 156,  
 200  
 Chambre Syndicale des Editeurs  
 Cinématographiques, 26  
 Chaplin, 22, 59, 202  
 Charles Emile Reynaud, 19  
 Charles Spencer Chaplin, 168  
 Charlie Chaplin, 168  
*Chevalier de la Légion d'honneur*, 27  
 Chicago World's Fair, 20  
 Chihiro, 127, 132, 133, 134, 135, 179, 181,  
 182, 206  
 Christiaan Huygens, 14  
 Christoph Scheiner, 13, 168  
 Christopher Nolan, 22, 168  
*chronophotographs*, 20  
*Cinderella*, 28, 179  
 cinema, 1, 16, 29, 184, 186, 190, 191, 192,  
 198  
*Cinematographie*, 16  
 citra, 15, 16, 63, 69, 187, 197, 200, 202, 205  
 Citra digital, 15  
*classic Hollywood*, 58  
*clay animation*, 83  
*Clerk*, 15, 61, 172, 200  
*Clip*, 111, 186  
*Close Up*, 95

*Clyde*, 179, 200  
 CNN, 40, 41, 55, 69, 90, 186, 187, 192, 195,  
 200  
*codex lossy*, 74  
 Colombia, 38, 41, 200  
 Columbus, 43  
*Color Grading*, 105  
*Colorist*, 105  
*comedy*, 82, 83, 200  
 Compact Disc, 81  
*Composer*, 106  
*Compositor*, 106  
*compression bitrate*, 74  
*Computer Generated Imagery*, 83, 200  
*Conductor*, 106  
*Conjuring*, 28, 200  
*Construction Coordinator*, 103  
*Contempt*, 32, 200  
*Costume Designer*, 104  
*Costume Supervisor*, 104  
*cowboy*, 87  
*Crab*, 98  
*crane*, 99  
*Crime*, 83  
*crossover*, 123, 124, 199, 201  
*Cross-over*, 113  
*Cutter*, 104, 105, 183  
 Cybertron, 119, 121, 122, 200  
 D.W. Griffith, 37, 169  
 Da Vinci, 13, 192, 194, 200  
 Dadasanheb Phalke, 44, 169  
*Dark of the Moon*, 119  
 David Fincher, 22, 169  
 David Lean, 63, 169  
 David Wark Griffith, 169  
*De Scientia Perspectivae*, 13, 200  
 Decepticon, 119, 121  
 Decepticons, 119, 120, 121, 122, 181, 196,  
 199, 200  
*Deewaar*, 45, 201  
 Denmark, 59, 168  
 Dennis Gabor, 15, 169  
 Denny DeVito, 60, 169  
 denotasi, 118  
 denotatif, 118, 121, 124, 125, 134, 135, 136,  
 137  
*Depth of Field*, 74, 186  
*Desperado*, 61, 201  
 detektif, 84  
 development, 107  
 Dhaka, 48  
 Dhallywood, 48  
 Dhollywood, 48  
 diafragma, 75, 101, 199  
*Dialogue Editor*, 106  
*Die Nibelungen*, 30, 201  
 Digital, 71, 81, 101, 186, 188, 200, 201  
*Digital Imaging Technician*, 101  
*Digital Versatile Disc*, 81  
*Digital Video Disc*, 81  
*Director*, 99, 100, 101, 102, 103, 105, 184,  
 188, 191, 207  
*Director of Photography*, 101  
*directors*, 22  
 Disney, 128, 171, 193, 201, 205  
*dissolves*, 201  
 DIY, 53, 201  
*Docudrama*, 84  
*Documentary*, 84, 193  
 DOF, 74

Buku ini tidak diperjualbelikan.

