

**KAMUS
TELEVISI & FILM**



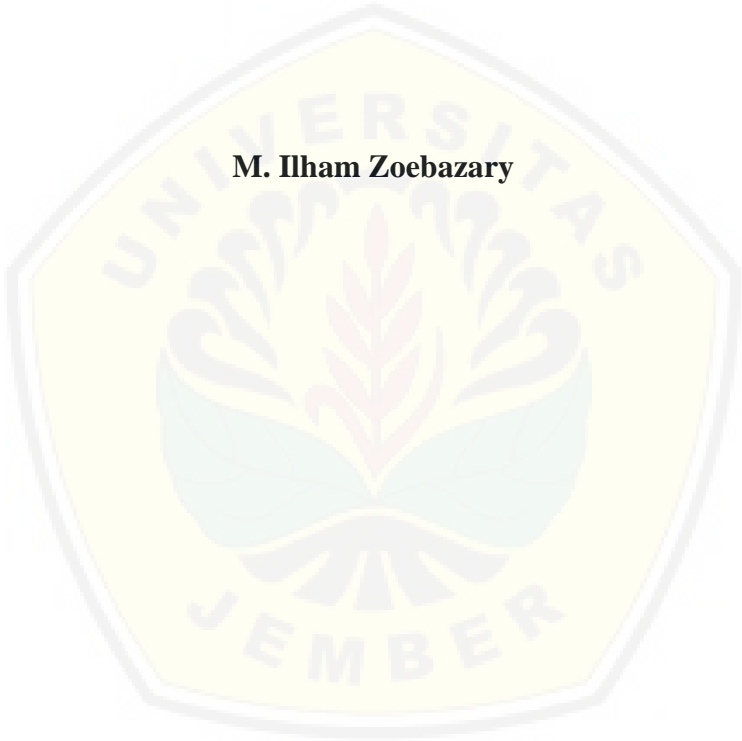


Paguyupan Pandhalungan Jember

adalah lembaga nirlaba yang menaungi beberapa kegiatan kreatif, khususnya di bidang pengembangan kebudayaan pendalungan di Jember.

KAMUS TELEVISI & FILM

M. Ilham Zoebazary



PAGUYUPAN
PANDHALUNGAN
JEMBER
2016

Digital Repository Universitas Jember

Kamus Televisi & Film

Oleh

M. Ilham Zoebazary

Desain sampul, pemeriksa aksara dan tataletak

Tim Pandhalungan (Divisi Penerbitan)

Penerbit

Paguyupan Pandhalungan Jember

Pancakarya, Ajung, Jember

Email : ilham.zb@gmail.com

vii + 379 halaman; 14 X 21 cm.

Cetakan I : Januari 2016

ISBN: 978-602-50386-2-4

Copyright © 2017 Paguyupan Pandhalungan Jember. All Rights Reserved.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur kepada Alloh SWT, atas rahmat-Nya penyusunan kamus ini dapat saya selesaikan sesuai rencana. Meski proses penyusunan kamus ini tidak sampai berlarut-larut, namun harus saya akui bahwa tidak mudah untuk menggali dan merefleksikan berbagai konsep di sekitar dunia televisi dan film. Untuk itu saya berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan kamus ini.

Kepada para sahabat saya tercinta di PSTF (Program Studi Televisi dan Film) FIB, Universitas Jember: Lilik Slamet, Christanto PR, Didik Suharijadi, Deni Antyo, Dwi Haryanto, Yeni, Zamroni, Fajar Aji, dan Romdhi FR, serta semua pihak yang telah memberi banyak informasi dan masukan berharga pada saya dalam penyusunan kamus ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu di sini, saya sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya.

Super khusus saya berterima kasih pada istriku tercinta, Agung Setyorini, yang dengan setia menjadi *partner* saya dalam berpikir dan mengembangkan banyak gagasan. Kepada anak-anakku tersayang Ullynara Zungga Vriscarini Syahvira, Rhugandanu Nhara Syahdimprana Ilham, dan Bhre Rigas Brahmalian Syahdimprana Ilham, kalianlah yang selalu menjadi api inspirasiku.

