

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Media komunikasi baik media cetak, media elektronik, maupun media internet, sering menyajikan hasil *review* sebuah film. Dalam artikel tersebut kita bisa mendapatkan informasi mengenai film tersebut, mulai dari sipnosis ceritanya, siapa sutradaranya hingga info tentang artis-artis yang terlibat dalam proses pembuatan film tersebut. Selain itu kita juga diberikan sebuah klasifikasi mengenai jenis film tersebut, atau lebih dikenal dengan istilah genre.

Misalnya ketika film *Ayat – Ayat Cinta* ( 28 Februari 2008), dalam situs resmi bioskop 21 dilaporkan bahwa film ini menceritakan tokoh Fahri, seorang mahasiswa Indonesia berjuang menamatkan kuliahnya di Mesir dan akhirnya memiliki dua istri. Dalam ulasan ini film AAC dikategorikan sebagai film dengan genre drama romantis. Contoh lainnya adalah ulasan mengenai film *Tali Pocong Perawan* ( 10 April 2008) dikategorikan sebagai film dengan genre horor. Karena mengisahkan tentang arwah wanita yang tali pocongnya telah dicuri.

Merujuk pada buku *Film Art An Introduction*, mengatakan:

*“If you read popular reviews or watch television coverage of entertainment, you will notice that reporters make frequent reference to film’s genres, because they know that most members of the public will easily grasps what they are referring to.”*<sup>1</sup>( jika Anda membaca majalah

---

<sup>1</sup> David Bordwell & Kristin Thompson (2004), *Film Art an Introduction*, New York, McGraw – Hill Companies. Inc, hal 110

populer atau menonton televisi mengenai ulasan dunia hiburan, Anda akan menyadari bahwa wartawan berkali-kali membuat genre film, karena mereka menyadari bahwa anggota masyarakat akan lebih mudah menangkap film yang mereka inginkan).

Dari pendapat di atas maka keberadaan media massa yang menampilkan pengamatan dan klasifikasi genre di sebuah film bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memilih film karena dari klasifikasi genre mereka akan mengetahui atau setidaknya membayangkan seperti apa kisah dalam film tersebut.

Sebuah film bisa dianalisis genrenya melalui setiap hal maupun simbol yang digunakan dalam film tersebut. Contohnya, dengan mengamati plot film tersebut.

*“We anticipate an investigation in a mystery film; revenge plotlines are common in western; a musical will find ways to provide song-and-dance situations. The gangster film usually centers on the gangster’s rise and fall as he struggles against police and rival gangs.”*<sup>2</sup>(Kita menebak adanya investigasi dalam film misteri; plot balas dendam umumnya ada pada film *western*. Film gangster biasanya berpusat tentang jatuh banggunya sekelompok gangster dalam melawan polisi dan gang rivalnya.

Jadi merujuk pada teori David Bordwell tersebut, maka dengan mengamati plot dalam film, kita bisa menentukan dan mengklasifikasikan film tersebut ke dalam genre tertentu. Misalnya dalam sebuah film yang memiliki jalan cerita seorang manusia yang mempertahankan hidupnya dari ancaman makhluk halus seperti kuntilanak, vampir, zombie dan sebagainya maka dapat disimpulkan bahwa film tersebut adalah film bergenre horor.

---

<sup>2</sup> Ibid. hal 110

Tidak selamanya satu film hanya memiliki satu genre karena dalam kasus lain kita akan menemukan satu film yang mempunyai dua genre sekaligus. Misalnya film *Tina Toon & Lenong Bocah The Movie*, kita bisa mengidentifikasi bahwa film ini adalah film komedi karena *Lenong Bocah* merupakan program humor yang sudah dikenal masyarakat. Akan tetapi, dalam film ini kita tidak hanya ditawarkan sebuah kegelian dan kekonyolan ala Betawi tapi juga bisa menyaksikan tarian dan nyanyian yang umumnya ada dalam film genre musikal

Genre dalam perfilman Indonesia juga bisa diamati tiap periodenya. Karena tiap masa maka akan terjadi perubahan trend genre dalam perfilman Indonesia.

Misalnya film *Ada Apa Dengan Cinta* (AADC) yang dalam 3 hari pemutaran perdananya di Jakarta telah menyedot 62.217 penonton, kembali membangkitkan trend genre film drama romantis.

“trend film bertema (genre) cinta yang kembali merebak akhir-akhir ini, seperti ditunjukkan ‘meledaknya’ di pasaran film *Ada Apa Dengan Cinta?*, disusul film *Eifell I’m In Love* dan *Love Is Cinta*. Menurut dia, lakunya film-film cinta itu seperti mengulang kisah sukses film serupa pada era tahun 80-an, seperti *Gita Cinta Dari SMA*. ”<sup>3</sup>

Keromantisan cinta yang tersaji dalam film *Ada Apa Dengan Cinta*, *Eifell I’m In Love*, *Love Is Cinta*, bahkan *Gita Cinta Dari SMA* merupakan drama romantis ala anak SMA karena para pemain memainkan lakon remaja SMA. Kecenderung ini bisa dimaklumi karena pasar perfilman Indonesia sebagian

---

<sup>3</sup> <http://www.kapanlagi.com/h/0000182881.html>, Ketua PARFI Lampung: Film Berlatar Tradisi Tetap Diperhitungkan, 28 Desember 2007

besar adalah para remaja SMA. Sebab film – film dimonopoli oleh jaringan bioskop internasional 21 yang kesemua bioskopnya terletak di mall dan pengunjung mall terbanyak adalah para remaja SMA

“Sebagian besar penonton film sekarang adalah para remaja pengunjung mall di kota – kota besar. Pengunjung mal, begitu juga remajanya, memiliki karakteristik tersendiri: datang dari kelas menengah ke atas, yang menjadikan tempat itu menjadi tempat rekreasi dan bersenang – senang atau sekedar berjalan-jalan di samping berbelanja.”<sup>4</sup>

Karena kelasnya remaja SMA perkotaan maka *setting* dan kisah film juga disesuaikan dengan kehidupan perkotaan. Lihat saja bagaimana kehidupan mewah Tita ( Shandy Aulia) di film *Eiffel I'm In Love*. Tiap artistik yang digunakan dalam film ini ialah artistik kehidupan modern perkotaan. Sering kita lihat *shoot – shoot* tertentu yang menampilkan pakaian ataupun sepatu Tita dengan *brand* Adidas, sebuah merk internasional. Bahkan *setting* filmnya sendiri dilakukan di Jakarta dan Paris, Perancis yang merupakan ibukota negara yang otomatis berarti di daerah perkotaan modern.

Selain film drama romantis ternyata ada juga kecenderungan film horor. Di situs Merah Putih, Jurnalisme Internet Indonesia Terdepan, Tertajam & Terpercaya menuliskan adanya trend film horor di Indonesia:

“Akhir tahun ini, bioskop-bioskop di Indonesia dipenuhi berbagai judul film horor yang keberadaanya terkesan aneh karena kebetulan dirilis pada saat yang hampir bersamaan. Sebut saja film-film seperti *Kuntilanak*, *Hantu Bangku Kosong*, *KM 14* dan *Hantu Jeruk Purut*, ditambah dengan *Pocong 2* yang akan dirilis bulan ini.”<sup>5</sup>

Sama halnya dengan trend genre drama romantis, di genre horor juga didominasi oleh cerita dengan *setting* kehidupan perkotaan. Kita perhatikan

---

<sup>4</sup> JB Kristanto (2007), Katalog Film Indonesia 1926 – 2007, Jakarta, Nalar, hal xxii

<sup>5</sup><http://merahputih.wordpress.com/2006/12/06/film-indonesia-mengerikan-bag-1/>, Film Indonesia: Mengerikan! (Bag. 1) Jumat, 6 April 2007

saja dalam film *Hantu Jeruk Purut*, film ini mengambil kisah mitos yang berasal dari Jeruk Purut yaitu salah satu daerah di Jakarta. Contoh film horor lain yang masih menggunakan kehidupan modern ialah *KM 14* film berkisah tentang geng Boom Fire yang suka melakukan aksi ledakan dan kembang api. Kembang api, aksi ledakan maupun niatan membuat geng sekolah tentunya bukanlah hal yang sering terjadi pada masyarakat pedesaan.

Sehingga dari laporan tersebut, kita menyadari bahwa adanya trend genre pada perfilman Indonesia. Mulai dari genre drama romantis ketika era *Ada Apa Dengan Cinta*, adanya genre horor saat merebaknya *Kuntilanak*. Kekhususannya lagi ialah film – film tersebut banyak menggunakan tokoh karakter anak remaja dan menggunakan *setting* kehidupan masyarakat perkotaan.

Perkembangan film nasional sendiri sempat disebut-sebut mengalami masa mati suri pada pertengahan tahun 1990-an hingga awal tahun 2000-an. Dalam situs resmi miliknya, MFI pernah menyatakan bahwa krisis moneter tahun 1998 merupakan tonjokan terberat bagi perfilman nasional. Perfilman nasional hanya mampu mengeluarkan empat film dalam setahun. Perfilman nasional mengalami mimpi terburuknya.

Menurut JB. Kristanto:

“Tahun 1993-1997 produksi film lebih banyak tertuju pada film orang dewasa ditambah pemilihan judul yang tak jauh dari nafsu, gairah, dan seks seperti *100% Gairah*, *Bisikan Nafsu*, *Akibat Seks Bebas*, *Bergairah di Puncak*, *Ranjang yang Ternoda*, dll. Keadaan ini dianggap sebagai masa

mati surinya perfilman Indonesia dan di era inilah penghargaan FFI tidak lagi dilaksanakan karena kurangnya film bermutu yang diproduksi.”<sup>6</sup>

Kurangnya film berkualitas juga akhirnya mendesak pemerintah untuk membantu para pembuat film agar bisa memproduksi film bermutu.

“Departemen Penerangan yang membawahi urusan perfilman mengungkapkan bahwa ada kelesuan dalam memproduksi film nasional baik dalam produksi maupun kualitas film. Tahun 1994/1995 Dewan Film Nasional, sebuah badan di bawah Departemen Penerangan, membiayai dua produksi film nasional, *Bulan Tertusuk Ilalang* (Garin Nugroho) dan *Cemeng 2005* (N Riantiarno), dengan alasan lesunya produksi film, dan agar ada film yang layak dikirim ke Festival Film Asia Pasifik.”<sup>7</sup>

Kelesuan dalam memproduksi film Indonesia yang berkualitas dan layak untuk dikirimkan ke festival film juga diperparah dengan ketiadaan perayaan Festival Film Indonesia. Padahal FFI yang didirikan 1955, selalu diadakan setahun sekali sejak 1973. Namun di tahun 1992, FFI kembali vakum dalam penyelenggaraannya.

Maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai jenis genre film pada film bioskop produksi Indonesia, terutama pada film bioskop yang terdaftar sebagai nominasi di FFI 2004. Menurut peneliti, film bioskop lebih menarik untuk diteliti karena film bioskop diproduksi untuk waktu yang lebih lama dibanding dengan film dokumenter, film televisi maupun film pendek. Sebab film bioskop setelah diputar di layar lebar, film tersebut dikopi dalam kepingan CD sehingga masyarakat luas bisa membeli/ meminjam kemudian memutar film itu sesering yang ia mau. Lalu bisa jadi beberapa stasiun televisi membeli hak siar film bioskop tersebut, kemudian kembali memutar film yang

---

<sup>6</sup> Op Cit, hal. xii

<sup>7</sup> Ibid, hal. xi

sama pada periode tertentu. Sedangkan pemilihan objek penelitian pada film bioskop nominasi FFI 2004 karena perayaan FFI 2004 adalah perayaan pertama kali setelah vakum selama 12 tahun. Selain itu, pada FFI 2004 film bioskop yang terdaftar menjadi kategori adalah film bioskop produksi November 2000 – November 2003 (30 lebih judul film bioskop didaftarkan sebagai calon nominasi FFI 2004), maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Kecenderungan Genre Film Pada Kategori Film Bioskop Nominasi FFI 2004.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Maka dari permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut “bagaimana kecenderungan genre film pada kategori film bioskop di Festival Film Indonesia tahun 2004?”

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan genre pada film bioskop yang masuk sebagai nominasi di FFI 2004.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

### **D.1 Manfaat Praktis:**

Sebagai informasi bagi pihak yang berminat dalam perkembangan genre di dunia film nasional terutama pada film bioskop yang terdaftar menjadi nominasi FFI 2004.

## **D.2 Manfaat Teoritis:**

1. Hasil penelitian ini bisa sebagai bahan kajian terutama dalam kajian mengenai perkembangan genre di film nasional.
2. Hasil penelitian ini juga bisa membantu masyarakat luas mengetahui genre film pada kategori film bioskop di FFI 2004.

## **E. KERANGKA TEORI**

Dalam penyusunan sebuah penelitian maka peneliti harus memiliki teori sebagai landasan ilmiah penelitiannya. Maka dalam kerangka penelitian ini, peneliti akan menggunakan teori mengenai komunikasi massa dan teori mengenai media massa sebagai alat untuk melakukan komunikasi massa. Selain itu, di dalam kerangka teori ini, peneliti juga akan menguraikan pengertian mengenai film sebagai objek yang diamati dan genre sendiri sebagai variabel pengamatan.

### **E. 1 Komunikasi Massa**

Merujuk pada John R. Bitter (1977), komunikasi massa memiliki pengertian *mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people* (komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa untuk orang banyak).

Istilah komunikasi massa menurut Wiryanto adalah hasil adaptasi dari istilah bahasa Inggris yaitu *Mass Communication*. Artinya, komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang “*mass mediated*”

“Massa mengandung pengertian orang banyak, tetapi mereka tidak harus berada di suatu lokasi tertentu yang sama. Mereka dapat tersebar atau

terpencar di berbagai lokasi yang dalam waktu yang sama atau hampir bersamaan dapat memperoleh pesan-pesan komunikasi yang sama,”<sup>8</sup>

Sehingga dari pendapat di atas maka, pesan yang terdapat dalam komunikasi massa bisa diterima khalayak dimana saja meskipun waktu penerimaan masing-masing komunikannya akan berbeda. Kaitannya dengan film sebagai sebuah kegiatan komunikasi massa adalah pesan dari komunikator dalam film dapat ditonton berbagai jenis masyarakat meskipun mereka menonton film tersebut dengan waktu yang berbeda-beda.

Komunikasi massa memiliki banyak definisi, salah satu definisi mengenai komunikasi massa yang dikemukakan oleh Michael W Gamble dan Teri Kwal Gamble mencakup hal-hal sebagai berikut<sup>9</sup>:

1. Komunikator dalam komunikasi massa mengandalkan peralatan modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas dan tersebar. Sehingga saat ini pesan dalam komunikasi massa disampaikan melalui media modern pula misalnya radio, koran harian, majalah, televisi, film, atau menggabungkan media tersebut.
2. Komunikator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling kenal atau mengetahui satu sama lain.
3. Pesan adalah milik publik. Artinya bahwa pesan ini bisa didapatkan dan diterima banyak orang. Karena itu diartikan milik publik.