- Dokumenter, 21, 49, 84, 184  
*Dolly*, 98, 102  
*Dolly Grip*, 102  
*Dr. Mabuse der Spieler*, 30  
 Dr. Strange, 126, 127, 180  
 drama, 6, 7, 8, 46, 48, 58, 82, 84, 85, 87,  
 125, 137, 138, 173, 174, 178, 188, 195,  
 200, 201, 202, 203  
*dramatis*, 6, 8, 91, 93, 98  
*dream factory*, 38  
*Dream Pool*, 12, 201  
 DreamWork, 119, 128, 166  
*Ducth Angle*, 93  
 DVD, 81, 82, 134, 184, 186, 189, 190, 193,  
 196, 197, 202  
 Eadweard Muybridge, 15, 17, 169, 197  
 Eagle Award, 85, 201  
 Ecole des Breaux Art, 24  
 Eddy Sud, 54, 169  
 Eddy Sudihardjo, 169  
 Edison, 26, 37, 168, 170, 203  
 Edison, 162  
*Editor Music*, 106  
 Edwin H. Land, 15, 169  
 EFA, 48, 67, 186, 201  
 egoistik, 140  
 ekonomi kreatif, 151  
 eksplorasi kultural, 150  
 ekspresionis, 32  
 ekspresionis, 170  
 ekspresionisme, 28, 29  
 ekstensi, 104  
*El Mariachi*, 61, 201  
 Electrotachyscope, 20, 191, 192  
 elektron, 169  
*emigres*, 28  
 Emile Voisindan, 25  
 Emishi, 131, 201  
 emosional, 16, 84, 155, 201, 205  
 Epilog, 162, 201  
 Eric Kabera, 51  
 Erick EST, v, vi, 143, 170  
 Eropa, 12, 25, 26, 36, 47, 48, 49, 50, 67,  
 170, 200, 207  
 Eropean Cinema Society, 67  
*Establish Shot*, 96  
 estetika, 91, 97, 102, 106  
 etimologi, 3, 12, 16  
 Etyek, 50  
 European Film Academy, 67, 186  
 EV, 75, 196  
 evolusi, 31, 155, 176  
*Executive producer*, 99  
*exposure*, 75, 79, 186, 196  
*Exposure*, 75, 186, 196  
*exposure value*, 75  
*Extreme Close Up*, 95  
*eye level*, 92, 93  
*Eye Level*, 93  
*fade in*, 24  
*fade out*, 24  
*family*, 82, 196  
*fansbase*, 116, 119, 123, 206  
 fantasi, 24, 84, 86, 128, 133, 142, 171, 178,  
 181, 182, 199  
 fasisme, 67  
*Featurette*, 112, 186  
*fenakistoskop*, 17, 18  
 fenomenal, 35, 41, 204  
 Festival Film Indonesia, 69, 201  
*FFI*, vii, 44, 69, 190, 201  
 fiksi, 24, 28, 30, 32, 83, 84, 124, 126, 165,  
 170, 171, 172, 173, 178, 179, 204, 206,  
 208  
 film, vii, viii, ix, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 15,  
 16, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30,  
 31, 32, 35, 36, 37, 39, 41, 43, 44, 45,  
 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55,  
 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67,  
 68, 69, 70, 72, 73, 74, 77, 80, 83, 84,  
 85, 86, 87, 91, 96, 99, 100, 101, 102,  
 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110,  
 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118,  
 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126,  
 127, 128, 129, 130, 131, 133, 134, 135,  
 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143,  
 148, 150, 151, 152, 155, 156, 157, 159,  
 160, 161, 162, 165, 166, 167, 168, 169,  
 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177,  
 178, 179, 180, 184, 185, 186, 187, 188,  
 189, 190, 191, 193, 195, 196, 197, 198,  
 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206,  
 207, 208  
 Film, vii, viii, 2, 3, 16, 22, 27, 28, 29, 31, 36,  
 41, 43, 44, 45, 47, 48, 51, 53, 54, 58,  
 59, 60, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 71,  
 84, 85, 86, 87, 88, 89, 101, 105, 112,  
 113, 115, 121, 122, 123, 124, 125, 126,  
 127, 129, 131, 132, 134, 135, 137, 141,  
 142, 143, 144, 145, 148, 149, 150, 157,  
 159, 160, 161, 166, 169, 170, 176, 183,  
 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191,  
 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200,  
 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208  
 film bisu, 16, 22, 30, 44, 58, 168, 170, 206  
*Film Editor*, 105  
 film noir, 31, 173, 207  
 Filmfare Awards, 67, 192, 207  
*filmmaker*, 22, 24, 28, 48, 67  
 finansial, v, 30, 201  
*First Assistant Camera*, 101  
*first assistant director*, 99  
 first edition of German Jesuit scholar, 14  
 fisika, 169, 170, 172  
*fixer*, 15  
*flipbook*, 17, 20, 195  
 FLV, 82, 201  
*Focal length*, 77  
*Foley Artist*, 106  
*Follow*, 99  
 Forbis, 47, 201  
*Foreground*, 97  
 fotografer, 169, 173, 176, 202  
 fotografi, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 74, 78, 91,  
 92, 97, 167, 169, 171, 173, 192, 200,  
 201, 202, 204, 207, 208  
*fps*, 77  
 FPS, 77, 201  
*frame*, 17, 21, 73, 74, 77, 92, 93, 95, 97,  
 101, 112, 193, 199, 200, 205, 206  
*Frame rate*, 77, 193  
*framing*, 123  
 Franc, 25, 201  
 Frank Capra, 22, 170  
*Freddy*, 113, 114, 180, 193, 201  
*frekuensi video*, 4  
 Friedrich Wilhelm Murnau, 59, 170  
 Fritz Lang, 23, 28, 32, 170, 178, 183, 184,  
 185, 188, 190, 192, 193, 195, 198, 201,  
 204, 207

*frog level*, 93  
*Frog Level*, 93  
 FTV, 5, 7, 189, 192  
*Full Shot*, 95  
*Fury*, 31, 181, 202  
 futuristik, 32, 86, 138  
 G, 88, 183  
*Gaffer*, 102  
 Galileo Galillei, 13  
 gangster, 84  
 Gareng, 151  
 Gaston Melies, 26  
*General Audiencies*, 88  
 genosida, 51, 199, 202  
 genre, vii, viii, 31, 32, 46, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 117, 118, 141, 151, 154, 169, 170, 172, 177, 199, 203, 204  
 Genre, 46, 83, 84, 86, 87, 193, 202, 204  
 George Lucas, 60, 170  
 George Melies, 23, 171, 195, 199, 207  
 George Stanley, 62  
 Georges Melies, 27  
 gestur, 58, 95, 155  
 Ghibli, 127, 128, 129, 132, 134, 135, 136, 139, 140, 171, 193, 196, 197, 202, 204, 205, 206  
 Godam, 151, 152, 180  
*Gold Rush*, 59, 202  
 Golden Bear, 65  
 Golden Globe, 64, 65, 194  
 Golden Globe Awards, 64, 194  
 Golden Horse, 68, 187, 198  
 Golden Horse Film Festival, 68  
 Golden Lion of San Marko, 67  
 Golden Raspberry, 69, 70, 173  
 Gower Street, 37, 202  
 gradasi, 92  
*Graphic Artist*, 103  
*graphie*, 16  
*graphos*, 12  
*Greensman*, 103  
 Grévin Wax Museum, 25, 202  
*grhap*, 16  
*Grips*, 102  
*ground*, 93  
*Group Shot*, 95, 187  
 Guardian of The Galaxy, 124  
 Gubernur Suryo, 142  
 Guillermo del Toro, 50  
 Gujarat, 48  
*Gulliver's Travels Among the Lilliputians and the Giants*, 28  
 Gundala, 151, 152, 180  
 Guru Dutt, 45, 171, 203  
 H. J. Whitley, 37, 171  
*Hair Stylist*, 104  
 Haku, 132, 133, 134, 135, 180, 182  
*half-tone*, 20  
*Hallyu*, 48, 202  
 Hallyuwood, 48  
*hand painted colour*, 24  
*happy ending*, 7  
 Harbou, 31, 198, 207  
 Harold Edgerton, 15, 171  
*Harry Potter*, 113, 180  
*Harvesting Wind*, 143, 144, 202  
 Hasbro, 119  
 Hayao Miyazaki, 128, 129, 134, 186, 187, 193, 194, 196  
 Haytham, 12, 166, 178, 200  
 HD, 71, 82, 186, 202  
 HDTV, 71, 79, 202  
*Head Carpenter*, 103  
*Head of Plaster*, 103  
*Headroom*, 97  
 hegemoni, 150, 164  
*Height*, 71, 202  
 Heliografi, 15  
 heliografik, 15  
*Hell Boy*, 50, 180, 207  
 Helle Berry, 70  
*hentai*, 83  
 Heuveldop, 55, 172  
*High Angle*, 92  
*high-speed photographic*, 15  
 Hillywood, 51, 190, 199, 206  
 Hindi, 44, 45, 47, 166, 174, 176, 183, 199, 203, 206, 208  
 Hindia Belanda, 55, 174, 202  
*history*, 85, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 194  
 hitam putih, 16, 202, 204  
 Hollywood, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 47, 48, 49, 51, 52, 54, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 85, 148, 159, 162, 163, 166, 170, 171, 178, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 197, 199, 200, 201, 202, 204, 206, 207  
 Hollywood baru, 58  
 Hollywood Foreign Press Association, 64, 202  
 Hollywood Hills, 32, 39, 202  
*Hollywood Land*, 39, 202  
 Hollywood North, 41, 42, 148, 183, 188, 191, 193  
*Hollywood Walk of Fame*, 32  
 hologram, 20  
 Hongaria, 50, 166  
 horizontal, 51, 71, 73, 98, 203  
 Horizontal, 92  
 horor, 59, 85, 86, 87, 151, 152, 171, 172, 178, 179, 180, 200, 201  
*Horror*, 85  
*Hotel Rwanda*, 52, 196, 202  
 Hulk, 124, 180  
 Huygens, 14, 189  
 idealisme, ix, 30, 58, 162  
 ideologi, viii, 140, 150, 201, 204  
 iklan, viii, 50, 123, 137, 174  
*Illustrator*, 103, 202  
 ilmiah, v, x, 18, 24, 28, 30, 32, 86, 124, 170, 172, 173, 177, 178, 179, 200, 206  
 ilusionis, 24, 173  
 IMAX, 71  
 imigran, 36, 166  
*Incorporating The Story*, 96  
 independent, 61, 85, 88, 141, 177, 191  
 India, 35, 43, 44, 45, 46, 47, 54, 67, 69, 148, 165, 166, 167, 169, 171, 172, 174, 175, 176, 177, 183, 184, 187, 194, 199, 201, 207  
 Indyywood, 44, 184, 203  
 infografis, 40  
 Ingmar Bergman, 48, 67  
*interlance*, 20  
*Interlanced*, 79, 203  
*Internal Affair*, 115, 202, 207  
 internet, x, 8, 61, 82, 111, 163, 200, 204, 206  
 intimidasi, 37, 127