---

<sup>8</sup> Wiryanto (2000), Teori Komunikasi Massa, Jakarta, Grasindo, hal 3

<sup>9</sup> Nurudin (2007), Pengantar Komunikasi Massa, Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada, hal 8

4. Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti jaringan, ikatan atau perkumpulan. Artinya sebagai penyampai pesan, komunikator dalam komunikasi massa bukan hanya satu personal sehingga pesannya merupakan hasil komunikasi beberapa pihak yang memiliki tujuan tertentu.
5. Komunikasi massa dikontrol oleh *gatekeeper* (penapis informasi). Artinya, pesan-pesan yang disebarakan atau dipancarkan dikontrol oleh sejumlah individu dalam lembaga sebelum disiarkan lewat media massa. Contohnya adalah seorang reporter, editor film, penjaga rubrik, dan lembaga sensor lain dalam media itu bisa berfungsi sebagai *gatekeeper*.
6. Umpan balik dalam komunikasi massa sifatnya tertunda. Kalau dalam komunikasi lain, umpan balik bisa bersifat langsung.

Perbedaan komunikasi massa dengan komunikasi lainnya dapat kita bedakan dengan mengambil contoh sebuah rapat pidato politisi atau sejenisnya.

“Ketika Anda berbicara pada politisi, itu bentuk komunikasi interpersonal (antarpersona), ketika Anda mendengarkan pidatonya di auditorium, itu bentuk komunikasi kelompok, dan jika Anda menikmati pidato itu dengan perantara televisi (yang juga disaksikan banyak orang di luar gedung), itu baru namanya komunikasi massa”<sup>10</sup>

## **E.2 Media Massa**

Media massa dan komunikasi massa tidak dapat dipisahkan karena media massa memiliki fungsi sebagai media perantara dari komunikator kepada

---

<sup>10</sup> Nurudin (2007), Pengantar Komunikasi Massa, Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada, hal 7

komunikasikan yang jumlahnya banyak. Pengertian komunikasi massa menurut Joseph A Devito yaitu <sup>11</sup>:

*“Mass communication is communication mediated by audio and or visual transmitter. Mass communication is perhaps most easily and most logically defined its forms: television, radio, newspaper, magazines, films, book and tape.”*(Komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang audio dan atau visual. Komunikasi massa barangkali akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya: televisi, radio, surat kabar, majalah, film dan buku) ”

Menurut McQuail media massa dalam sudut budaya memiliki definisi<sup>12</sup>:

1. *“Constitute a primary source of definitions and image of social reality and the most ubiquitous expression of shared identity.”*
  2. *“Are the largest focus of leisure time interest, providing the shared ‘cultural environment’ for the most people and more so than any other single institution.”*
1. Merupakan sumber utama dari definisi serta citra realitas sosial dan juga ekspresi dari sebagian identitas.
  2. Adalah fokus terbesar saat waktu luang, menyiapkan pembagian dari “budaya lingkungan” untuk masyarakat luas dan lebih efektif daripada institusi perorangan.

Berdasarkan pengertian tersebut maka media massa dianggap sebagai sumber utama untuk menggambarkan realitas sosial dan keberagaman ekspresi. Selain itu media massa bisa digunakan untuk menyebarkan budaya lingkungan bagi banyak orang.

Dalam perkembangannya media massa saat ini telah berubah menjadi sebuah bisnis menguntungkan. Masih menurut McQuail *in addition, the media are steadily increasing in economic significance, as media industries grow, diversity and consolidate their power in the market* (bisa ditambahkan bahwa

---

<sup>11</sup> Ibid, hal. 11

<sup>12</sup> Eoin Devereux (2003), *Understanding The Media*, London, Sage Production, hal 7

media terus menerus berkembang dalam perekonomian, sebagai pertumbuhan industri media, keberagaman merupakan kekuatannya di pasar).

Anggapan media massa telah merambah di bisnis ekonomi juga disampaikan Dominic Strinarti dalam bukunya *Popular Culture*<sup>13</sup>:

“hiburan massa yang ditawarkan oleh bioskop, mengandung pengertian bahwa film bisa dipandang sebagai halnya produk komersial lainnya. Hal ini sama artinya dengan produk-produk budaya seperti film tidak bisa menjadi karya seni karena tidak lagi memiliki ‘aura’ karya seni autentik dan murni, tapi juga tidak bisa dikatakan sebagai seni ‘rakyat’ karena tidak lagi datang dari ‘orang kebanyakan’, dan karenanya tidak mencerminkan atau memuaskan pengalaman maupun minat mereka.”

Sehingga ini menimbulkan anggapan bahwa produk budaya, bahasan kali ini adalah film, menurut Strinarti sebagai salah satu media massa yang telah menjadi produk komersial tidak lagi mewakili realitas sosial maupun budaya.

### **E. 3 Pengertian Film**

Film berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 8 tahun 1992 menyatakan bahwa film adalah<sup>14</sup>:

“karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.”

Sedangkan menurut Onong Uchjana Efendy (1984:82) dalam kamus komunikasi, pengertian film yaitu:

1. Bahan tipis dan bening berbentuk carik yang dilapisi emulsi, yang peka cahaya untuk merekam gambar dari suatu obyek kamera.

---

<sup>13</sup> Dominic Strinarti (2007), *Popular Culture*, Yogyakarta, Jejak. hal 5

<sup>14</sup> Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 8 tahun 1992

2. Media komunikasi yang bersifat visual atau audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di tempat tertentu.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada bulan Agustus 2007 dengan Budi Irawanto seorang pengamat film dan penulis buku *Pemetaan Perfilman Indonesia Tahap Kedua: Menguk Peta Perfilman Indonesia*, fungsi film telah mengalami perkembangan. Sebab dalam ekpedisi awal film hanya digunakan untuk ekperimentasi fotografi yang dikomersialkan. Pada zaman kolonialisme, fungsi film berkembang karena digunakan para antropolog untuk mendokumentasikan peristiwa dan kejadian-kejadian sosial. Saat Perang Dunia I dan II, Amerika menggunakan media film sebagai media propaganda karena melalui filmnya Amerika menganjurkan para tentaranya untuk maju perang dan para keluarga tentara mendukung majunya tentara untuk berperang. Ketika masa krisis ekonomi, film digunakan untuk sarana hiburan. Kini masa multikultur maka film juga digunakan untuk mengartikulasikan kelompok-kelompok minoritas agar disadari keberadaannya, maka tidak heran makin banyak film bercerita tentang kaum homo, poligami, dan sebagainya.

Sedangkan awal perkembangan film sendiri menurut Henry Clay Gipson menyatakan:

*“The earliest recorded experiments in giving motion to photographs were made at Palo Alto, Claft., in 1872. Here Dr. Eadweard Muybrigde succeeded in making a series of photographs on glass plates, recording the movements of a horse’s legs. The projection of a moving photographs image at Koster and Bial’s Music Hall in New York City on Apr, 23, 1896, really marked the beginning of the motion picture as we know it today.”*<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Dede Lukmansah (2005), Skripsi: *Hardness in Wide Screen Of Indonesia*, UMY, Yogyakarta, hal 25

(Percobaan dalam gambar hidup ke photographs dibuat pertama kali di Palo Alto, Claft pada tahun 1872. Di sini Dr. Eadweard Muybridge sukses membuat kumpulan seri dari foto dalam piringan gelas, rekaman pergerakan kaki kuda.

Proyek pergerakan gambar hidup pada Music Hall milik Koster dan Bial di kota New York pada 23 April 1896 ditandai sebagai awal dari gambar hidup seperti yang kita ketahui sekarang ini)

Film sebagai media visual juga membantu pembuat film untuk memperlihatkan hal-hal yang terjadi di sekitar kita tapi susah untuk diamati dengan keadaan mata telanjang. Misalnya:

- a) *Too large to be seen, but easy to comprising through technical animation is being operation of an oil refinery.*  
(Terlalu luas untuk dilihat, akan lebih mudah untuk memperhatikan pengoperasian kilang minyak dengan menggunakan animasi teknologi).
- b) *Too small to be seen, with naked eye this human sperm is clearly visible when magnified 60,000 times on screen.*  
(Terlalu kecil untuk dilihat, dengan mata telanjang sperma manusia akan jelas terlihat dengan pembesaran 60.000 kali pada layar).
- c) *Impossible to be seen, we cannot see actually see large sections of the earth and the commerce that moves upon it.*  
(Tidak mungkin untuk dilihat, kita tidak bisa melihat luas bumi sebenarnya maupun pergerakan yang terjadi di sekitarnya).
- d) *Too fast to be seen are complex engine movements and other mechanical actions which motion pictures make readily understandable.*  
(Terlalu cepat untuk dilihat, kerumitan pergerakan mesin motor dan gerakan mekanik lainnya akan lebih mudah dimengerti dengan menggunakan gambar hidup).
- e) *Too slow to be seen is the cooling and hardening of metal which the motion picture camera can record for study and analysis.*  
( Terlalu pelan untuk dilihat, proses pendinginan dan pengerasan logam dengan gambar hidup bisa direkam untuk dipelajari dan dianalisis).
- f) *Too hot to be seen and hidden from view is industrial furnace operation which animation can show with accuracy and realism.*  
(Terlalu panas dan tersembunyi dari penglihatan, misalnya industri pembakaran jika menggunakan animasi bisa memperlihatkannya dengan akurat dan realisme).

---

<sup>16</sup> Henry Gipson Clay (1947), *Films In Business and Industry*, Mc Grew-Hills Book Company Inc, New York and London, hal 1-2

- g) *Too complex to be seen is the detailed operation of the telephoto apparatus which is clearly explained through technical animation.* (Terlalu rumit untuk dilihat, misalnya detail dari operasi dari peralatan telephoto akan lebih mudah dijelaskan dengan animasi teknikal).<sup>17</sup>

Film di dunia disajikan dengan beberapa tipe, dalam buku *Films in Business and Industry* dijabarkan tipe - tipe film, yaitu:

1. *Hollywood Type – A picture in which direct dialogue, expensive sets, professional talent, and specially recorded music are combined with dramatic action to give considerable sugar-coating to a film with a message.*  
(Tipe Hollywood – film dengan dialog langsung, set mahal, bakat yang profesional, dan musik rekaman dikombinasikan dengan aksi drama untuk memberikan gambaran hidup ke film dengan pesan).
2. *Narration Type – The majority of all nontheatrical films are of the narration or voice over picture type. After the picture has been taken and edited, the narration is made by reading the script with underlying music and sound effects in synchronization with the picture.*  
(Tipe Narasi – umumnya dari seluruh film non-teater adalah penceritaan narasi atau suara diatas gambar. Setelah gambar diambil dan diedit, maka narasi dibuat dengan pembacaan naskah dan peletakan musik dan *sound effects* sebagai sinkronisasi gambar).
3. *Direct Dialogue Type – A film in which people speak. Similar with to the Hollywood type but simpler in construction with a few people and few locations. A personalized talk by an executive is often used.*  
(Tipe Dialog Langsung – film orang yang saling berbicara. Memiliki kesamaan dengan tipe Hollywood tapi lebih sederhana dipengkonstruksian dengan jumlah orang dan lokasi yang lebih sedikit).
4. *Newsreel Type – A special narration film that, in its treatment of voice and picture, is similar to the weekly theatrical newsreel. These films are often used in a reportorial type of production, trying the work of industry in with national happening.*  
(Tipe Wartaberita – film yang menggunakan narasi khusus, menggunakan suara dan gambar, sama dengan dengan wartaberita mingguan. Film ini sering digunakan jenis pelaporan produksi, kerja industri yang sedang terjadi).
5. *Cartoon Type – Animated figures, often in full color.*

---

<sup>17</sup> Ibid, hal 14-15

- (Tipe Kartun – gambar animasi menggunakan banyak warna).
6. *Model and Puppet Type – Similar in many respect to the cartoon type, but less frequently used.*  
(Tipe Model dan Boneka – sama dengan tipe kartun tapi jarang digunakan.<sup>18</sup>)

Bahkan dalam film juga disajikan dengan cara mengkombinasikan tipe-tipe film tersebut, memadukan film yang sudah memiliki dialog langsung dengan penambahan narasi yang dibacakan oleh naratornya.

#### **E. 4 Definisi dan Jenis Genre**

##### **a. Definisi Genre**

Genre, menurut Himawan Pratista sang penulis buku Memahami Film, mengacu pada istilah biologi yaitu *genus* yang dalam tingkatan klasifikasi makhluk hidup berada satu tingkat di atas *spesies* dan satu tingkat lebih rendah di bawah *family*. Seperti halnya dalam biologi, *genus* atau genre merupakan kelompok *spesies* yang memiliki ciri fisik, tipe dan karakter yang sama. Maka dalam film, genre akan mengelompokkan dan mengklasifikasikan sekelompok film yang memiliki karakter atau sama (khas) seperti *setting*, tokoh karakter, pemain, jalan cerita serta tanda kuncinya termasuk kostum, perlengkapan dan *sound effect* yang digunakan dalam film tersebut.

##### **b. Jenis Genre**

Genre dalam film bisa diteliti dan kemudian ditentukan dengan menganalisa tiap detail yang digunakan di film tersebut. Seperti tertera pada situs Buster Aswer dituliskan cara untuk mendefinisikan genre film yaitu :

---

<sup>18</sup> Henry Gipson Clay (1947), *Films In Business and Industry*, Mc Grew-Hills Book Company Inc, New York and London, hal 21

*“ When you analyze a text for its genre, you just need to make notes on a series of things.*

1. *Settings*
  - a. *Place*
  - b. *Time*
2. *Characters*
3. *Stars*
4. *Storylines*
5. *The typical story and climaxes*
6. *Key signs*
7. *Music*
8. *Message*

*Example:*

*If you to analyze a film from the western genre*

1. *Settings*
  - a. *Place – a town in the American West*
  - b. *Time – mid 1800s*
2. *Characters – cowboys, Indian, and Sheriffs*
3. *Stars – Clint Eastwood, John Wayne*
4. *Storylines – bank robbed*
5. *The typical story situations and climaxes – shoutout*
6. *Key signs – guns, period costumes*
7. *Music – country, banjo, harmonica*
8. *Message – the hero always wins* <sup>19</sup>

Dari format di atas maka jika ingin meneliti dan menentukan sebuah genre dalam film, hal yang perlu diperhatikan selain memperhatikan jalan cerita juga harus memperhatikan hal lain yang memperkuat genre film, seperti: *setting*, karakter, tanda kunci, bahkan pesan film tersebut.

Hal ini hampir sama seperti yang disampaikan David Bordwell & Kristin Thompson saat menganalisa genre film.

*“We anticipate an investigation in a mystery film; revenge plotlines are common in western; a musical will find ways to provide song-and-dance situations. The gangster film usually centers on the gangster’s rise and fall as he struggles against police and rival gangs.*

---

<sup>19</sup> <http://www.bustertests.co.uk/answers/>, *How To Analyze Genre*, Rabu, 10 Januari 2007

”<sup>20</sup>(Kita menebak adanya investigasi dalam film misteri; plot balas dendam umumnya ada pada film *western*. Film gangster biasanya berpusat tentang jatuh bangunnya sekelompok gangster dalam melawan polisi dan gang rivalnya.

Dari teori tersebut, jalan cerita atau adegan bisa menjadi penentu utama dalam mencari genre di film. Karena tiap genre akan memiliki adegan – adegan khusus yang hanya menjadi kekhasannya.

Bordwell & Thompson juga menekankan bahwa bintang atau artis yang ikut dalam pembuatan film juga bisa digunakan sebagai indikator untuk menentukan genre.

“*As a visual medium, cinema can also define genre through conventional iconography. Even stars can become iconography – Judy Garland for the musical, John Wayne for the Western, Arnold Schwarzenegger for the action picture, Bill Murray for comedy.* (Sebagai media visual, film juga bisa mendefinisikan genre dengan *iconography*. Bahkan bintang juga bisa menjadi *iconography* – Judy Garland untuk musikal, John Wayne untuk *Western*, Arnold Schwarzenegger untuk film aksi, Bill Murray untuk komedi;”<sup>21</sup>

Sama halnya dengan bintang dan artis Indonesia, karena di sini ada juga beberapa artis yang hanya bermain di genre tertentu sehingga bisa menjadi *iconography* genre film Indonesia. Misalnya saja, Suzanna untuk film horor mistik, Warkop DKI untuk komedi, dan Rano Karno untuk film drama.

Dalam penelitian ini jenis genre film akan menggunakan definisi dan macam genre film Hollywood sebab film Hollywood-lah yang paling mendominasi perfilman dunia. Meskipun menurut Himawan pratista, Dosen

---

<sup>20</sup> David Bordwell & Kristin Thompson (2004), *Film Art an Introduction*, New York, McGraw – Hill Companies. Inc 110

<sup>21</sup> Ibid. hal 111

Pengampu Teori Film di Akademi Komunikasi Indonesia Yogyakarta, genre film sebenarnya sangat beragam.

Setiap negara akan memiliki genre khusus. Di Jepang ada genre *chambara* (aksi pedang), *hahamono* (ibu/keluarga), *sarariman* (pekerja kantor), serta *anime* (animasi Jepang); di Jerman juga dikenal *Heimatfilm* sebuah film tentang kehidupan di kota kecil; di Italia sempat dikenal *white telephone*, yakni film yang berkisah tentang kehidupan masyarakat atas, kemudian juga *spaghetti western* (*western* produksi Italia); di India kita kenal dengan genre musikal khususnya; dan lain sebagainya.

Akan tetapi, film Hollywood mampu menjadi kiblat film dunia. Walaupun sejarah perfilman dunia diawali oleh bangsa Eropa yaitu Prancis, Inggris, dan Jerman, akan tetapi Amerika Serikat dengan Hollywood-nya mampu menguasai perfilman dunia.

“Dalam perkembangannya terutama pada dasawarsa 1910-an, justru Amerika Serikatlah yang pantas merajai perfilman dunia. Penyebabnya, pada seputaran tahun 1914 gelombang perang besar melanda Eropa.”<sup>22</sup>

Sehingga pengertian genre yang digunakan dalam penelitian ini merupakan acuan genre yang biasa digunakan industri film Hollywood dan diikuti banyak negara lainnya.

Mencuplik pada tulisan Robert Stam di buku *Film Theory: An Introduction*, dalam situs wikipedia, genre tersebut bisa dibagi lagi menjadi 3 tipe utama yang disusun berdasarkan *setting*, mood dan format tertentu<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Harun Suwardi (2006), *Kritik Sosial Dalam Film Komedi; Studi Kasus Tujuh Film Nya Abbas Akup*, Jakarta Pusat, FFTV – IKJ Press, hal 7

<sup>23</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_genre](http://en.wikipedia.org/wiki/Film_genre), 22 Desember 2006

Genre berdasarkan *setting* disusun berdasarkan lokasi dan waktu dalam film, genre berdasarkan mood maksudnya adalah genre disusun berdasarkan tingkatan emosi selama film itu berlangsung, sedangkan genre berdasarkan format maksudnya adalah jenis genre berdasarkan penyajian filmnya atau format film itu sendiri.

#### **b.i Genre Berdasarkan *Setting*:**

Pembagian genre berdasarkan *setting* adalah pengelompokan genre film menurut lokasi yang digunakan dalam film tersebut. Sehingga penelitian bisa dilakukan dengan mengamati tiap lokasi – lokasi peradegan

### **1. Film Kriminal**

Genre film ini merupakan rangkaian peristiwa maupun kejadian yang ber*setting*kan kehidupan kriminal termasuk pembunuhan, pencurian, perampokan, persaingan antar kelompok, pemerasan, perjudian, penggunaan narkoba, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di luar jalur hukum.

“Sering kali film jenis ini mengambil kisah kehidupan tokoh kriminal besar yang diinspirasi dari kisah nyata. Genre ini juga sering kali menampilkan perseteruan antara pelaku kriminal dengan penegak hukum seperti, detektif swasta, polisi, pengacara, atau agen rahasia.”<sup>24</sup>

Diterangkan juga bahwa film genre kriminal tetap berpadu dengan jenis genre lainnya, *it can fall under many different genres, most commonly drama, thriller, mystery and film noir. Films focused on the Mafia are a typical example of crime films.* ( Film kriminal bisa menyatu dengan genre yang berbeda, umumnya dalam drama, *thriller*, misteri, dan

---

<sup>24</sup> Himawan Pratista (2008), Materi Kuliah Teori Film di Akindo Yogyakarta

film noir. Film yang difokuskan pada mafia merupakan contoh dari film kriminal). Sehingga film genre ini bisa saja bergabung dengan film dengan genre lainnya.

## **2. Film Noir**

Film noir merupakan turunan dari genre film-film kriminal yang populer di Amerika pada era 30an. Dalam genre ini lebih menekankan pada keambiguan moral dan motivasi seksual para tokohnya.

Istilah film noir sendiri berasal dari bahasa Prancis yang berarti gelap, hitam atau suram. Istilah ini diberikan salah satu kritikus film asal Prancis, Nino Frank, untuk film-film Hollywood yang membanjiri bioskop Prancis setelah Perang Dunia II.

Dari pengertian diatas yang menyatakan bahwa film noir adalah film gelap dan suram maka secara teknis film noir terbanyak menggunakan unsur *setting*, tata cahaya, serta sinematografi untuk membangun suasana suramnya.

Film noir yang populer pada era klasik, masih dalam liputan buletin Montase, umumnya tidak jauh dari adanya perilaku kriminal, seperti pembunuhan, korupsi, pemerasan, serta pula upaya penyelidikan dari pihak-pihak tertentu, seperti polisi, detektif, petugas asuransi, veteran dan lainnya.

Sedangkan menurut Straubhar dan LaRose mengenai film noir, *a key variation on these detective films was film noir, "the dark film", which tended to be more skeptical, even cynical, and had antiheroes instead of*

*the simpler heroes of earlier films*<sup>25</sup> ( kunci variasi dari film detektif adalah film noir, “film gelap”, yang cenderung lebih skeptis, bahkan mengejek, dan antihero daripada memunculkan pahlawan pada awal perfilman).

### **3. Film Sejarah**

Dalam genre film sejarah maka *setting* film ini terjadi pada masa lalu berdasarkan cerita mengenai tokoh pahlawan yang benar-benar ada pada kejadian masa lalu.

Untuk membuat film sejarah dengan skala besar atau lebih dikenal dengan istilah kolosal, akan dibutuhkan banyak biaya karena dalam film kolosal set-nya memang mewah dengan menggunakan banyak peralatan perang mulai dari kuda, senjata perang seperti panah, tombak, kereta, juga menyewa ribuan pemain figuran.

### **4. Film Fiksi Ilmiah**

Film fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan hal-hal yang bersangkutan mengenai teknologi serta rekaan kejadian ataupun peristiwa yang sesuai dengan teori-teori ilmiah yang kesemuanya di luar jangkauan manusia. Film fiksi ilmiah umumnya memiliki tokoh berkarater non manusia atau artifisial, seperti makhluk asing (alien), robot, monster, hewan purba, dan sebagainya.

*“Science fiction film is a film genre that uses speculative, science-based depictions of imaginary phenomena such as extra-terrestrial life forms, alien worlds, and time travel, often along with technological elements such as futuristic spacecraft, robots, or other technologies”*<sup>26</sup>( film fiksi ilmiah adalah genre film yang menggunakan spekulasi,

---

<sup>25</sup> Straubhar, Joseph dan LaRose, Robert (1997). *Communication Media in The Information Society*. California, Wadsworth Publising Company

<sup>26</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Science-fiction>, Sience Fiction, 23 September 2007

ilmu yang berlandaskan lukisan dari fenomena khayalan misalnya kondisi kehidupan luar bumi, dunia alien, dan perjalanan waktu, terkadang menggunakan elemen teknologi seperti kendaraan luar angkasa, robot atau teknologi lainnya),

Jadi, film dengan genre fiksi ilmiah merupakan hasil spekulasi dari pembuat filmnya yang berimajinasi mengenai fenomena yang bisa terjadi di kehidupan masa depan.

### **5. Film Olahraga**

*Setting* film dengan genre ini terjadi dalam lingkungan olahraga. Keberadaan film ini didasari dengan pengangkatan biografi seseorang yang terlibat dalam olahraga. Film olahraga dipenuhi dengan momen emosional, tekad dan semangat dari tokoh protagonisnya untuk mencapai kejayaannya untuk memenangkan pertandingan olahraga.

“Film olahraga mengambil kisah seputar aktifitas olahraga, baik atlet, pelatih, agen maupun ajang kompetisinya sendiri. Film olahraga biasanya diadaptasi dari kisah nyata baik biografi maupun peristiwa besar olahraga lainnya. Cerita filmnya seringkali mengambil kisah seorang atlet pemula atau mantan atlet yang kembali berlaga.”<sup>27</sup>

### **6. Film Perang**

Film perang merupakan film peperangan yang dilakukan baik di laut, udara maupun darat. Terkadang dalam genre ini kisah akan berputar tentang tawanan perang, operasi rahasia, dan subjek-subjek yang berhubungan dengan pelatihan militer.

“Film-film perang biasanya memperlihatkan kegigihan, perjuangan, dan pengorbanan para tentara dalam melawan musuh-musuh mereka. Tidak seperti epik sejarah, film perang umumnya menampilkan adegan pertempuran dengan kostum, peralatan, perlengkapan, serta strategi yang relatif modern, dari seragam, topi, sepatu bot, pistol, senapan

---

<sup>27</sup> Himawan Pratista (2008), Materi Kuliah Teori Film di Akindo Yogyakarta

mesin, granat, meriam, tank, helikopter, rudal, torpedo, pesawat jet, kapal tempur, kapal selam, dan lain sebagainya.”<sup>28</sup>

## **7. Film Western**

Meskipun di dalam genre ini akan ditemukan adegan aksi tembakan ataupun peperangan antara geng yang sering terdapat pada genre aksi, tapi genre ini memiliki kekhususan tersendiri karena genre ini asli dimiliki oleh warga Amerika.

Menurut Bordwell and Thompson mengenai film *western*, *quite early the central theme of the genre became the conflict between civilized order and the lawless frontier*<sup>29</sup> (awalnya tema dari genre menjadi konflik antara golongan beradab dengan area luar hukum).

“Film western sering kali berisi aksi tembak-menembak, aksi berkuda, lempar tali (laso), serta yang menjadi *trademark* yakni, aksi duel. Karakter-karakternya memiliki perlengkapan serta kostum yang khas seperti, pistol, senapan, jaket kulit, sabuk, topi, sepatu bot hingga aksan (dialog) yang khas.”<sup>30</sup>

*Settingnya* menampilkan kota kecil, bar (*saloon*), padang gersang (tandus), sungai, rel kereta api, pohon kaktus, *ranch* atau peternakan, serta perkampungan suku Indian. *Western* juga memiliki karakter-karakter yang khas, yakni koboi, indian, kavaleri, juga binatang seperti kuda, sapi, keledai, ular derik, burung bangkai, dan sebagainya.

### **b.ii Genre Berdasarkan Mood:**

Genre film berdasarkan mood adalah film – film yang disusun menurut perubahan tingkat emosi penonton selama menonton film tersebut secara

---

<sup>28</sup> Ibid

<sup>29</sup> David Bordwell & Kristin Thompson (2004). *Film Art an Introduction*, New York, McGraw - Hill. hal 118

<sup>30</sup> Himawan Pratista (2008), Materi Kuliah Teori Film di Akindo Yogyakarta

keseluruhan. Sehingga untuk menentukan genre berdasarkan mood, peneliti harus memperhatikan tiap adegan, maksud adegan tersebut serta efek adegan tersebut bagi penontonnya.

### **1. Film Aksi**

Film aksi menawarkan banyaknya adegan-adegan berbahaya kepada penontonnya. Misalnya dalam wikipedia diberikan definisi bahwa film ini menampilkan perkelahian, akrobatik, tabrakan mobil ataupun ledakan-ledakan, serta adegan-adegan fisik lainnya. Sehingga karena itu pulalah film aksi sering kali memakan biaya yang besar karena harus menciptakan adegan aksi yang spektakuler bagi penontonnya.

### **2. Film Petualangan**

Film dengan genre petualangan berupa kisah tokoh utamanya yang sedang melakukan perjalanan, eksplorasi maupun ekspedisi ke wilayah-wilayah asing. Dalam Wikipedia disampaikan bahwa *setting* yang sering ditampilkan dalam film ini umumnya adalah masa lalu atau dalam dunia fantasi.

“Tema film umumnya seputar pencarian sesuatu yang bernilai seperti, harta karun, artefak, kota yang hilang, mineral (emas & berlian), dan sebagainya; atau usaha penyelamatan diri dari suatu wilayah tak dikenal; atau bisa pula usaha penaklukan sebuah wilayah. Film-film petualangan sering kali berkombinasi dengan genre aksi, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, serta perang.”<sup>31</sup>

Walaupun di dalam genre ini tetap memiliki adegan peperangan, akan tetapi aksi yang ada di genre film petualangan lebih halus dibandingkan dengan genre film aksi.

---

<sup>31</sup> Ibid

Untuk lebih memahami jenis-jenis film petualangan maka bisa disimak contoh dibawah ini;

*Popular adventure film concepts include:*

- *An outlaw figure fighting for justice or battling a tyrant (as in Robin Hood or Zorro)*
- *Pirates (as in Captain Blood or Pirates of the Caribbean)*
- *A search for a lost city or for hidden treasure (as in King Solomon's Mines or Indiana Jones)*<sup>32</sup>

Konsep film petualangan populer misalnya:

- Tokoh yang berperang untuk keadilan atau melawan raja yang kejam (misalnya dalam *Robin Hood* atau *Zorro*).
- Bajak laut (misalnya dalam *Captain Blood* atau *Pirates of the Caribbean*)
- Pencarian kota hilang atau pencarian harta karun tersembunyi (misalnya dalam *King Solomon's Mines* atau *Indiana Jones*).

### **3. Film Komedi**

Komedi merupakan genre tertua dalam sejarah perkembangan genre dunia. Dramawan Rendra di dalam buku *Kritik Sosial Dalam Film Komedi* mendefinisikan komedi sebagai sandiwara yang secara lucu mengungkapkan cacat dan kelemahan sifat manusia sehingga penonton bisa lebih menghayati kenyataan hidup. Di dalam film komedi meskipun merupakan film yang bersifat lucu dan gembira, terkadang juga bermuatan kritik atau sindiran

Harun Suwardi menyampaikan genre komedi memiliki ragam komedi, terdiri dari<sup>33</sup>:

---

<sup>32</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Adventure\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_film), Adventure Film, 23 September 2007

<sup>33</sup> Harun Suwardi (2006), *Kritik Sosial Dalam Film Komedi; Studi Kasus Tujuh Film Nya Abbas Akup*, Jakarta Pusat , FFTV – IKJ Press, hal 62 - 67

- a. Komedi slapstik (*slapstick*), yakni jenis komedi yang menampilkan kelucuan secara kasar, lebih menonjolkan kemampuan fisik yang konyol ketimbang lewat dialog yang lucu.
- b. Komedi pahit (*bitter comedy*), komedi jenis ini menunjukkan keberpihakannya pada masyarakat miskin.
- c. Komedi sosial (*social comedy*). Biasanya komedi jenis ini mengungkapkan sosok-sosok berkarakter baik dalam sebuah keluarga kecil, baik pula hubungannya dengan lingkungan atau masyarakat.
- d. Komedi individual (*individual comedy*), Tokohnya bertingkah laku ekstrim seperti dalam komik, jauh dari dewasa. Kalau toh seseorang itu sudah dianggap dewasa, dia tetap bertingkah laku dan berkarakter “tidak dewasa”.
- e. Komedi romantik (*courtship comedy*) komedi yang bersumber dari konflik akibat minimnya pengalaman satu atau dua karakter utama dalam suatu kisah.
- f. Komedi kelompok (*institutional comedy*), jenis komedi ini berkisar pada sebuah masyarakat, biasanya di tempat kerja atau di perumahan.
- g. Komedi satire (*satire comedy*), yakni komedi yang menampilkan ungkapan kelucuan untuk tujuan menyindir. Yang dekat dengan satire adalah komedi parodi (*parody comedy*),
- h. Komedi situasi (*situation comedy*) atau kerap diringkas menjadi sitkom yakni komedi berdasarkan para tokohnya, atau plot yang menggelar situasi cerita.