Iron Man, 123, 124, 125, 126, 180  
 Iskak, 54, 172  
 ISO, 77, 78, 188, 203  
 J.B. Wilson, 70, 173  
 Jakarta, 54, 55, 56, 174, 186, 193, 200, 205  
 James Bond, 50, 180, 199  
 James Clerk Maxwell, 15, 172  
 James McAvoy, 63  
*Janggan*, 143, 144, 170, 192, 194, 202, 203  
*Jason*, 113, 114, 180, 193, 201  
 Javed Akhtar, 45, 172  
*Jaws*, 60, 203  
 Jepang, 2, 80, 81, 83, 90, 119, 127, 128, 129, 130, 139, 142, 171, 175, 179, 199, 200, 202, 203, 204, 206, 207  
 Jerman, 20, 28, 29, 31, 59, 65, 170, 171, 173, 178, 204, 208  
 Jersey, 37, 169, 184, 185  
 Jhuckhand, 48  
 Jigo, 131, 180  
*Joan Of Arc*, 28, 181, 205  
 Johann Heinrich Schulze, 14  
 Johannes Kepler, 12, 172  
 John Carpenter, 60, 172  
 John Ford, 22, 173  
 John Herschel, 15, 173  
 John Landis, 60, 173  
 John Nevil Maskelyne, 24, 173  
 John Peckham, 12, 173  
 John Travolta, 60, 173  
 Joko Anwar, 151, 173  
 Jollywood, 48, 186  
 Joseph Nicéphore Niépce, 15  
*jukebox*, 37  
 Jules Verne, 24, 173  
*jump cut*, 24  
 Jusa Biran, 54, 174  
 JVC, 80, 81, 203  
*Kaagaz Ke Phool*, 45, 203  
 Kali Beton, 54  
 Kamaji, 133, 181  
 Kanada, 41, 148  
 Kannywood, 51, 185  
 Kano, 51, 203  
 kapitalis, 150  
*katana*, 129  
 KBBI, 3, 5, 6, 8, 155, 203  
 kemapanan, 45, 60  
 Kerala, 48  
 Kevin Smith, 61, 174  
*Key Costumer*, 104  
*Key Grip*, 102  
*Key Hair*, 104  
*Key Make-up Artist*, 104  
*Key Scenic*, 103  
 Khan, 45, 47, 177  
 Kindi, 12, 166  
 Kinogram, 20, 203  
 kinetoscope, 37  
 kinetoskopis, 15  
 Kircher, 195, 196, 199  
*klasik*, 8  
 Klasik, 58, 203  
*kolektif*, 5  
 Kollywood, 48  
 kolonialisme, 52  
 komedi, 25, 46, 83, 84, 85, 87, 202, 203  
 kompetitor, 79, 81  
 komprehensif, ix, 83, 162  
 komunal, 144  
 konklusi, 86  
 konotasi, 118  
 konotatif, 118, 121, 122, 124, 126, 135, 136, 137  
 KONSEP, vi  
 konsol, 82, 205  
 kontemporer, 31, 45, 60, 61, 66, 162  
 Kontemporer, iii, iv, 58, 183, 203  
 kontinuitas klasik, 58  
 kontroversi, 51, 69  
 kontroversial, 60, 70  
 konversi, 59  
 Korda, 50, 188, 196  
 Korea Selatan, 48  
 korelasi, v, 57, 121, 163  
 kosmologi, v, 16  
 Kosmologi, 57, 203  
 K-pop, 48  
 kriminalitas, 83, 86  
 Kristen Steward, 63  
 kritik, 6, 16, 23, 47, 62, 83, 129, 142, 148, 154, 155, 156, 157, 161, 163, 175, 200  
 kritikus, 31, 124, 168, 173  
 kronologi, 59  
 Kruger, 55, 172, 174  
 Lady Eboshi, 131, 181  
*land*, 39  
*landscape*, 92  
 Lang, 23, 28, 29, 30, 31, 32, 162, 170, 192, 195, 198, 200, 201, 202, 203, 204, 206, 207, 208  
*Legal Counsel*, 100  
*Legion of Honour*, 27  
 Lentera ajaib, 14  
 Leon Gaumont, 25, 171  
 Leonardo Da Vinci, 12, 13, 174  
*letterboxes*, 71  
*Level*, 99  
*Lighting Technician*, 102  
 Lin, 133, 181  
*loader*, 101  
*Location Assistant*, 100  
*Location Manager*, 100  
*Location Scout*, 100  
*Loetoeng Kasaroeng*, vii, 55, 172, 174, 203  
 logo, 103, 125, 150  
 Lollywood, 48, 191  
*Long Shot*, 95  
 Los Angeles, 32, 36, 37, 42, 70, 184, 185, 190, 197, 202  
 lossless, 73  
 Louis, 15, 21, 27, 174  
*Low Angle*, 93  
 Lucien Korsten, 25  
 Lucien Reulos, 25, 174  
 Lucienne Lazon, 66  
 Lumiere, 21, 25, 27, 48, 49, 58, 171, 196  
 Lumière, 15, 21, 22, 174, 193, 194, 207  
 M, 31, 89, 142, 174, 183, 184, 188, 192, 196, 203  
 Maddox, 201  
*magic lantern*, 14  
 magnetik, 80, 81  
 mainstream, 61  
*Make-up Artist*, 104  
*Make-up Supervisor*, 104  
 Malaysia, 69  
*Mallrats*, 61, 203  
 mandarin, 69  
*market share*, 149



Marlina Si Pembunuh Empat Babak, 160  
 Marlon Brando, 36, 175  
 marmer, 65  
*martial art*, 82  
 Marvel, 123, 124, 125, 178, 179, 180, 181, 182, 193, 196, 199, 202, 204, 206  
 Marvel Cinematic Universe, 123, 178, 193, 196, 204  
 Marvel Studio, 123  
*masala*, 46  
*Master of Darkness*, 28, 185  
*masterclass*, 63  
 Mataram Surya Visi, 142, 167, 204  
 matematika, 12, 166, 168, 172, 174, 178  
 Matsushita, 81, 204  
*Matte Painter*, 106  
*mayor label*, 85  
*media player*, 79  
*Medium Long Shot*, 95  
*Medium Shot*, 95  
 Megatron, 119, 122, 181  
 Mei, 129, 130, 134, 181, 182  
 Mel Gibson, 22, 175  
*melayangan*, 145  
 Melies, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 33, 162, 170, 172, 174, 180, 195, 200, 202, 207  
 melodrama, 6  
 melodramatis, 25  
 meme, 155, 156, 157, 159, 176, 188, 192, 195  
*Men In Black*, 113, 204  
 Marilyn Monroe, 36, 175  
 metonimi, 44  
*Metropolis*, 30, 31, 32, 178, 193, 204  
 MGM, 31, 204  
 Michael Bay, 119, 137, 175, 200  
 mikrofon, 102  
 Miramax, 129  
 Mithun Chakraborty, 45, 175  
 mitos, 35, 139, 204  
*Mixer*, 106  
 Miyazaki, 128, 129, 134, 135, 139, 191, 196  
 MMCD, 81, 204  
 MMPA, 88, 89, 204  
 Moestopo, 142, 176  
 Mollywood, 43, 48, 187  
 momentum, vi, 11, 16  
*Mononoke-hime*, 127  
 monopoli, 150, 163  
 Montreuil, 27, 204  
 Mormon, 43  
*Motion Control Technician*, 102  
*motion graphic*, 83  
 motion picture, 4  
 Motion Picture Association of America, 88, 189, 204  
*motion pictures*, 15  
 motivasi, x, 59, 139, 201  
 movie, 2, 4, 7, 36, 58, 186, 189, 194, 196, 197  
 MP4, 82, 204  
 MSV, 142, 204  
 Multimedia CD, 81  
*multiple exposure*, 24, 25, 207  
 Mumbai, 44  
*Music Preparation*, 106  
*Music Supervisor*, 106  
*musicals*, 85  
 musikal, 46, 47, 178  
 Musschenbroek, 14, 172