- i. Komedi aksi (*action comedy*), yakni yang biasa terdapat dalam film-film yang penuh aksi sekaligus penuh bumbu kelucuan. Film-film kungfu Hong Kong yang dibintangi Jacky Chan, misalnya, bisa dijadikan rujukkan untuk kategori ini.

#### **4. Film Drama**

Film drama merupakan film yang paling sering hadir dalam dunia audio visual dunia maupun nasional sebab jangkauan cerita dalam genre ini paling luas. Jika film dalam genre drama ini dikemas dengan baik maka menurut situs wikipedia, penonton akan mendapatkan pengalaman baru atau akan bisa lebih memahami berbagai karakter manusia.

Film drama sering kali terinspirasi dari kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Temanya berasal dari isu sosial skala besar seperti ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, ketidakharmonisan, masalah kejiwaan, penyakit masyarakat, kemiskinan, dan sebagainya.

“Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *set*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan sering menguras air mata penontonnya.”<sup>34</sup>

Sehingga dalam film bergenre drama, kesuksesan filmnya juga ditentukan dengan kebenaran sosial tercermin dalam “kebenaran” film.

#### **5. Film Fantasi**

Genre ini merupakan spekulasi fiksi, misalnya hewan yang bisa berbicara layaknya manusia, kekuatan sihir, adanya dongeng, mitos,

---

<sup>34</sup> Himawan Pratista (2008), Materi Kuliah Teori Film di Akindo Yogyakarta.

legenda, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi. Tokoh yang bermain dalam film ini juga merupakan tokoh yang tidak nyata misalnya adanya ibu peri, bidadari, dewa – dewi, penyihir, jin, dan kurcaci.

*“Fantasy films are films with fantastic themes, usually involving magic, supernatural events, make-believe creatures, or exotic fantasy worlds.”*<sup>35</sup>( film fantasi adalah film dengan tema fantastik, biasanya memasukan unsur sihir, kejadian supernatural, membuat makhluk, atau dunia fantasi eksotik).

Pada dasarnya film ini merupakan film dongeng khayalan yang juga bersinggungan dengan genre film lain seperti genre fiksi ilmiah dalam film Star War ataupun genre horor dalam film yang dibintangi Suzanna di era 80-an.

## **6. Film Horor**

Dalam penciptaan film dengan genre horor, maka pembuatnya menurut bulettin Montase, bertujuan untuk memberikan rasa takut yang mendalam bagi penontontonnya. Selain memberikan rasa ketakutan, film ini juga memberikan teror, mimpi buruk serta kepanikan luar biasa terhadap penontontonnya.

Jika dibandingkan dengan pembuatan film drama, plot dalam film horor umumnya lebih simpel.

*“Plot pada film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat yang sering kali berhubungan dengan dimensi supernatural dan sisi gelap manusia.”*<sup>36</sup>

Sedangkan plot horor menurut Bordwell dan Thompson, *the horror plot will often start from the monster’s attack on normal life and this plot can*

---

<sup>35</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_film), Fantasy Film, 23 September 2007

<sup>36</sup> Film Horor Dari Masa Ke Masa, Bulettin Montase, Yogyakarta, edisi 5, hal 2

*be developed in various ways*<sup>37</sup> (plot pada horor biasanya dimulai dari serangan monster pada kehidupan normal dan plot ini bisa berkembang dalam berbagai cara).

Tingkat keberhasilan karakter dalam film horor adalah pada keahlian tata riasnya. Sebab di genre ini sering kali menampilkan sosok menyeramkan berwujud makhluk halus seperti siluman, iblis, monster, mayat hidup, alien, kuntilanak, dan sebagainya. Karakter antagonis bisa pula sosok manusia seperti psikopat, pembunuh serial, atau seseorang dengan gangguan kejiwaan lainnya.

Selain ditentukan dengan karakter yang “mengerikan”, masih ada hal-hal yang akan mendukung tercapainya tujuan *moviemaker* memberikan rasa takut pada penontonnya, misalnya tata cahaya dan efek suara pada film tersebut.

Pada film horor era Suzanna pada tahun 1970-an, pembuat filmnya juga memasukkan elemen natural seperti suara hujan serta suara dan kilatan halilintar untuk adegan klimaks filmnya.

Dalam situs wikipedia juga disebutkan bahwa genre film horor terkadang ikut bersinggungan dengan genre lainnya. Misalnya dengan fiksi ilmiah, fantasi, dokumenter, komedi hitam (*black comedy*) dan *thrillers*

---

<sup>37</sup> David Bordwell & Kristin Thompson (2004), *Film Art an Introduction*, New York, McGraw-Hill. hal 121

## 7. Film Misteri

Dalam genre ini kisahnya akan dimulai dengan kejadian yang tidak diketahui sebabnya yang kemudian dapat dipecahkan dengan petunjuk-petunjuk yang dikumpulkan oleh di tokoh. Genre ini fokus pada kemampuan detektif, investigator swasta ataupun mata-mata untuk mengatasi misteri tersebut dengan mengumpulkan petunjuk-petunjuk, informasi investigasi dan pengambilan kesimpulan.

## 8. Film Romantis

Dalam materi kuliah Teori Film ditulis oleh Himawan Prastista disampaikan bahwa film romantis memusatkan perhatian cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaannya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya.

*“while most films have some aspect of romance between characters (at least as a subplot) a romance film can be loosely defined as any film in which the central plot (the premise of the story) revolves around the romantic involvement of the story's protagonists.”*<sup>38</sup> (kebanyakan film mempunyai aspek romantisme antara karakter [paling tidak sebagai subplot]. Film romantis bisa didefinisikan sebagai film yang plot utamanya [dasar pikiran filmnya] berputar tentang perkembangan romantisme dari kisah tokoh utama).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka genre film romantis mudah ditemui pada film-film, setidaknya genre ini mendampingi genre utamanya. Sedangkan film romantis sendiri memiliki cerita utama mengenai hubungan yang romantis si tokoh utama. Kisahnya bisa berakhir bahagia (*happy ending*) bisa juga tidak bahagia (*bitter ending*), akan tetapi umumnya cerita romantis ini berakhir dengan bahagia.

---

<sup>38</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Romance\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Romance_film), Romance Film, 23 September 2007

## 9. Film Thrillers

Film ini berbeda dengan film horor karena tujuan dari film ini bukan memberikan rasa ketakutan pada penontonnya, tapi lebih pada memberikan rasa ketegangan, penasaran dan ketidakpastian selama menonton film ini.

“Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk nonstop aksi, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Film *thriller* sering kali mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi luar biasa, contohnya seperti seseorang yang terlibat perkara kriminal yang tidak ia lakukan.”<sup>39</sup>

Karakter utama bisa seorang pembunuh, kriminal, pelarian, tahanan, psikopat, teroris, politikus, wartawan, agen pemerintah, polisi, detektif, dan sebagainya. Film *thriller* sering kali bersinggungan dengan bermacam *genre*, seperti drama, aksi, politik, hingga horor.

### b.iii Genre Berdasarkan Format:

Genre berdasarkan format adalah film yang dibagi karena cara penyajian film itu sendiri. Peneliti harus memperhatikan tehnik yang disajikan dalam film agar bisa menentukan genre film berdasarkan format.

#### 1. Film Animasi

Film animasi merupakan genre film yang memformat gambarnya dengan menggabungkan hasil gambar kartun dengan teknologi komputer hingga menciptakan karya seni 2 Dimensi dan diberi bantuan efek-efek khusus sehingga gambar kartun tersebut bisa terlihat “hidup”.

---

<sup>39</sup> Himawan Pratista (2008), Materi Kuliah Teori Film di Akindo Yogyakarta.

*“Animation is the rapid display of a sequence of images of 2-D artwork or model positions in order to create an illusion of movement. It is an optical illusion of motion due to the phenomenon of persistence of vision, and can be created and demonstrated in a number of ways. The most common method of presenting animation is as a motion picture or video program, although several other forms of presenting animation also exist.”*<sup>40</sup> (Animasi adalah pertunjukkan cepat dari rangkaian gambar hasil seni 2 D atau posisi model yang dibuat sebagai gerakan ilusi. Ini adalah tipuan ilusi dari gerakan seharusnya sebagai perwujudan dari penglihatan, lalu dikreasikan dan ditampilkan dalam beberapa cara. Metode yang paling sering digunakan untuk menampilkan animasi adalah dengan film ataupun lewat program video, walaupun ada beberapa cara lainnya).

Film ini menformat filmnya dengan menyajikan gambar hasil seni 2 D (dua dimensi) yang terkadang hanya merupakan hasil kreasi pembuatnya. Format film ini juga biasa dikenal dengan film kartun, hasil perpaduan gambar dan teknologi komputer.

## **2. Film Live Action**

Genre dalam film ini sangat berlawanan dengan format yang ada pada film animasi karena proses pengambilan gambar dilakukan secara langsung tanpa ada proses editing yang berlebihan. Misalnya adalah *reality show* yang proses pengambilan gambarnya secara langsung. Disinilah tugas para artisnya untuk berperan senatural mungkin.

## **3. Dokumenter**

Format genre ini adalah pengambilan gambar dengan tujuan untuk “merekam” peristiwa yang menarik.

---

<sup>40</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Animation>, Animation, 23 September 2007

*“Documentary film is a broad category of visual expression that is based on the attempt, in one fashion or another, to “document” reality. Although “documentary film” originally referred to movies shot on film stock, it has subsequently expanded to include video and digital productions that can be either direct-to-video or made for a television series. Documentary, as it applies here, works to identify a “filmmaking practice, a cinematic tradition, and mode of audience reception” that is continually evolving and is without clear boundaries.”*<sup>41</sup> ( Film dokumenter adalah kategori luas dari ekspresi visual berdasarkan percobaan, dalam satu gaya atau lainnya, untuk mendokumentasikan realita. Walaupun film dokumeter awalnya merujuk pada pembuatan gambar untuk stock film, tapi kini berkembang menjadi video dan produksi digital yang dilakukan secara langsung ke video atau dibuat untuk serial TV. Dokumenter, dalam artian di sini, mengidentifikasi pembuatan film, tradisi cinema, dan mode dari resepsi penonton yang terus berkembang tanpa batas yang jelas),

Maksudnya adalah awal dari perkembangan film dokumenter adalah format film yang dimulai dengan coba-coba dan hanya untuk mengisi film tapi kemudian dikembangkan menjadi video untuk mendokumentasikan realita yang terjadi disekitar kita.

#### **4. Film Musikal**

Di dalam genre ini, pembuat film akan menggabungkan unsur nyanyian dan tarian sepanjang filmnya. Baik tarian maupun nyanyian tersebut hampir dilakukan oleh tiap tokoh di dalam film tersebut. Keberadaan nyanyian dan tarian tersebut tidak lain untuk meningkatkan karakter masing-masing tokoh serta sebagai pelengkap dialog para tokoh.

*“The musical film is a film genre in which several songs sung by the characters are interwoven into the narrative. The songs are used to advance the plot or develop the film's characters. A subgenre of the musical film is the musical comedy, which includes a strong element of humors as well as the usual music, dancing and storyline.”*<sup>42</sup> ( film

---

<sup>41</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Documentary\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Documentary_film), Documentary Film, 23 September 2007

<sup>42</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Musical\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Musical_film), Musical Film, 23 September 2007

musikal adalah genre film yang karakter di filmnya menyanyikan beberapa lagu yang masih tersambung dengan narasi cerita. Lagu tersebut digunakan untuk memberi plot atau mengembangkan karakter film. Subgenre dari genre ini adalah komedi musikal, yang terdapat elemen kuat dari humor ke dalam musik, tarian dan jalan ceritanya).

Film ini bisa dikenali karena dalam film ini tokoh-tokoh di film ini menyanyikan beberapa lagu yang memiliki sinkronisasi dengan jalan cerita film tersebut.

Merujuk pada Bordwell dan Thompson, plot pada genre film ini terbagi menjadi dua. *One of these was the backstage musical, with a narrative centering on singers and dancers who perform for an audience within the fiction. There is also the straight musical, where people may sing and dance in situations of everyday life*<sup>43</sup> ( pertama adalah *backstage musical*, dengan narasi pada penyanyi dan penari yang tampil untuk penonton dalam cerita. Lalu ada juga *straight musical*, dimana orang-orang bisa bernyanyi dan menari dalam berbagai situasi setiap harinya).

### **E. 5 Pengertian Bioskop dan Film Bioskop**

Bioskop dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online mempunyai arti yaitu pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot sehingga dapat bergerak, selain itu bioskop juga memiliki arti gedung pertunjukkan film cerita.<sup>44</sup> Sedangkan kata bioskop berawal dari bahasa Belanda yaitu *bioscoop* yang berarti gambar hidup.

---

<sup>43</sup> Bordwell, David & Kristin Thompson (2004), *Film Art an Introduction*, New York, McGraw – Hill. hal 124

<sup>44</sup> <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>. 28 April 2008

Dalam sejarahnya sendiri bioskop di Indonesia berdiri tahun 1900 berupa bangunan *gedeg* beratapkan seng atau kaleng. Setelah pemutaran film, maka bioskop tersebut akan dibawa keliling ke kota lainnya.

Sedangkan film bioskop memiliki arti yaitu film yang tidak dibuat untuk siaran televisi dan belum pernah disiarkan oleh televisi sebelum masuk gedung bioskop, dan memenuhi kriteria sebagai film panjang atau *feature film* yang batasan internasionalnya adalah 60 menit.<sup>45</sup>

## **F. DEFINISI KONSEP**

### **F.1 Kecenderungan**

Kecenderungan memiliki kata dasar yaitu cenderung yang artinya agak miring; tidak tegak lurus; condong; 2 menaruh minat (keinginan, kasih, dsb) kepada; suka (ingin) akan.<sup>46</sup>

Sedangkan kecenderungan adalah kecondongan (hati) terhadap sesuatu; kesudian; keinginan (kesukaan) akan.<sup>47</sup>

### **F.2 Film**

Pengertian film adalah gerakan atau lebih tepat lagi gambar yang bergerak. Dalam bahasa Indonesia dahulu dikenal dengan gambar hidup, dan memang gerakan itulah yang merupakan unsur pemberi hidup kepada suatu gambar yang betapapun sempurnanya tehnik dipergunakan, belum mendekati kenyataan hidup sehari-hari, sebagai dampak dari film, suatu film diiringi dengan suara yang berupa dialog atau musik.

---

<sup>45</sup> JB Kristanto (2005), Katalog Film Indonesia 1926-2005, Jakarta, Nalar, hal. vii

<sup>46</sup> <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>. 28 April 2008

<sup>47</sup> Ibid

Dalam situs resmi KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) film memiliki pengertian: 1. selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop); 2. lakon (cerita) gambar hidup.<sup>48</sup>

### F. 3 Genre

Pengertian genre dalam perfilman dunia dalam kerangka teori dapat disarikan lagi menjadi seperti dibawah ini:

**Tabel 1. 1**  
**Genre Berdasarkan *Setting*, Mood dan Format**

Berdasarkan <i>Setting</i>	Berdasarkan Mood	Berdasarkan Format
1. Film Kriminal	1. Film Aksi	1. Film Animasi
2. Film Noir	2. Film Petualangan	2. Film Live Action
3. Film Sejarah	3. Film Komedi	3. Film Dokumenter
4. Film Fiksi Ilmiah	4. Film Drama	4. Film Musikal
5. Film Olahraga	5. Film Fantasi	
6. Film Perang	6. Film Horor	
7. Film Westren	7. Film Misteri	
	8. Film Romantis	
	9. Film Thrillers	

Sumber : hasil olah data peneliti

#### 1. *Setting*:

- a. **Kriminal** : Film ini bersetting dalam aktivitas kriminal yang lazimnya terjadi di sekitar kita.
- b. **Film Noir** : Film ini menggunakan *setting* yang sama dengan film kriminal, tapi banyak menggunakan pencahayaan rendah serta tokoh yang memiliki ketertarikan pada seks.

<sup>48</sup> <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>, 28 April 2008

- c. **Sejarah** : Film ini *disetting* berdasarkan kejadian dan peristiwa maupun tokoh pahlawan pada masa lalu.
- d. **Fiksi Ilmiah**: Film ini *bersettingkan* teknologi modern karena film ini merupakan spekulasi ilmu pengetahuan yang memang belum terjadi pada kehidupan nyata, tetapi memiliki kemungkinan terjadi di dunia nyata.
- e. **Olahraga** : Film ini *bersetting* di lingkungan olahraga maupun hal-hal yang bersinggungan selama peristiwa olahraga itu berlangsung.
- f. **Perang** : Film ini *bersettingkan* masa peperangan yang fokus tempatnya terjadi pada saat perang dan medan perang.
- g. **Western** : Film ini berlokasi dengan latar belakang di daerah Barat Amerika yang memiliki padang gurun dan hampir memasuki masa peradapan.

## 2. Mood:

- a. **Action**: memiliki tayangan yang menampilkan kekerasan fisik dan perkelahian antara tokoh yang baik dan buruk.
- b. **Petualangan**: merupakan film yang menampilkan kejadian pada masa lalu atau kejadian pada dunia penuh fantasi. Jalan ceritanya bisa merupakan kisah perjalanan seseorang mencari harta karun atau menelusuri daerah baru dengan tantangannya.
- c. **Komedi** : film ini memiliki banyak adegan yang mengajak penonton untuk tertawa.
- d. **Drama** : fokus cerita ada pada perkembangan karakter si tokoh yang melakukan interaksi dengan tokoh lain, mempunyai tingkat emosi.

Film drama yang bagus akan memberi pelajaran pada penonton tentang karakter-karakter orang dan mengerti perasaan orang lain.

- e. **Fantasi** : Genre ini merupakan hasil spekulasi fiksi yang terjadi di luar nalar manusia. Misalnya cerita mengenai mitos maupun legenda. Elemen yang terdapat dalam film ini tidak realistis. Misalnya: hewan berbicara layaknya manusia, kekuatan sihir, menggunakan unsur dongeng.
- f. **Horror** : Pada jenis film ini akan memberikan rasa ketakutan pada penontonnya. Ketakutan yang ditawarkan pada film ini berupa teror dan gangguan makhluk halus, misalnya dracula, vampir, pocong, monster dan lain-lain.
- g. **Misteri** : Genre ini dimulai dengan sebuah kejadian yang tidak diketahui sebabnya kemudian bisa terpecahkan dengan pengumpulan beberapa petunjuk. Elemen yang ada dalam genre ini adalah adanya keanehan yang terjadi, mengatasi masalah kriminal dengan mengumpulkan potongan informasi maupun kejadian, biasanya mengenai seseorang yang bekerja untuk melakukan investigasi agar mendapatkan informasi rahasia.
- h. **Romantis** : Mengisahkan hubungan percintaan dan elemen-elemen yang bersangkutan dengan perjalanan kisah asmara.
- i. **Thrillers** : Genre ini akan memberikan rasa penasaran, kecemasan dan ketakutan pada penontonnya.

### 3. Format

- a. **Animasi** : Format menyajikan film ini berupa penggabungan hasil gambar kartun dengan komputer untuk menambahkan efek khusus hingga menciptakan karya seni 2-D.
- b. **Live Action** : Format pengambilan ini merupakan penceritaan hal-hal atau tindakan yang biasa dilakukan para tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Tugas para aktor dan artislah untuk berupaya senatural mungkin agar kehidupan nyata itu bisa hadir di film ini.
- c. **Dokumenter** : Ungkapan visual yang didasarkan pada usaha, dalam satu pertunjukan dan sejenisnya, kepada "dokumen" kenyataan
- d. **Musikal** : Format menyajikan dalam film ini adalah aktor ataupun aktrisnya akan banyak melakukan nyanyian dan tarian sebagai bagian dari film tersebut.

### G. DEFINISI OPERASIONAL

Sebagai turunan dari definisi konsep maka dalam definisi operasional ini peneliti akan mengkode dan mengklasifikasikan hal, simbol dan *setting* yang menjadi karakteristik pada genre-genre tertentu berdasarkan pengertian tiap genre di atas.

## 1. Setting:

### a. Kriminal :

- a) Ada tindakan kriminal; pembunuhan, pencurian, perampokan, persaingan antar kelompok, pemerasan, perjudian, penggunaan narkoba, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di luar jalur hukum.
- b) Ada perseteruan antara pelaku kriminal dengan penegak hukum seperti, detektif swasta, polisi, pengacara, atau agen rahasia.
- c) Cerita film umumnya mengambil latar kota besar dengan penduduk padat.

### b. Film Noir :

- a) Setting eksterior maupun interior menggunakan tata cahaya temaram yang kontras antara gelap-terang (*low-key lighting*).
- b) Setting eksterior yang menjadi ciri khas film noir adalah gang-gang gelap, jalanan (aspal) yang licin dan basah lengkap dengan cahaya neon yang berkedip-kedip
- c) *Setting* interiornya sendiri umumnya mengambil lokasi di kamar hotel, bar, apartemen, atau gudang yang kerap kali dipenuhi asap rokok yang tebal.

### c. Sejarah:

- a) Berdasarkan kisah atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lalu.

- b) Film berskala besar (kolosal) ini sering kali menggunakan *set* mewah dan megah, ratusan hingga ribuan figuran.
- c) Variasi perlengkapan perang seperti pedang, tameng, tombak, helm, kereta kuda, panah, dan lain-lain.

**d. Fiksi Ilmiah:**

- a) Memiliki tokoh berkarater non manusia atau artifisial, seperti makhluk asing (alien), robot, monster, hewan purba, dan sebagainya.
- b) Ide cerita bersangkutan mengenai tehnologi serta rekaan kejadian yang bisa terjadi di masa depan sesuai dengan teori-teori ilmiah yang kesemuanya di luar jangkauan manusia.

**e. Olahraga:**

- a) Film olahraga mengambil kisah seputar aktifitas olahraga, baik atlet, pelatih, agen maupun ajang kompetisinya sendiri.
- b) Film olahraga memiliki momen emosional, tekad dan semangat dari tokoh prontagonisnya untuk memenangkan pertandingan olahraga

**f. Perang:**

- a) Bercerita tentang tawanan perang, operasi rahasia, dan subjek-subjek yang berhubungan dengan pelatihan militer.

- b) Bedanya dengan film genre sejarah, film perang menampilkan adegan pertempuran dengan perlengkapan senjata yang relatif modern.
- c) Perlengkapan senjata yang digunakan misalnya pistol, senapan mesin, granat, meriam, tank, helikopter, rudal, torpedo, pesawat jet, kapal tempur, kapal selam, dan lain sebagainya.

**g. Western:**

- a) Karakter-karakternya khas, yakni koboi, indian, kavaleri.
- b) *Setting* film ini berada di bar (*saloon*), padang gersang (tandus), sungai, rel kereta api, pohon kaktus, *ranch* atau peternakan, serta perkampungan suku indian.
- c) Ada aksi tembak-menembak, aksi berkuda, dan lempar tali (laso).

**2. Mood**

**a. Aksi:**

- a) Ada perkelahian fisik, tabrakan kendaraan, serta adanya ledakan-ledakan.
- b) Tokoh protagonis mahir dalam pertempuran senjata maupun tangan kosong.
- c) Pihak protagonis terancam jiwanya dan selalu berada di bawah tekanan pihak antagonis.

**b. Petualangan:**

- a) Tokoh utamanya yang sedang melakukan perjalanan, eksplorasi maupun ekspedisi ke wilayah-wilayah asing.
- b) Tema film seputar pencarian sesuatu yang bernilai seperti, harta karun, artefak, kota yang hilang, mineral (emas & berlian), dan sebagainya; atau usaha penyelamatan diri dari suatu wilayah tak dikenal.

**c. Komedi:**

- a) Ada tokoh yang unik dalam film ini; misalnya waria, homo, lelaki feminin, fisik dan pribadi yang berlebihan (gendut terlalu gendut, bodoh terlalu bodoh, miskin terlalu miskin, genit terlalu genit, dll).
- b) Ada adegan rusak-rusakan seperti saling lempar kertas tisyu, pukul-pukulan kepala, hancur-hancuran rumah atau barang atau kendaraan, jungkir balik, kejar-kejaran, dan berbagai ulah fisik badutan.
- c) Pada komedi parodi, ada adegan peniruan gaya, sikap bicara maupun tingkah laku dari seseorang yang sudah diketahui banyak orang.

**d. Drama:**

- a) Menceritakan kejadian atau peristiwa kehidupan sehari-hari.

- b) Mengangkat tema sosial skala besar (masyarakat) maupun kecil (keluarga) seperti ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, rasialisme, ketidakharmonisan, masalah kejiwaan, penyakit, kemiskinan, politik, kekuasaan, dan sebagainya.
- c) Ada adegan dramatik, misalnya, adegan tangisan.

**e. Fantasi:**

- a) Film ini berdasarkan dongeng, mitos, legenda, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi
- b) Tokoh yang bermain dalam film ini juga merupakan tokoh yang tidak nyata misalnya adanya binatang yang bisa bicara layaknya manusia, peri, bidadari, dewa – dewi, penyihir, jin, dan kurcaci.

**f. Horror:**

- a) Menampilkan sosok menyeramkan berwujud makhluk halus seperti siluman, iblis, monster, mayat hidup, kuntilanak, dan sebagainya.
- b) Karakter antagonis bisa pula sosok manusia seperti psikopat, pembunuh serial, atau seseorang dengan gangguan kejiwaan lainnya.

- c) Memakai set tata cahaya cenderung gelap (*low-key lighting*) dan adegan aksinya banyak berlangsung pada malam hari.
- d) Memasukan elemen natural seperti suara hujan serta suara dan kilatan halilintar.

**g. Misteri:**

- a) Tokoh dalam genre ini umumnya detektif, investigator swasta ataupun mata-mata.
- b) Menceritakan usaha untuk mengatasi misteri dengan mengumpulkan petunjuk-petunjuk, informasi investigasi dan pengambilan kesimpulan.

**h. Romantis:**

- a) Film ini terfokus pada cerita percintaan antara wanita dan lelaki dewasa. Mulai dari proses perkenalan, pendekatan hubungan, konflik mempertahankan hubungan, hingga akhir hubungannya apakah bahagia ataukah tidak.
- b) Ada adegan fisik dalam cerita percintaan tersebut; misalnya bergandengan tangan, berpelukan, dan berciuman.

**i. Thriller:**

- a) Film *thriller* mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi luar biasa, contohnya seperti

seseorang terjebak dalam peristiwa fatal yang bukan disebabkan kesalahan dirinya.

- b) Genre film ini bercerita tentang usahanya untuk bertahan hidup dari tokoh antagonisnya atau bercerita tentang usahanya untuk membuktikan bahwa dia tidak terlibat peristiwa fatal tersebut.

### 3. Format

- a. **Animasi:** Gambar dalam film genre ini merupakan gambar kartun atau rekaan dari komputer.
- b. **Live Action:** Proses pengambilan dilakukan langsung, tanpa proses editing berlebihan.
- c. **Dokumenter:** merekam peristiwa nyata demi kepentingan dokumentasi
- d. **Musikal:** ada adegan nyanyian dan tarian yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut sebagai pengganti dialog antar tokoh dan bukan hanya sekedar untuk hiburan.

Berikut adalah tabel mengenai kategori visual dan audio pada masing-masing genre film:

**Tabel 1. 2**  
**Tabel Karakteristik Visual dan Audio Pada Genre**

<b>Genre Film</b>	<b>Karakteristik Visual</b>	<b>Karakteristik Audio</b>
1. Film Kriminal	a) Tokoh proutagonis atau antagonis adalah penegak hukum (polisi, pengacara,	a) Ada suara tembakan-tembakan.

	<p>detektif, agen rahasia, dll) atau pelaku kriminal</p> <p>b) Ada perilaku kriminal</p> <p>c) Banyak berlokasi di daerah hukum, misalnya penjara, kantor polisi, dan pengadilan.</p>	<p>b) Ada suara sirene polisi.</p> <p>c) Ada suara sirene ambulance.</p>
2. Film Noir	<p>a) Tokoh proutagonis atau antagonis adalah penegak hukum (polisi, pengacara, detektif, agen rahasia, dll) atau pelaku kriminal.</p> <p>b) Tokoh utamanya tidak selalu membela kebenaran &amp; punya minat besar terhadap sex.</p> <p>c) Ada perilaku kriminal.</p> <p>d) <i>Setting</i> eksterior: gang gelap, jalan aspal, cahaya neon.</p> <p>e) <i>Setting</i> interior: kamar hotel, bar, apartemen, atau gudang, ruangan penuh asap rokok yang tebal.</p> <p>f) Tata cahaya temaram yang kontras antara gelap dan terang.</p>	<p>a) Ada suara tembakan-tembakan.</p> <p>b) Ada suara sirene polisi.</p> <p>c) Ada suara sirene ambulance.</p>
3. Film Sejarah	<p>a) Tokoh-tokohnya berasal dari tokoh asli dan ada di masa lalu.</p> <p>b) Jalan ceritanya berdasarkan kejadian yang benar-benar terjadi di masa lalu.</p> <p>c) <i>Setting</i> lokasi di tempat dan bangunan lama.</p> <p>d) Ada perlengkapan perang tradisional: kereta kuda, pedang, tameng, tombak, panah, dll.</p> <p>e) Di film sejarah kolosal, ada ribuan pemain figuran.</p>	<p>a) Pada film kolosal, pada saat perang ada suara pedang saling beradu.</p> <p>b) Ada perintah komando untuk perang, misalnya “hayo..”, “maju”, dsb.</p> <p>c) Ada banyak suara derap-derap dan lenguhan kuda</p>
d) Film Fiksi Ilmiah	<p>a) Tokoh bisa manusia atau non manusia.</p> <p>b) Banyak tokoh non manusia atau artifisial, seperti alien, robot, monster, hewan purba, dsb.</p> <p>c) Jalan ceritanya merupakan hasil rekayasa berlandaskan teori</p>	<p>a) Ada suara sambungan / loading alat elektronik.</p> <p>b) Ada banyak suara operator</p>