Muybridge, 17, 18, 21, 195, 198  
*My Neighbor Totoro*, 127, 129, 134, 135, 136, 139, 193, 204, 207  
 Nagar, 48  
 naratif, 23, 58, 59, 84  
 nazi, 31  
 NC-17, 89  
 Nepal, 48, 191  
 Nero Film, 29  
 Nestor Company, 37, 204  
 Netty Herawati, 54, 175  
*new Hollywood*, 58  
 New York, 36, 51, 166, 183, 184, 185, 188, 204  
 Nick Fury, 124  
*nickelodeon*, 37, 187  
*nickle*, 37  
*nickname*, 43  
 Nigeria, 51, 203  
 nir laba, 67  
 NIST, 15  
 nitrat, 3, 14, 167  
 Nobel, 169, 170, 204  
 No-face, 133, 181  
*Noise*, 78, 186, 205  
 Nollywood, 51, 185, 188  
*Normal Angle*, 92  
 North West, 51  
*Noseroom*, 97  
*Nosferatu*, 59  
 Oasterman, 12  
*Objective Camera*, 94  
 obscura, 12, 13, 14, 16, 168, 172, 191, 194, 201, 207  
*odeion*, 37  
 OGG, 82, 205  
 Ohio, 43, 190  
*One Shot*, 95  
*on-set dresser*, 102  
 Ontario, 41  
*opera*, 5, 6, 8, 55, 85, 176, 189, 190  
 opera sabun, 6  
 oportunist, 131, 180  
*optical toys*, 18  
 optik, 12, 16, 18, 73, 77, 80, 166, 168, 169, 173, 178, 205  
 Optimus Prime, 119, 120, 181  
*Opus Majus*, 13, 205  
 Organization of Standardization, 78  
 orkestra, 106  
 Oscar Martay, 65, 175  
 Ottomar Anschutz, 20, 175  
 oval, 73  
*Over Shoulder*, 93  
*overlapping dissolves*, 24  
 pedestal, 65, 70  
*Paint Artists*, 106  
 Pak Item, 54, 176  
 Pakistan, 47  
 Palme d'Ore, 66  
 Panji Tengkorak, 54, 181  
*panning*, 98  
*Panning*, 98  
 panorama, 32, 73, 199  
 pantomim, 58  
 paradigma, 45  
 paradoks, vi, viii, x, 118, 124, 136, 147, 155  
 parameter, 35  
 Paramount, 38, 119, 149, 205  
 Paramount Pictures, 119, 149, 205

Buku ini tidak diperjualbelikan.

*Parental Guidance Suggested*, 88  
*Parents Strongly Cautioned*, 88  
 parodi, 136, 156, 162  
 pasca-produksi, 107  
*Passion of Joan of Arc*, 59  
 Pathe, 25, 27, 205  
 Paul, 25, 77, 184, 188, 191  
 Paus Pius VII, 15  
 PDB, 151, 205  
 Pekan Apresiasi Film Nasional, 69  
 pencitraan, 77, 111, 169, 207  
 penggiat, 35, 55, 128  
 penulis, x, 24, 28, 59, 128, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178  
 Perancis, 19, 23, 24, 25, 27, 31, 59, 65, 171, 172, 173, 176, 177, 181, 200, 201, 205  
 perfilman, vi, vii, 4, 20, 26, 36, 41, 45, 47, 48, 49, 51, 55, 62, 63, 69, 111, 141, 148, 150, 151, 166, 169, 170, 174, 175, 201, 204, 205, 207  
 perspektif, x, 23, 28, 32, 86, 150, 153, 162  
 pesawat televisi, 3  
 pesohor, 35, 70  
 Peter Jackson, 22, 176  
 Peter Parker, 126, 127, 181  
 Petruk, 151  
 PG, 88  
 PG-13, 88  
 Phalke, 169, 194  
*phenakistoscope*, 18  
 Philippe Enlanger, 65, 176  
 Philips, 81, 205  
*Photography*, 183, 184, 186, 188  
*photos*, 12, 194  
*phototelegraphic*, 15, 179  
*phytas*, 16  
 Piala Citra, 69, 187, 190, 194, 197  
 piala Oscar, 62, 128, 199  
*pillarboxing*, 71  
 Pinewood, 49, 50, 185, 196, 207  
 Pintu Terlarang, 160  
*Pirates of The Caribbean*, 112, 193  
 Pixar, 128, 205, 207  
 plagiarisme, 47  
 Plagiarisme, 47, 205  
 Plagiasi, 153  
 PlayStation, 205  
 plot, 1, 7, 58, 82, 87, 94, 99, 111, 120, 123, 128, 130, 137, 138, 153  
*point of view*, 92  
 polarisasi, 169  
 politik, vii, 60, 155, 170, 201, 204  
 Pollywood, 48  
 pornografi, 83, 202  
*portmanteau*, 44  
 poster, 103, 194, 196, 197  
*Post-production Supervisor*, 105  
*potrait*, 92  
 PPF1, vii  
 pragmatis, 140  
 praktis, v, x, 63  
 pra-produksi, 107  
 Praxinoscope, 19, 196, 205  
*Predator*, 113, 181, 199  
*Prequel*, 114  
 Prinsen, 55, 56, 178, 205  
 Prinsen Park, 55, 56, 178, 205  
*Producer*, 99, 105  
*Production Accountant*, 100  
*Production Assistant*, 99, 101  
*Production Coordinator*, 100  
*Production Designer*, 102  
*Production Manager*, 99  
*Production Sound Mixer*, 102  
 produser, 28, 31, 100, 106, 119, 128, 129, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 173, 174, 175, 176, 177, 178  
 profitabilitas, 59  
 program televisi, 3, 71  
 progresif, 19, 79  
*progressive*, 79, 185, 196  
 promosi, viii, 40, 63, 87, 111, 112, 140  
 propaganda, viii, 67, 137, 140, 150, 173  
*property master*, 104  
*Propmaker*, 103  
*propmaster*, 102, 103  
*prosthetics*, 104  
 protagonis, 82, 112, 119  
 Protagonis, 112, 137, 205  
 proyektor, 14, 21, 25, 174, 199, 200, 203  
 PS, 82, 205  
 psikologis, ix, 16, 22, 31, 32, 87, 147, 153, 170  
*Pyasa*, 45, 206  
 quo, viii  
 R, 89, 176, 189  
 R.A. Kosasih, 151, 176  
 radio, 6, 15, 142, 166, 179, 200  
*Raja Harishchandra*, 44, 206  
 rakus, 132, 135, 140, 207  
 rana, 75, 76  
 rasisme, 31, 137  
 razzie, 70  
 Razzie Awards, 69, 70  
 realitas, vi, x, 84, 118, 150, 154, 156, 162  
*Reboot*, 114  
*recording*, 4, 80, 106  
 redesain, 66  
 referensi, ix, x, 57, 174  
 relasi, 57, 147, 162  
*Remake*, 115  
 Rene Descartes, 12, 176  
 Republic of China, 68  
*Re-recording Mixer*, 106  
 resesi, 36  
 resolusi, 77, 81, 199  
*Restricted*, 89  
*retinex colour vision*, 169  
*Revenge of the Fallen*, 119  
*rewinds*, 1  
 Richard Maddox, 15, 176  
 Ricky Pesik, 151, 176  
*rigging*, 102  
 RKO, 38, 206  
 Robert Houdin, 25, 26, 172, 207  
 Robert Rodriguez, 61, 177  
 Robert W. Paul, 25, 177  
 Robin, 115, 182, 193  
 robot, 32, 119, 121, 179, 199  
 rock, 60, 174  
*Rocky*, 60, 206  
 Roger Bacon, 12, 177, 200  
 roman, 46  
*Romance*, 86  
 romansa, 86  
 Romer, 12, 184  
 Rothschild, 50  
*Rotoscope Artists*, 106  
 Rufus Batler, 20, 177