	<p>ilmiah.</p> <p>d) Ada elemen teknologi modern, seperti kendaraan luar angkasa, chip multimedia, teknologi modern, dll.</p>	
e) Film Olahraga	<p>a) Tokoh utamanya adalah orang yang terlibat dalam olahraga.</p> <p>b) Ada banyak aktifitas olahraga.</p> <p>c) Jalan ceritanya menceritakan semangat tokoh utama meraih kejayaan olahraga.</p> <p>d) Kisah diangkat dari biografi atau peristiwa olahraga besar.</p> <p>e) Lokasi banyak di daerah-daerah olahraga.</p>	<p>a) Ada sorakan penonton.</p> <p>b) Ada suara informasi laporan pertandingan secara langsung maupun melalui media massa.</p>
f) Film Perang	<p>a) Tokoh utamanya adalah orang militer.</p> <p>b) Ada kostum perang, seperti baju dinas militer dan sepatu boot.</p> <p>c) Ada peralatan perang modern: tank, pesawat, helikopter, kapal tempur, kapal selam, bom, granat, rudal, torpedo, dll.</p> <p>d) Ada subyek yang berhubungan dengan pelatihan militer dan strategi militer.</p>	<p>a) Ada suara tembakan-tembakan.</p> <p>b) Ada suara ledakan-ledakan.</p> <p>c) Ada perintah komando untuk perang seperti “hayoo”, atau “majuu”, dsb.</p> <p>d) Ada dialog khas militer seperti perintah baris – berbaris, atau “siap pak”, dsb.</p>
g) Film Western	<p>a) Tokoh utamanya adalah koboi, Indian, kavaleri.</p> <p>b) Ada aksi tembak menembak, aksi berkuda, dan lempar laso.</p> <p>c) <i>Setting</i> lokasi: padang gersang (tandus), bar (<i>saloon</i>), sungai, <i>ranch</i> atau peternakan, serta perkampungan Indian.</p> <p>d) Pada lokasi eksterior ada pohon kaktus dan binatang seperti kuda, sapi, keledai, ular derik, burung bangkai, kalajengking, dll.</p>	<p>a) Ada suara tembakan-tembakan.</p> <p>b) Ada suara derap dan lenguhan kuda.</p> <p>c) Ada musik country.</p>

h) Film Aksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Tokoh proutagonis mahir berkelahi.</li> <li>b) Banyak perkelahian fisik.</li> <li>c) Ada adegan kebut-kebutan kendaraan.</li> <li>d) Ada adegan ledakan bom maupun tabrakan mobil.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ada suara tembakan</li> <li>b) Ada suara ledakan</li> <li>c) Ada suara kendaraan saling berpacu.</li> </ul>
i) Film Petualangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Tokoh proutagonis melakukan perjalanan, eksplorasi dan ekspedisi ke wilayah asing.</li> <li>b) <i>Setting</i> waktu bisa terjadi di masa lalu, kini ataupun hanya fantasi.</li> <li>c) Menceritakan hambatan dan konflik yang dihadapi tokoh utama selama perjalanan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ada suara-suara binatang.</li> <li>b) Ada suara alam, seperti angin atau air terjun.</li> </ul>
j) Film Komedi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ada tokoh unik atau kaum dari golongan minoritas, misalnya gigolo, waria, homo, dll.</li> <li>b) Karakter fisik maupun kepribadiannya berlebihan, maksudnya gendut terlalu gendut, bodoh terlalu bodoh, miskin terlalu miskin, dsb.</li> <li>c) Ada adegan rusak-rusakan dan badut-badutan.</li> <li>d) Ada peniruan gaya dari orang terkenal dalam komedi parodi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Suara <i>backsound</i> genre musik <i>folk pop</i> atau <i>worldbeat</i>, tidak umum pada masanya. Misalnya pengiring sirkus, lagu anak-anak, lagu 80an, dll.</li> </ul>
k) Film Drama	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Tokohnya adalah manusia pada umumnya di kehidupan sekitar.</li> <li>b) Ada banyak adegan tangisan.</li> <li>c) Kisahnya menceritakan kehidupan sehari-hari.</li> <li>d) Tema cerita berasal dari isu sosial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ada suara tangisan.</li> <li>b) Suara karakter dalam film ini umumnya sedang tapi kadang lemah cenderung berbisik.</li> </ul>
l) Film Fantasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Banyak tokoh tidak nyata, seperti peri, bidadari, dewa-dewi, penyihir, jin, kurcaci, hewan yang bisa bicara layaknya manusia.</li> <li>b) Jalan ceritanya berdasarkan dongeng, mitos, legenda,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ada suara sihir-sihir.</li> </ul>

	<p>imajinasi, halusinasi, dan alam mimpi.</p> <p>c) Ada banyak adegan sihir maupun adegan terbang-terbangan.</p>	
m) Film Horor	<p>a) Banyak tokoh makhluk halus dan mengerikan.</p> <p>b) <i>Setting</i> lokasi di tempat gelap.</p> <p>c) Ada benda menakutkan seperti kuburan, sesajen, serta benda sihir lainnya yang ada di masyarakat.</p> <p>d) Ada banyak adegan teriak ketakutan.</p>	<p>a) Ada banyak suara teriak-teriak ketakutan.</p> <p>b) Ada banyak suara mengagetkan, dari nada rendah tiba-tiba ke nada tinggi.</p> <p>c) Soundnya menggunakan teriak-teriakan, hujan, petir, lolongan anjing, atau suara burung hantu dan gagak.</p>
n) Film Misteri	<p>a) Tokoh utamanya adalah detektif, investigator swasta, atau mata-mata.</p> <p>b) Menceritakan konflik dan hambatan si tokoh prtagonis dalam memecahkan kasus.</p> <p>c) Ada misteri yang harus diselesaikan dengan pengumpulan bukti-bukti akurat.</p>	<p>a) Ada banyak suara mengagetkan, dari nada rendah tiba-tiba ke nada tinggi.</p>
o) Film Romantis	<p>a) Tokoh utamanya mempunyai cerita percintaan.</p> <p>b) Ada adegan fisik dalam cerita percintaan tersebut; misalnya bergandengan tangan, berpelukan, dan berciuman.</p>	<p>a) Ada Suara dialog atau kalimat mesra, seperti pernyataan sayang, rayuan, pernyataan ingin hidup bersama kekasihnya, pernyataan tidak ingin berpisah, dan pengajuan lamaran.</p>
p) Film Thrillers	<p>a) Tokoh utama terjebak di situasi luar biasa, misalnya pencurian, pembunuhan maupun kejadian fatal lainnya yang tidak dilakukannya.</p> <p>b) Ada usaha pembuktian bahwa ia tidak terlibat.</p>	<p>a) Ada banyak suara teriak-teriak ketakutan.</p> <p>b) Ada banyak suara mengagetkan, dari nada rendah tiba-tiba ke nada tinggi.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>c) Ada usaha untuk bertahan hidup dari tokoh antagonis.</li> <li>d) Ada banyak misteri dan kejutan.</li> </ul>	
q) Film Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Hasil gambarnya adalah gambar 2 D</li> <li>b) Gambar yang dihasilkan hanya merupai makhluk hidup sesungguhnya.</li> <li>c) Aktor beralih fungsi menjadi <i>dubber</i> (pengisi suara).</li> </ul>	
r) Film Live Action	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Berlawanan dengan animasi.</li> </ul>	
s) Film Dokumenter	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Merekam kehidupan atau peristiwa nyata, tanpa direkayasa berlebihan.</li> </ul>	
t) Film Musikal	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ada banyak adegan menyanyi sebagai pengganti dialog antar tokoh film.</li> <li>b) Ada banyak adegan menari</li> </ul>	

Sumber: hasil olah data peneliti

Tabel Karakteristik Visual dan Audio Pada Genre di atas digunakan sebagai indikator peneliti untuk menentukan genre film. Tabel tersebut adalah hasil olah data peneliti berdasarkan teori di sub bab kerangka teori dan dari definisi kerangka konsep sebelumnya yang menjelaskan ciri dari masing – masing genre.

Sedangkan berikut ini akan dijelaskan mengenai unit analisis dan unit kategori dalam penelitian ini.

**Tabel 1. 3**  
**Unit Analisis dan Kategorisasi**

Unit Analisis	Kategori
<b>a) Pemain</b>	<b>a. Pemain Utama</b> <b>b. Pemain Pendukung</b>
<b>b) Tokoh Karakter</b>	<b>a. Tokoh Utama</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>a) Penegak hukum</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pengacara</li> <li>ii. Polisi</li> <li>iii. Detektif</li> <li>iv. Agen rahasia</li> <li>v. Mata – mata</li> </ul> </li> <li><b>b) Pelaku Kriminal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pembunuh bayaran</li> <li>ii. Narapidana</li> <li>iii. Mafia</li> <li>iv. Perampok</li> <li>v. Residivis</li> </ul> </li> <li><b>c) Pahlawan</b></li> <li><b>d) Olahragawan</b></li> <li><b>e) Orang Militer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Tentara</li> <li>ii. Komandan</li> <li>iii. Jendral</li> </ul> </li> <li><b>f) Orang <i>Western</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Koboï</li> <li>ii. Kavaleri</li> </ul> </li> <li><b>g) Tokoh Petualang</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Penjelajah</li> <li>ii. Bajak laut</li> <li>iii. Pencari harta karun</li> </ul> </li> <li><b>h) Manusia Artifisial / Non Manusia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Alien</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>ii. Robot</li> <li>iii. Monster</li> <li>iv. Hewan Purba</li> </ul> <p><b>i) Tokoh Fantasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Peri</li> <li>ii. Bidadari</li> <li>iii. Penyihir</li> <li>iv. Jin</li> <li>v. Tumbuhan / Hewan Berbicara</li> <li>vi. Kurcaci</li> </ul> <p><b>j) Mahluk Halus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Kuntilanak</li> <li>ii. Pocong</li> <li>iii. Vampire</li> <li>iv. Hantu</li> <li>v. Tuyul</li> </ul> <p><b>k) Tokoh Umum</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Siswa</li> <li>ii. Pedagang</li> <li>iii. Karyawan</li> <li>iv. Pendidik</li> <li>v. Seniman</li> <li>vi. Pekerja Seks</li> <li>vii. Pengangguran</li> </ul> <p><b>b. Tokoh Pendukung</b></p> <p><b>a) Penegak hukum</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pengacara</li> <li>ii. Polisi</li> <li>iii. Detektif</li> <li>iv. Agen rahasia</li> <li>v. Mata – mata</li> </ul> <p><b>b) Pelaku Kriminal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pembunuh bayaran</li> </ul>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>ii. Narapidana</li> <li>iii. Mafia</li> <li>iv. Perampok</li> <li>v. Residivis</li> </ul> <p><b>c) Pahlawan</b></p> <p><b>d) Olahragawan</b></p> <p><b>e) Orang Militer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Tentara</li> <li>ii. Komandan</li> <li>iii. Jendral</li> </ul> <p><b>f) Orang <i>Western</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Koboï</li> <li>ii. Kavaleri</li> </ul> <p><b>g) Tokoh Petualang</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Penjelajah</li> <li>ii. Bajak laut</li> <li>iii. Pencari harta karun</li> </ul> <p><b>h) Manusia Artifisial / Non Manusia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Alien</li> <li>ii. Robot</li> <li>iii. Monster</li> <li>iv. Hewan purba</li> </ul> <p><b>i) Tokoh Fantasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Peri</li> <li>ii. Bidadari</li> <li>iii. Penyihir</li> <li>iv. Jin</li> <li>v. Tumbuhan / Hewan berbicara</li> <li>vi. Kurcaci</li> </ul> <p><b>j) Tokoh Mistik &amp; Mahluk Halus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Kuntilanak</li> <li>ii. Pocong</li> <li>iii. Vampire</li> </ul>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>iv. Hantu</li> <li>v. Tuyul</li> </ul> <p><b>l) Tokoh Umum</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Siswa</li> <li>ii. Pedagang</li> <li>iii. Karyawan</li> <li>iv. Pendidik</li> <li>v. Seniman</li> <li>vi. Pekerja seks</li> <li>vii. Pengangguran</li> </ul>
<p><b>c) <i>Setting</i></b></p>	<p><b>a. Tempat dan Lokasi</b></p> <p><b>a) Daerah Hukum</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Penjara</li> <li>ii. Pengadilan</li> <li>iii. Kantor polisi</li> </ul> <p><b>b) Daerah Militer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pelatihan militer</li> <li>ii. Kamp militer</li> <li>iii. Medan perang</li> </ul> <p><b>c) Daerah Penelitian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Laboratorium</li> <li>ii. Ruang berteknologi</li> <li>iii. Luar angkasa</li> </ul> <p><b>d) Daerah <i>Western</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Gurun tandus</li> <li>ii. Bar ( <i>Saloon</i> )</li> </ul> <p><b>e) Daerah Jalanan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Jalan raya</li> <li>ii. Gang</li> <li>iii. Taman</li> </ul> <p><b>f) Daerah Alam Bebas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pegunungan</li> <li>ii. Laut</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>iii. Sungai</li> <li>iv. Pantai</li> <li><b>g) Daerah Mistik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Tempat berhantu</li> <li>ii. Kuburan</li> <li>iii. Rumah dukun</li> </ul> </li> <li><b>h) Daerah Olahraga</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Lapangan</li> <li>ii. Tempat Fitness</li> </ul> </li> <li><b>i) Daerah Fantasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Negeri khayalan</li> <li>ii. Bayangan mimpi</li> </ul> </li> <li><b>j) Daerah Umum</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Tempat hiburan</li> <li>ii. Perumahan</li> <li>iii. Perkantoran</li> <li>iv. Sekolah</li> <li>v. Rumah sakit</li> </ul> </li> </ul>
<b>d) Jalan Cerita</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>a. Adegan Cerita</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>a) Adegan Tindakan Kriminal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pembunuhan</li> <li>ii. Pencurian</li> <li>iii. Pemerksaan</li> <li>iv. Penggunaan narkoba</li> <li>v. Korupsi</li> <li>vi. Pemerasan</li> </ul> </li> <li><b>b) Adegan Perkelahian</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pemukulan</li> <li>ii. Pengeroyokan</li> </ul> </li> <li><b>c) Adegan Aksi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Ledakan bom</li> <li>ii. Ledakan kendaraan</li> <li>iii. Tembak- tembakan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>iv. Tabrakan</li> <li><b>d) Adegan Olahraga</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Latihan olahraga</li> <li>ii. Pertandingan olahraga</li> <li>iii. Pengumuman olahraga</li> </ul> </li> <li><b>e) Adegan Romantisme</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Bergandengan tangan</li> <li>ii. Merangkul</li> <li>iii. Berpelukan</li> <li>iv. Berciuman</li> </ul> </li> <li><b>f) Adegan Mistik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Adegan terbang</li> <li>ii. Adegan menghilang</li> <li>iii. Benda bergerak sendiri</li> <li>iv. Muncul makhluk mengerikan</li> </ul> </li> <li><b>g) Adegan Musikal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Bernyanyi</li> <li>ii. Menari</li> <li>iii. Memainkan alat musik</li> </ul> </li> <li><b>h) Adegan Lucu</b></li> <li><b>i) Adegan Menangis</b></li> <li><b>j) Adegan berkuda</b></li> <li><b>k) Adegan Bertali <i>laso</i></b></li> <li><b>l) Adegan Teriak Ketakutan</b></li> </ul>
<p><b>e) Tanda Kunci</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>a. Artistik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>a) Senjata</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Pisau</li> <li>ii. Pistol</li> <li>iii. Senapan</li> <li>iv. Bom</li> </ul> </li> <li><b>b) Peralatan &amp; Kendaraan Perang Sederhana</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Panah</li> <li>ii. Pedang</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>iii. Tombak</li> <li>iv. Bambu runcing</li> <li>v. Kereta kuda</li> <li><b>c) Peralatan &amp; Kendaraan Perang Modern</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Meriam</li> <li>ii. Helikopter</li> <li>iii. Pesawat jet</li> <li>iv. Tank</li> <li>v. Kapal selam</li> </ul> </li> <li><b>d) Peralatan <i>High Tech</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Mesin waktu</li> <li>ii. Kendaraan luar angkasa</li> <li>iii. <i>Gadget</i> teknologi tinggi</li> </ul> </li> <li><b>e) Peralatan Olahraga</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Alat olahraga</li> <li>ii. Pakaian olahraga</li> <li>iii. Penghargaan olahraga</li> </ul> </li> <li><b>f) Peralatan Fantasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Sapu terbang</li> <li>ii. Tongkat sihir</li> <li>iii. Benda ajaib</li> </ul> </li> <li><b>g) Peralatan Mistik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Sesajen</li> <li>ii. Permainan jelangkung</li> <li>iii. Alat santet</li> </ul> </li> <li><b>h) Peralatan Musik &amp; Menari</b></li> <li><b>b. <i>Sound Effect</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Suara tembak – tembakan</li> <li>b) Suara ledakan kendaraan &amp; bom</li> <li>c) Suara sirene polisi</li> <li>d) Suara sirene ambulance</li> <li>e) Suara loading teknologi</li> <li>f) Suara sorakan penonton olahraga</li> </ul> </li> </ul>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>g) <b>Suara operator</b></li> <li>h) <b>Suara mengagetkan, menakutkan dan mengerikan.</b></li> <li>i) <b>Suara sihir</b></li> <li>j) <b>Suara pedang beradu</b></li> <li>k) <b>Suara dialog perang</b></li> <li>l) <b>Suara kendaraan berpacu</b></li> <li>m) <b>Suara kuda</b></li> <li>n) <b>Suara tangisan</b></li> <li>o) <b>Suara dialog mesra</b></li> <li>p) <b>Musik <i>Country</i></b></li> <li>q) <b>Musik <i>Worldbeat &amp; Folkbeat</i></b></li> </ul>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tiap-tiap analisis yaitu:

1. Pemain

Dalam dunia perfilman pemain adalah artis yang memainkan tokoh karakter dalam film. Melingkupi:

- a) Pemain utama adalah artis yang menjadi central cerita
- b. Pemain pendukung adalah artis yang memerankan tokoh pendukung

2. Tokoh Karakter

Maksudnya adalah tokoh lakon atau peran yang dimainkan dalam film tersebut. Melingkupi:

1. Tokoh utama maksudnya adalah tokoh utama dalam film.

**a) Penegak hukum**

- i. Pengacara  
Pembela perkara dalam sidang pengadilan. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- ii. Polisi

1. Badan pemerintah yang bertugas memelihara keamanan dan ketertiban umum (menangkap orang yang melanggar undang – undang dan sebagainya; 2. Anggota badan pemerintah (pegawai negara yang bertugas menjaga keamanan dan sebagainya). (KBBI Online)

iii. Detektif

Polisi rahasia; reserse. (KBBI Online)

iv. Agen rahasia

Seseorang yang ditugasi oleh orang atau negara tertentu untuk memata – matai dan menyelidiki pihak lawan agar memperoleh informasi yang diperlukan. (KBBI Online).

v. Mata – mata

Spion; orang yang kerjanya memata-matai orang lain (musuh, lawan, dan sebagainya). (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**b) Pelaku Kriminal**

i. Pembunuh bayaran

Pembunuh yang melakukan kegiatannya karena mendapat bayaran atau upah. (KBBI Online)

ii. Narapidana

orang hukuman (orang yang sedang menjalani hukuman karena tindak pidana); terhukum. (KBBI Online)

iii. Mafia

Perkumpulan rahasia yang bergerak di bidang kejahatan (kriminal). (KBBI Online)

iv. Perampok

Orang yang merampok; penggedor; penggarong. (KBBI Online)

v. Residivis

Dikatakan kepada orang yang mengulangi tindakan kejahatan; Orang yang beberapa kali masuk penjara karena berbuat jahat (kejahatan). (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**c) Pahlawan:**

Orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani. (KBBI Online)

**d) Olahragawan:**

Orang yang suka, yang giat, atau yang hidup dari olahraga. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**e) Orang Militer**

i. Tentara

Sesuatu yang berhubungan (bertalian) dengan angkatan bersenjata. (KBBI Online)

ii. Komandan

Kepala (pemimpin) pasukan (di suatu daerah, kota, atau benteng); Kepala (pemimpin) sekelompok pasukan; Kepala pasukan polisi. (KBBI Online)

iii. Jenderal

Kelompok pangkat perwira tinggi dalam angkatan darat; Kelompok pangkat perwira tinggi dalam kepolisian. (KBBI Online)

**f) Orang Western**

i. Koboï

Penggembala sapi yang menaiki kuda (di Amerika). (KBBI Online)

ii. Kavaleri

Barisan (pasukan) berkuda. (KBBI Online)

**g) Tokoh Petualang**

i. Penjelajah

Orang yang menjelajah. (KBBI Online)

ii. Bajak laut

Penyamun atau pengacau di laut atau di dekat pantai; perompak. (KBBI Online)

iii. Pencari harta karun

Orang yang mencari harta benda yang tidak diketahui pemiliknya; Harta benda yang didapat dengan tidak sah. (KBBI Online)

**h) Manusia Artifisial / Non Manusia**

i. Alien

Mahluk luar angkasa.

ii. Robot

Alat berupa orang-orangan dan sebagainya yang dapat bergerak (berbuat seperti manusia) yang dikendalikan oleh mesin. (KBBI Online)

iii. Monster

Binatang, orang, atau tumbuhan yang bentuk atau rupanya sangat menyimpang dari yang biasa; Makhluk yang berukuran luar biasa (sangat besar); Makhluk yang menakutkan, hanya terdapat dalam dongeng, seperti ular naga raksasa. (KBBI Online)

iv. Hewan Purba

Hewan dahulu (zaman yang hidup ribuan atau jutaan tahun yang lalu. (KBBI Online)

**i) Tokoh Fantasi**

i. Peri

Roh (jin) perempuan yg elok rupanya. (KBBI Online)

ii. Bidadari

Putri atau dewi dari khayangan. (KBBI Online)

iii. Penyihir

Orang yang berilmu sihir. (KBBI Online)

iv. Jin

Makhluk halus yang diciptakan dari api. (KBBI Online)

v. Tumbuhan / Hewan Berbicara

Tumbuhan dan hewan yang bisa berbicara layaknya manusia.

vi. Kurcaci

Orang halus yang konon kecil-kecil. (KBBI Online)

**j) Mahluk Halus**

i. Kuntilanak

Hantu yang konon berkelamin perempuan, suka mengambil anak kecil atau mengganggu wanita yang baru saja melahirkan. (KBBI Online)

ii. Pocong

Mayat yang dibalut kain kafan. (KBBI Online)

iii. Vampire

Makhluk halus yang menurut kepercayaan (orang Barat) bangkit kembali dari kubur, kemudian keluar pada malam hari dan mengisap darah manusia yang sedang tidur. (KBBI Online)

iv. Hantu

Roh jahat (yang dianggap terdapat di tempat-tempat tertentu). (KBBI Online)

v. Tuyul

Makhluk halus yang konon berupa bocah berkepala gundul, dapat diperintah oleh orang yang memeliharanya untuk mencuri uang dan sebagainya. (KBBI Online)

**k) Tokoh Umum**

i. Siswa

Murid (terutama pd tingkat sekolah dasar dan menengah); Pelajar. (KBBI Online)

ii. Pedagang

orang yg mencari nafkah dng berdagang; menjual dan membeli barang untuk memperoleh keuntungan; jual-beli; niaga. (KBBI Online)

iii. Karyawan

Orang yang bekerja pada suatu lembaga (kantor, perusahaan, dsb) dengan mendapat gaji (upah); pegawai; pekerja. (KBBI Online)

iv. Pendidik

Orang yang mendidik; memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. (KBBI Online)

v. Seniman

Orang yang berbakat seni dan orang yang menghasilkan karya seni (pencipta lagu, pelukis, penari, penyair, dan sebagainya). (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

vi. Pekerja Seks

Orang yang bekerja dengan hal yang menyangkut masalah persetubuhan (sanggama). (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

vii. Pengangguran

Orang yang menganggur (yang tidak mempunyai pekerjaan). (KBBI Online)

2. Tokoh pendukung maksudnya adalah tokoh yang ikut mendukung atau mendampingi tokoh utama.

Sub bagian dan pengertiannya sama dengan tokoh utama, bedanya perannya hanya sebagai pendukung cerita film.

3. *Setting*

*Setting* dalam film bisa diamati dengan memperhatikan lokasi dan waktu yang tersajikan dalam film tersebut. Sebab pemilihan tempat dalam proses produksi sebuah film akan memperkuat tujuan pesan yang akan disampaikan kepada penonton.

a) Tempat atau Lokasi

Yaitu daerah atau bangunan yang digunakan para pemain ketika melakukan perannya masing-masing.

**a) Daerah Hukum**

i. Penjara

Bangunan tempat mengurung orang hukuman; bui; lembaga pemasyarakatan. (KBBI Online)

ii. Pengadilan

Rumah (bangunan) tempat mengadili perkara. (KBBI Online)

iii. Kantor polisi

Kantor tempat mengerjakan urusan kepolisian. (KBBI Online)

**b) Daerah Militer**

i. Pelatihan militer

Tempat melatih ketentaraan. (KBBI Online)

ii. Kamp militer

Tenda (kemah dan sebagainya) yang didirikan di alam terbuka sebagai tempat perhentian serdadu, pramuka, atau musafir. (KBBI Online)

iii. Medan perang

Tempat berperang; Daerah pertempuran; Gelanggang untuk berperang. (KBBI Online)

**c) Daerah Penelitian**

i. Laboratorium

Tempat atau kamar dan sebagainya tertentu yang dilengkapi dengan peralatan untuk mengadakan percobaan (penyelidikan dan sebagai). (KBBI Online)

ii. Ruang berteknologi

Kamar; Bilik yang menggunakan peralatan berlandaskan ilmu tehnik. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

iii. Angkasa luar

Ruang di luar lapisan udara. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**d) Daerah *Western***

i. Gurun tandus

Padang luas yang tandus; Padang pasir; Gurun yang tidak ditumbuhi tumbuh-tumbuhan sedikit pun

ii. Bar (*Saloon*)

Tempat minum-minum (biasanya minuman keras, seperti anggur, bir, wiski). (KBBI Online)

e) **Daerah Jalanan**

i. Jalan raya

Jalan besar dan lebar, biasanya beraspal, dapat dilalui kendaraan besar (truk, bus) dr dua arah berlawanan. (KBBI Online)

ii. Gang

Jalan kecil (di kampung-kampung dl kota); Lorong. (KBBI Online)

iii. Taman

Kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya. (KBBI Online)

f) **Daerah Alam Bebas**

i. Pegunungan

Tempat yang bergunung-gunung (terdiri atas gunung-gunung). (KBBI Online)

ii. Laut

Kumpulan air asin (dalam jumlah yang banyak dan luas) yang menggenangi dan membagi daratan atas benua atau pulau. (KBBI Online)

iii. Sungai

Aliran air yg besar (biasanya buatan alam). (KBBI Online)

iv. Pantai

Tepi laut; Pesisir; Perbatasan daratan dengan laut atau massa air lainnya dan bagian yang dapat pengaruh dari air tersebut; Daerah pasang surut di pantai antara pasang tertinggi dan surut terendah. (KBBI Online)

g) **Daerah Mistik**

i. Tempat berhantu

Daerah; Rumah dan sebagainya dimana kita tinggal yang ditakuti oleh orang – orang bodoh (menyangka di sana ada hantu). (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

- ii. Kuburan  
Lubang di tanah tempat menyimpan mayat; liang lahat; 2 tempat pemakaman jenazah; makam
- iii. Rumah dukun  
Tinggal orang yang memberi jampi-jampi (mantra, guna-guna, dan sebagainya. (KBBI Online)

**h) Daerah Olahraga**

- i. Lapangan  
Tempat atau tanah yg luas (biasanya rata); Alun-alun; medan: Tempat (gelanggang) pertandingan (bulutangkis, bola voli, bola basket). (KBBI Online)
- ii. Tempat Fitness  
Daerah; Rumah dan sebagainya dimana kita tinggal yang digunakan untuk mengolah tubuh menjadi bugar. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**i) Daerah Fantasi**

- i. Negeri khayalan  
Negeri anu; Negeri antah berantah. (KBBI Online)
- ii. Negeri mimpi  
Suatu tempat yang terlihat atau dialami dalam tidur; Angan-angan

**j) Daerah Umum**

- i. Tempat hiburan  
Tempat yang mempunyai berbagai jenis hiburan dan pertunjukan. (KBBI Online)
- ii. Perumahan  
Kumpulan beberapa buah rumah; rumah-rumah tempat tinggal. (KBBI Online)
- iii. Perkantoran  
Kompleks atau tempat berkantor balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan (perusahaan dsb); Tempat bekerja. (KBBI Online)

iv. Sekolah

bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran (menurut tingkatannya, ada) -- *dasar*, -- *lanjutan*, -- *tinggi*. (KBBI Online)

v. Rumah sakit

Gedung besar dan banyak sekali ruangnya tempat mengobati orang sakit, merawat dan membedah pasien yang harus dibedah. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

4. Jalan Cerita

Yaitu cara *moviemaker* menceritakan dan menyajikan filmnya.