*Rule of Thirds*, 91, 92, 193  
 Rumania, 28  
 Rusia, 28, 137, 183  
 Russell Kirsch, 15, 177  
 sadisme, 90  
 Salman Khan, 47, 177  
 Salt Lake, 62  
 Sandance Film Festival, 62  
 Sandra Bullock, 70, 190  
 Sanjay Dutt, 45, 177  
 Sanset Boulevard, 37, 202, 206  
 Satsuki, 129, 130, 134, 182  
*scanimation*, 20  
*Science Fiction*, 27, 86, 201, 206  
*Science Fiction and Fantasy Hall of Fame*, 27  
*Sci-Fi*, 86, 201, 206  
*Score Recorder*, 106  
 Scotlandia, 37  
*Script Supervisor*, 101  
 SD, 21, 81, 206  
 Sebastien, 66  
*Second Assistant Camera*, 101  
*Second Assistant Sound*, 102  
 seks, 90, 175  
 seksual, 60, 156, 201  
 seluloid, 27  
 seluloid, 3, 16  
 sen, 37, 204  
 Sen, 127, 133, 134, 135, 180, 181, 182, 206  
*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 127  
 seni, v, vii, ix, 2, 5, 8, 16, 22, 24, 28, 35, 63,  
 67, 69, 97, 128, 139, 176, 177, 179,  
 188, 199, 201, 202, 203, 204, 206, 207  
 sentimentalitas, 6  
*Septem Planetarum terrestrium Spagirica  
 recensio*, 14  
*sequel*, 119, 120, 123  
*Sequel*, 115  
*Set Decorator*, 103  
*Set Designer*, 103  
*Set Dresser*, 103  
 Shah Rukh Khan, 47, 178  
*Shake Hands with The Devil*, 52  
 Shen Kuo, 12  
 SHIELD, 124, 127, 179, 181, 206  
*Shree 420*, 45, 206  
*Shutter speed*, 75  
 Si Buta, 151, 182  
 Si Pitung, 54, 182  
*Sidekick*, 115  
 Sidharta, 69, 190  
*sign*, 39, 40, 195  
*sign system*, 39  
*sillent film*, 30, 58  
*Silent film*, 58  
 Silver Bear, 65  
 sineas, v, vi, viii, ix, x, 1, 2, 11, 16, 23, 28,  
 48, 53, 58, 60, 61, 63, 69, 107, 141,  
 142, 143, 160, 162, 166, 170, 178, 180,  
 199, 200  
 sinema, v, viii, ix, x, 1, 2, 5, 6, 11, 12, 15,  
 16, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32,  
 33, 35, 36, 37, 40, 41, 43, 44, 45, 47,  
 48, 51, 52, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 67,  
 70, 71, 72, 73, 79, 80, 81, 82, 88, 91,  
 92, 95, 99, 107, 111, 117, 118, 119,  
 125, 128, 136, 140, 141, 147, 148, 149,  
 151, 152, 154, 160, 162, 163, 165, 166,  
 168, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178,  
 181, 188, 199, 200, 201, 202, 203, 204,  
 206, 207  
 Sinema, v, ix, 2, 5, 15, 16, 22, 44, 58, 62,  
 82, 88, 90, 99, 111, 117, 140, 167, 188,  
 190, 199, 206  
 sinematik, 27, 52, 58, 71, 169, 201, 206  
 sinematografi, x, 15, 16, 21, 48, 49, 65, 70,  
 91, 97, 163, 168, 171, 174, 200  
 sinetron, 5, 6, 7, 153, 154, 155, 157, 158,  
 159, 188, 189, 190, 192, 194  
 sinopsis, 119, 142, 193  
 Siti, 160  
 skenario, 7, 28, 31, 99, 101, 128, 134, 135,  
 166, 168, 169, 170, 172, 174, 177, 178,  
 200, 206  
*slanted*, 93  
*smartphone*, 21  
 Sodium hyposulfite, 15, 201  
 Soedirman, 142  
 Soejarwo, 69  
 Somali, 43, 190  
 Somaliwood, 43, 166, 190, 205  
 Sony, 80, 81, 82, 149, 188, 190, 200, 205,  
 206  
 sosial, 45, 131, 136, 140, 145, 147, 151,  
 153, 154, 155, 162, 163, 170, 175, 181,  
 204  
*sound*, 102  
*Sound Designer*, 106  
*Sound Editor*, 106  
*Sound Grip*, 102  
*Special Effect Assistant*, 105  
*Special Effect Supervisor*, 105  
*Special Make-up Effects Artist*, 104  
 spektakuler, 16, 58, 86, 98, 120, 125, 176  
 spesial efek, 24, 47, 171  
*Spiderman*, 114, 115, 123, 124, 126, 178,  
 181, 182, 207  
*Spies*, 30, 206  
*spin-off*, 119, 120, 123, 124  
*Spin-off*, 116  
 spionase, 124, 206  
*Spirited Away*, 127, 132, 134, 135, 136, 139,  
 179, 196, 206  
*Spoiler*, 111  
*sport*, 87  
 Sri Lanka, 48  
*Stant Coordinator*, 105  
*Star Wars*, 60, 113, 206  
 statis, viii, 92, 208  
*Steadicam Operator*, 102  
*stereography parallax*, 20  
 Steven Spielberg, 22, 60, 178  
*stop motion*, 83, 169, 200  
*stopmotion*, 24  
*storyboard*, ix, 24, 105, 135  
*Stuntman*, 105  
 SU, 90  
 sub-genre, 87  
*subjective camera*, 96  
*Subjective Camera*, 94  
*substitution splices*, 24  
 Super Density, 81, 206  
*super hero*, 124, 126, 127, 139, 156, 157,  
 180, 181, 182, 199, 204  
*support*, vi, 76, 196  
 sutradara, 23, 43, 48, 67, 99, 100, 101, 102,  
 103, 105, 106, 119, 128, 156, 166, 167,  
 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175,  
 176, 177, 178

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Swahili, 52  
 Swahiliwood, 52, 189  
 Sylvester Stallone, 60, 178  
*System Administrator*, 101  
 Takara, 119  
*talk of the evil*, 50  
 tamak, 133, 140  
 Taman Sari, 54  
 Tamil, 48, 191  
 Tan Hin Hie, 54, 55, 178  
 Tan Tjen Bok, 54, 176  
 Tangki, 54, 55, 186  
 Tangkiwood, 54, 55, 56, 178, 187, 189, 193, 195  
 Tanos, 126  
 Tanzania, 52, 184, 189, 195  
 Tatang S, 151, 178  
 Tatsuo, 130, 182  
*Teaser*, 111, 186  
*Telecine*, 105  
 telenovela, 6  
 telescopic, 13, 168, 172  
 televisi, vii, 3, 4, 6, 7, 42, 50, 51, 56, 59, 61, 64, 71, 80, 112, 123, 155, 165, 167, 169, 174, 177, 200, 202, 203  
 terakota, 66  
 terminologi, 2, 162  
 Terry Gilliam, 27  
*The Amazing Spiderman*, 114  
*The Big Six*, 149, 150, 207  
 The Biograph Company, 37  
*The Black Lady*, 67, 207  
*The Classic Shot*, 96  
 The Classification and Ratings Administration, 88  
*The Departed*, 115, 197, 207  
*The European Film Academy*, 48, 201  
*the first great film magician*, 27  
*The Four Troublesome Heads*, 28, 207  
*The Godfather*, 60  
*The Golden Army*, 50, 207  
 The Golden Lion, 67, 207  
*the great depression*, 39  
 The India EU Film Initiative, 47  
*The Indian Tomb*, 31, 207  
*The Invention Hugo Cabret*, 28, 207  
*The Last Knight*, 119, 197, 207  
*The Lord of The Ring*, 113, 114, 176  
*The One Man Band*, 25, 26, 207  
 The Times Group, 67  
*The Wide Shot*, 96  
 Thea Von Harbou, 30, 178  
*theater*, 8, 36, 185, 190, 194, 197  
 Théâtre Robert Houdin, 27  
 Thierry de Bourqueney, 66  
 Thomas Alva Edison, 15, 21, 178  
 Thomas Wedgwood, 14  
 Thor, 124, 126, 182  
*three in one*, 21  
*Three Shot*, 95  
*thriller*, 87, 169  
*tilt*, 98  
*Tilting*, 98, 198  
 Tim Burton, 22, 178  
*time leapse*, 24  
 Tiongkok, 54, 68, 137, 178, 202  
 TKR, 142, 207  
 Tollywood, 47  
 Tom Hardy, 63, 178  
 Tom Holland, 63, 178  
*Tonari no Totoro*, 127  
 Tony Stark, 125, 126, 127, 138, 182  
 Toronto, 41, 191  
 toserba, 55  
 Toshiba, 82  
 Totoro, 129, 130, 131, 181, 182, 207  
*Toy Story*, 115, 207  
*Tracking*, 98  
 tragis, 86  
*Trailer*, 111, 186, 194  
*Traité de la lumière*, 14  
*Transformers*, 119, 120, 121, 122, 123, 136, 137, 156, 175, 191, 194, 197, 200  
 transliterasi, 19  
*transmisi*, 4, 167, 206  
 traumatik, 85  
 Travis Knight, 119  
*trial and error*, 25  
 trilogi, 30, 114, 176  
*tripod*, 98  
 Turah, 160  
 TVRI, 169  
*TV-Spot*, 112  
*Two Shot*, 95  
 UFA, 29, 30, 207  
 Uganda, 53, 187, 190, 206, 207  
 Ugawood, 53, 187, 190, 195  
*Unit Publicist*, 100  
 Universal Studio, 50  
 Vancouver, 41, 183, 190  
 VCD, 81, 189  
 Venesia, 67  
 Venice, 66, 185, 186  
 Venice Film Festival, 66, 186  
 Vertikal, 92  
 VHS, 80, 81, 185, 196  
*Victor Company of Japan*, 80  
 video, 2, 3, 4, 73, 74, 79, 80, 81, 82, 84, 111, 112, 169, 170, 173, 184, 188, 191, 192, 193, 194, 196, 197, 202, 204, 206, 207, 208  
 Video Compact Disc, 81, 189  
 Video digital, 73  
*Video Home System*, 80  
 video musik, 170  
 Vision, 126, 127, 182, 183  
 visionaris, 23  
 visioner, 23  
 visual, v, 16, 18, 24, 31, 32, 53, 71, 73, 77, 79, 90, 91, 97, 102, 105, 106, 117, 118, 137, 147, 154, 155, 163, 166, 169, 170, 175, 200  
*Visual Effect*, 105  
*Visual Effects Society Hall of Fame*, 27  
 Walt Disney, 27, 149  
*War*, 87, 127, 196, 197  
 waralaba, 50, 120, 123, 170, 178  
 Warner Bros, 38, 149, 207  
 WCCE, 160, 161, 183, 207  
*Weapon Master*, 104  
 web, 8, 185, 187, 188, 189, 190, 191, 194, 197  
 WebM, 82  
*Western*, 87  
*Who Killed Captain Alex?*, 53  
*wide shot*, 96  
*widescreen*, 73  
*Width*, 71, 207  
 Witelo, 12, 178  
 Wolly Sutinah, 54, 179