Melingkupi:

a) Adegan Cerita:

Pemunculan tokoh baru atau pergantian susunan (layar) pd pertunjukan wayang; bagian babak dalam lakon (sandiwara film).<sup>49</sup>

**a) Adegan Tindakan Kriminal**

i. Pembunuhan

Hal, cara, hasil, proses, atau tempat membunuh. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

ii. Pencurian

Proses, cara, perbuatan mencuri. (KBBI Online)

iii. Pemerkosaan

Proses, perbuatan, cara memerkosa; Pelanggaran dengan kekerasan. (KBBI Online)

iv. Penggunaan narkoba

Memakai, menggunakan obat pematikan saraf seperti kokain, morfium, opium, dan sebagainya. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

---

<sup>49</sup> <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>, 22 April 2008

v. Korupsi

Penyelewengan atau penyalahgunaan uang negara (perusahaan dan sebagainya) untuk keuntungan pribadi atau orang lain. (KBBI Online)

vi. Pemerasan

Perihal, cara, perbuatan memeras. (KBBI Online)

**b) Adegan Perkelahian**

i. Pemukulan

Perbuatan memukul. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

ii. Pengeroyokan

Hal, cara, hasil kerja menyerang bersama – sama. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**c) Adegan Aksi**

i. Ledakan bom

Hasil meledakkan; letusan senjata yang bentuknya seperti peluru besar yang berisi bahan peledak untuk menimbulkan kerusakan besar. (KBBI Online)

ii. Ledakan kendaraan

Hasil meledakkan; letusan sesuatu yang digunakan untuk dikendarai atau dinaiki. (KBBI Online)

iii. Tembak- tembak

Saling menembak; Baku tembak. (KBBI Online)

iv. Tabrakan

Hasil bertabrakan; Tumbukan;Ttubrukan. (KBBI Online)

**d) Adegan Olahraga**

i. Latihan olahraga

Hasil berlatih; Pelatihan ; Pendidikan untuk memperoleh kemahiran atau kecakapan olahraga. (KBBI Online)

ii. Pertandingan olahraga

Perlombaan dalam olahraga yang menghadapkan dua pemain (atau regu) untuk bertanding; Persaingan; Perbandingan. (KBBI Online)

- iii. Pengumuman olahraga  
Proses, cara, perbuatan mengumumkan ; yang diumumkan;  
pemberitahuan; permakluman olahraga. (KBBI Online)

**e) Adegan Romantisme**

- i. Bergandengan tangan  
Saling berpegangan tangan. (KBBI Online)
- ii. Merangkul  
Melingkarkan lengan pada pundak (tubuh, pinggang, dan sebagainya); memepetkan badan pada badan, dan sebagainya orang lain sambil melingkarkan kedua lengan; Mendekap. (KBBI Online)
- iii. Berpelukan  
Saling berpeluk (memeluk, merangkul), (KBBI Online)
- iv. Berciuman  
Saling melekatkan bibir atau hidung; Bersentuhan antara bagian depan dua benda. (KBBI Online)

**f) Adegan Mistik**

- i. Adegan terbang  
Adegan bergerak atau melayang di udara; Berhamburan atau melayang-layang di udara. (KBBI Online)
- ii. Adegan menghilang  
Adegan melenyapkan diri, tak kelihatan lagi. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- iii. Benda bergerak sendiri  
Suatu wujud yang berpindah tempat dengan kekuatan yang ada pada benda itu. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- iv. Muncul makhluk mengerikan  
Benda yang menimbulkan rasa takut menampakkan wujudnya. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**g) Adegan Musikal**

- i. Bernyanyi  
Mengeluarkan suara bernada; berlagu (dengan lirik atau tidak). (KBBI Online)

ii. Menari

Memainkan tari (menggerak-gerakkan badan dan sebagainya dengan berirama dan sering diiringi dengan bunyi-bunyian). (KBBI Online)

iii. Memainkan alat musik

Menggunakan semua alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian yang indah. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**h) Adegan Lucu**

Adegan yang menggelikan hati; menimbulkan tertawa; jenaka. (KBBI Online)

**i) Adegan Menangis**

Adegan mencururkan air mata karena sedih atau gembira, dengan bersuara ataupun tidak. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**j) Adegan berkuda**

Adegan menggunakan, menaiki kuda. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**k) Adegan Bertali laso**

Adegan menggunakan tali jerat berupa simpul pulih di ujungtali yang dapat mengetat bila ditarik setelah jerat mengena misal masuk ke leher binatang yang akan ditangkap. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**l) Adegan Teriak Ketakutan**

Adegan orang berseru dengan keras dalam keadaan takut. (KBBI Online)

5. Tanda Kunci

Maksudnya adalah hal lainnya yang bisa dijadikan penguat karakter dalam film bahkan menjadikan film tersebut menjadi lebih ‘nyata’.

a) Artistik melingkupi peralatan seperti berbagai benda, termasuk senjata, meubel, kendaraan, peralatan teknologi yang digunakan tokoh dalam film.

**a) Senjata**

i. Pisau

Bilah besi tipis dan tajam yang bertangkai sebagai alat pengiris dan sebagainya, ada banyak macam dan namanya. (KBBI Online)

ii. Pistol

Senjata api genggam yang pendek dan kecil. (KBBI Online)

iii. Senapan

Senjata api berlaras panjang; Bedil. (KBBI Online)

iv. Bom

Senjata yang bentuknya seperti peluru besar yang berisi bahan peledak untuk menimbulkan kerusakan besar. (KBBI Online)

**b) Peralatan & Kendaraan Perang Sederhana**

i. Panah

Senjata berupa tongkat kecil runcing, panjang, berbulu pada pangkalnya dan tajam pada ujungnya, dilepaskan dengan busur; anak panah. (KBBI Online)

ii. Pedang

Kelewang yang lengkung. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

iii. Tombak

Lembing yang besar dan panjang; senjata untuk menusuk musuh dalam peperangan, tangkainya kayu atau ruyung, matanya dari besi runcing. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

iv. Bambu runcing

Bambu yang diruncingkan ujungnya, dipakai sebagai senjata dalam perang merebut kemerdekaan; tombak bambu. (KBBI Online)

v. Kereta kuda

Kereta beroda dua yang ditarik oleh kuda. (KBBI Online)

**c) Peralatan & Kendaraan Perang Modern**

i. Meriam

Senjata berat yang larasnya besar dan panjang, pelurunya besar, sering diberi roda untuk memudahkan pengangkutannya. (KBBI Online)

ii. Helikopter

Pesawat udara dengan baling-baling besar di atas yang berputar horizontal lalu mempercepat massa udara ke arah bawah, dan dengan demikian memperoleh reaksi berupa gaya angkat. (KBBI Online)

iii. Pesawat jet

Kapal terbang yang digerakkan oleh semburan gas yang dibakar, tidak dengan baling-baling. (KBBI Online)

iv. Tank

Mobil berlapis baja yang beroda-gigi yang bergerak (berputar) di atas roda rantai yang melingkari roda-roda giginya dilengkapi dengan senjata berat pada bagian atas tengah di atas ruang kemudi dan dapat digerakkan berputar ke arah sasaran. (KBBI Online)

v. Kapal selam

Kapal perang yang dapat menyelam di laut. (KBBI Online)

**d) Peralatan *High Tech***

i. Mesin waktu

Mesin yang digunakan untuk memindah atau mengubah masa (KBBI Online)

ii. Kendaraan luar angkasa

Sesuatu yang dikendarai atau dijalankan di luar lapisan udara

iii. *Gadget* teknologi tinggi

Alat elektronik menggunakan ilmu tehnik mutakhir (luar biasa). (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**e) Peralatan Olahraga**

i. Alat olahraga

Barang yang digunakan untuk melakukan gerak badan. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

- ii. Pakaian olahraga  
Pakaian yang khusus dipakai dalam kegiatan olahraga. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- iii. Penghargaan olahraga  
Perbuatan (hal dsb) menghargai; Penghormatan dalam bidang olahraga. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**f) Peralatan Fantasi**

- i. Sapu terbang  
Sapu yang digunakan para penyihir untuk terbang.
- ii. Tongkat sihir  
Sekerat atau sebatang kayu yang digunakan untuk mematrai – mantrai. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- iii. Benda ajaib  
Sesuatu yang menimbulkan rasa aneh atau kagum. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

**g) Peralatan Mistik**

- i. Sesajen  
Makanan (bunga-bunga dan sebagainya) yang disajikan kepada orang halus dan sebagainya. (KBBI Online)
- ii. Permainan jelangkung  
Alat atau barang yang digunakan untuk mengundang arwah. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- iii. Alat santet  
Barang yang digunakan untuk mencelakan orang lain dengan kekuatan sihirnya. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

b) *Sound effect* adalah bunyi atau nada dan suara pada film tersebut.

- a) Suara tembak – tembakan  
Bunyi yang keluar dari bedil, pistol, meriam, dan sebagainya. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- b) Suara ledakan kendaraan & bom  
Bunyi sesuatu yang meledak yang sangat keras terdengar. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

- c) Suara sirene polisi  
Bunyi yang keluar dari alat pembuat bunyi yang keras dan panjang untuk menyatakan ada bahaya pada mobil polisi. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- d) Suara sirene ambulance  
Bunyi yang keluar dari alat pembuat bunyi yang keras dari mobil yang membawa orang sakit parah ke rumah sakit. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- e) Suara *loading* teknologi  
Suara yang berasal dari sambungan alat mutakhir berilmu teknik. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- f) Suara sorakan penonton olahraga  
Bunyi yang berasal dari teriakan yang menonton perlombaan olahraga.
- g) Suara operator  
Bunyi yang berasal dari orang yang bertugas menjaga dan menghubungkan pesawat (pesawat telpon, radio dan sebagainya). (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- h) Suara mengagetkan, menakutkan dan mengerikan.  
Bunyi yang menimbulkan rasa terperanjat, cemas, dan takut. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- i) Suara sihir  
Bunyi yang berasal dari mantra – mantra (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- j) Suara pedang beradu  
Bunyi yang berasal dari kelewang yang bertumbuk. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- k) Suara dialog perang  
Bunyi yang berasal dari percakapan antara dua orang yang sedang bertempur. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)
- l) Suara kendaraan berpacu  
Bunyi yang berasal dari kendaraan yang saling berlomba siapa cepat. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

m) Suara kuda

Suara yang berasal dari kuda; binatang tunggangan yang bentuk tubuhnya bagus, berkuku satu berguna banyak ntuk manusia. Misalnya mengangkat barang. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

n) Suara tangisan

Suara yang terdengar dari orang yang menangis. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

o) Suara dialog mesra

Bunyi yang berasal dari percakapan antara dua orang yang intim dan sangat dekat. (Kamus Umum Bahasa Indonesia)

p) Musik *Country*

Susunan nada yang indah yang berasal dari Amerika Selatan, dimainkan dengan alat musik fiddle, dobro, banjo, harmonika.<sup>50</sup>

q) Musik *Worldbeat & Folkbeat*

Susunan nada yang indah diangkat dari legenda masyarakat yang diturunkan secara turun temurun.<sup>51</sup>

## H. HIPOTESA

Adanya kecenderungan genre di film bioskop nominasi FFI 2004 yaitu genre film drama romantis atau genre horor, kedua genre tersebut kebanyakan menggunakan tokoh karakter anak remaja dan *bersetting* di daerah perkotaan.

## I. METODOLOGI PENELITIAN

### I. 1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan / melukiskan keadaan subyek atau objek

---

<sup>50</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Musik\\_country](http://id.wikipedia.org/wiki/Musik_country), Musik Contry, Senin 27 Oktober 2008

<sup>51</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Worldbeat>, Worldbeat, Senin 26 Oktober 2008

penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Menggunakan metode penelitian analisis isi. Analisis ini lebih mengutamakan adanya angka-angka sebagai bukti kevalidan informasi yang diberikan. Proses pengamatan hingga proses penyimpulan harus teliti dan bersambung karena hasil yang didapat pada satu pengamatan akan sangat berpengaruh pada pengamatan berikutnya.

Menurut Neuman, analisis isi adalah tehnik untuk memeriksa informasi atau isi dalam tulisan atau materi simbol seperti gambar, gambar hidup, lirik lagu, dan lain-lain.

*“In content analysis, a researchers first identifies a body of material to analyze (e.g., books, newspapers, films, etc.) and then creates a system for recording specific aspect of it. The system might include counting how often certain word or themes occur and present it as tables or graphs.”*<sup>52</sup> ( Dalam analisis isi, pertama peneliti mengidentifikasi bagian dari materi untuk dianalisis (misalnya buku, koran, film, dll) dan kemudian membuat sistem untuk merekam segi yang terspesifik. Sistem ini memungkinkan peneliti untuk menghitung seberapa sering kata atau tema itu muncul dan menampilkan hasil penelitiannya kedalam bentuk tabel atau grafik).

Sehingga nantinya dalam penelitian ini, peneliti akan menyerahkan hasil penelitian ke dalam bentuk tabel dengan mengkategorisasikan objek pengamatan berdasarkan kesamaan unit analisis.

## **I. 2 Waktu dan Tempat Penelitian**

### **a. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan sejak Maret 2008 hingga Oktober 2008.

---

<sup>52</sup> W. Lawrence Neuman (2003), *Social Research Methods*, 5<sup>th</sup> Edition, Pearson Education. Inc, Boston, hal 36

## **b. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Yogyakarta tepatnya di tempat tinggal peneliti.

## **I. 3 Objek Penelitian**

Objek penelitian pada penelitian kali ini adalah film-film yang terdaftar dalam FFI 2004.

Selain memberikan penghargaan pada film kategori film bioskop, FFI tiap tahun juga memberikan penghargaan pada kategori film televisi, kategori film dokumenter dan kategori film pendek.

Festival Film Indonesia 2004 diselenggarakan pada 1 – 11 Desember 2004 di Gedung Film, Jl MT Haryono 47-48, Jakarta Selatan.

Berikut ini adalah daftar judul film bioskop yang masuk sebagai nominasi dalam FFI 2004

1. *Pasir Berbisik*
2. *Arisan!*
3. *Ada Apa Dengan Cinta*
4. *Ca Bau Kan*
5. *Eliana Eliana*
6. *Biola Tak Berdawai*
7. *Kiamat Sudah Dekat*
8. *Tusuk Jelangkung*
9. *Bendera*
10. *Titik Hitam*
11. *Janus Perajurit Terakhir*

#### **I. 4 Unit Analisis**

Unit analisis adalah upaya menetapkan gambaran sosok pesan yang akan diteliti. Kemudian pada unit analisis ini dilakukan kategorisasi yang sifatnya akan dihitung sehingga kuantifikasi atas pesan akan dilakukan.

Bagian dalam film yang akan diamati dan diteliti adalah:

1. Pemain Film

Dalam dunia perfilman pemain adalah artis yang memainkan tokoh karakter dalam film

2. Tokoh Karakter

Maksudnya adalah tokoh lakon atau peran yang dimainkan dalam film tersebut.

3. *Setting*

*Setting* dalam film bisa diamati dengan memperhatikan lokasi dan waktu yang tersajikan dalam film tersebut.

4. Jalan Cerita

Yaitu cara *moviemaker* menceritakan dan menyajikan filmnya.

5. Tanda Kunci

Maksudnya adalah hal lain seperti artistik dan *sound effect* yang bisa dijadikan penguat karakter dalam film bahkan menjadikan film tersebut menjadi lebih ‘nyata’.

## I. 5 Tehnik Pengambilan Data

### 1. Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan lembaran kode. Tehnik pengkodean ini bertujuan untuk merekapitulasi koding dari kategorisasi dalam film yang diamati.

### 2. Pemilahan Data

Tehnik ini digunakan untuk memilah data sesuai dengan unit analisis yang telah ditentukan.

### 3. Reliabilitas

Tujuan tes reliabilitas ini untuk menguji tingkat konsistensi pengukuran dan objektivitas penelitian. Untuk menguji keobjektifitasannya maka penelitian ini akan dilakukan oleh dua pihak yaitu peneliti dan orang lain yaitu Lilis Kurniasari ( Tehnik Elektro UMY, 2002).

Data yang diperoleh akan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$CR = \frac{2M}{N1+N2}$$

Keterangan:

CR = *Coefficient Reliability* (koefisien reliabilitas)

M = Jumlah pernyataan yang disetujui dua orang pengkode

N1 + N2 = Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh kedua pengkode

Dalam penelitian ini N1 (Pengkode 1) adalah Frizki Yulianti Nurnisya dan N2 (Pengkode 2) adalah Lilis Kurniasari

#### 4. Validitas

Menurut Neuman kata validitas berarti kebenaran atau kenyataan dalam penelitian, akan tetapi dalam penelitian kuantitatif akan terkonsentrasi pada kebenaran dalam penghitungan yang telah dilakukan. Validitas akan membahas persoalan apakah instrument penilaian telah mengukur dengan benar. Validitas data berkaitan dengan prosedur analisis data karena interpretasi dilakukan dengan fleksibel agar kapasitas dan manfaat dalam analisis data dapat berjalan dengan baik.

#### 5. Generalisasi

Kesimpulan yang akan diambil berdasarkan frekuensi dan presentasi atas kemunculan data-data yang diteliti. Dalam penelitian ini mengacu pada frekuensi yang tersering atau terabsolut. Dengan demikian frekuensi tertinggi menjadi pertimbangan utama untuk menarik kesimpulan.