Buku ini tidak diperjualbelikan.

*Wolverine*, 116, 182, 193  
*Women in the Moon*, 30, 33  
*wood*, 35, 36, 43, 48, 49  
World Conference on Creative Economy, 160,  
207  
*xenon flash*, 15  
*X-Men*, 116, 172, 193, 208  
yahudi, 31  
Yasujiro Niwa, 15, 179  
Yoka Sara, 143  
Young Artist Foundation, 64, 208  
youtube, 111

Yu Chao-Lung, 12  
Yubaba, 133, 134, 135, 180, 182  
Yunani, 37  
*Zarjeer*, 45, 208  
*zeitgeist*, 163  
Zeniba, 133, 182  
zinc, 65  
zoe, 19  
Zoetrope, 18, 19, 193, 208  
*zoom in*, 99  
*zoom out*, 99  
*Zooming*, 99

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Tentang Penulis :

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, kelahiran Bali, 8 Juli 1982, berprofesi sebagai dosen pada peminatan Desain Grafis dan Multimedia di STMIK STIKOM Indonesia. Berlatar belakang Desain Komunikasi Visual (S1), Pengkajian dan Penciptaan Seni (S2), serta kini sedang melanjutkan studi S3

di Kajian Budaya, Universitas Udayana. Sering melakukan riset topik DKV dan fenomena budaya populer. Sejak berkulat dalam pergaulan ilmu DKV-lah, mulai mengenal elemen fotografi, videografi, dan sekilas tentang sinema. Selain menjadi seorang akademisi dan membuat karya ilmiah, aktif pula dalam membuat karya ilustrasi manual ataupun digital, dan juga saat ini berprofesi pula sebagai praktisi seni rajah tubuh (tattoo) yang telah dijalani sejak lama.

Facebook : [web.facebook.com/anomkojar](https://www.facebook.com/anomkojar)

Instagram : @anomkojarbali

Email : [anomkojar@stiki-indonesia.ac.id](mailto:anomkojar@stiki-indonesia.ac.id)

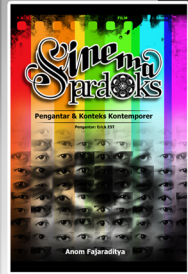
Situs : [majestytattoobali.co.id](http://majestytattoobali.co.id)

Buku ini tidak diperjualbelikan.

# SINEMA PARADOKS

## Pengantar & Konteks Kontemporer

Oleh:  
Anom Fajaraditya  
©2018



Sinema cenderung dianggap hanyalah sebuah hiburan belaka, namun anggapan itu tidaklah salah tetapi perlu pula menghadirkan cara khusus dalam memahami pesan yang tersirat dari sebuah sajian sinema. Sinema sebagai buah tangan kerja keras sineas, merupakan media yang memproduksi tanda dan makna melimpah. Kandungan makna yang disisipkan oleh sineas yang cerdas, terkadang tidak terbaca oleh pemirsa atau penikmatnya. Hal ini pula, terkadang dirasa cenderung disengaja untuk mempengaruhi psikologis dari pirsawannya. Pesan-pesan semiotik dalam sinema, selain sulit terbaca oleh pemirsa awam, perlu berulang-ulang kali diputar dan dihayati untuk memahami makna yang tersembunyi dari tiap adegan pada tayangannya. Jika sebuah tayangan sinema dapat ditangkap dari sisi tanda dan maknanya, maka hal tersebut tentunya menjadikan lebih berarti dan tak sekedar hanya menjadi sebuah hiburan akhir pekan. Pada buku ini akan dijabarkan tentang terminologi, sejarah, industri, kosmologi, teknik, komunikasi visual, makna, fotografi, sinematografi, dan realitas dalam sinema. Buku ini dapat menjadi bacaan, sebagai referensi, atau memberikan sudut pandang baru dalam menilai sinema.

ESTMOVIS



E ISBN 978-602-70665-2-6



P ISBN 978-602-70665-1-9



Buku ini tidak diperjualbelikan.