Jember, Januari 2016

M. Ilham Zoebazary

Kata Pengantar

Pada saat ini, dunia televisi dan film di Indonesia telah mencapai perkembangan yang cukup signifikan sehingga bidang ilmu televisi dan film semakin diminati oleh anak-anak muda. Namun perkembangan tersebut tidak berbanding lurus dengan ketersediaan buku-buku dan referensi lain yang mendukung, sehingga para pelajar dan mahasiswa di bidang televisi dan film sering mengalami kesulitan bila ingin mengembangkan diri melalui bacaan.

Istilah-istilah televisi dan film yang sering digunakan oleh para praktisi dan akademisi sebagian besar masih berupa istilah-istilah asing, khususnya bahasa Inggris. Hal ini tentu saja menjadi persoalan tersendiri. Tampaknya para praktisi dan akademisi tidak perlu menerjemahkan istilah-istilah tersebut ke dalam bahasa Indonesia sehingga menjadi istilah-istilah televisi dan film yang khas bahasa Indonesia. Selain tidak praktis bila diterjemahkan, istilah-istilah dalam bahasa asing tersebut sudah sangat mapan dan dikenal luas. Karena itu sesungguhnya yang perlu dilakukan adalah menyusun definisi praktis istilah-istilah tersebut.

Kamus Televisi dan Film ini disusun dengan harapan dapat membantu para pelajar, mahasiswa, praktisi maupun para akademisi untuk menemukan pengertian singkat terhadap istilah-istilah televisi dan film. Memang bukan pengertian yang mendalam, karena sifat kamus hanyalah mengantarkan para pembacanya kepada pemahaman di anak tangga pertama. Jika para pembaca ingin memperoleh pemahaman yang lebih mendalam atas suatu topik, di halaman belakang buku ini telah disediakan serangkaian judul buku yang bisa membantu.

M.I.Z.

Daftar Isi

Ucapan Terimakasih	v
Kata Pengantar	vi
A	1
B	29
C	48
D	92
E	118
F	132
G	155
H	162
I	170
JK	176
L	180
M	192
N	220
O	231
P	239
Q	267
R	269
S	283
T	325
U	349
V	352
W	364
XYX	371
Daftar Pustaka	375
Biografi Penyusun	378

A

A/B roll editing. Teknik editing dengan menggunakan tiga buah VCR (*Video Cassette Recorder*). Dua VCR difungsikan sebagai sumber dan VCR ketiga difungsikan sebagai perekam. Dalam proses ini sebuah video *switcher* atau *mixer* digunakan untuk menghadirkan efek transisi, misalnya *fade* atau *dissolves*.

abby singer. *Shot* kedua dari yang terakhir pada hari ini. Istilah ini diambil dari nama Abby Singer, seorang *production manager* di Hollywood, yang selalu berkata “*shot* ini, dan satu *shot* lagi,” hanya untuk memberi kesempatan kepada semua kru agar mulai berkemas.

above-the-line advertising. Promosi yang harus dibayar, misalnya pembayaran untuk sebuah iklan di majalah atau di sebuah stan di pameran.

above-the-line expenses. Pembiayaan utama yang harus diselesaikan sebelum proses produksi dimulai, meliputi pembayaran untuk skenario, produser, sutradara, pemain, transportasi, sewa peralatan, penginapan, artistik dan hak cipta (bila proyek tersebut dibeli dari perusahaan lain). Pembiayaan lainnya biasanya masuk dalam kategori *below-the-line expenses*.

above-the-title. Gambar atau apa pun yang berkaitan dengan *credit title* yang muncul sebelum judul film, misalnya daftar nama-nama aktor bintang, sutradara, dan produser.

abrasion marks. Goresan pada permukaan film akibat debu, emulsi yang mengelupas, perlakuan yang keliru, atau kerusakan-kerusakan lain.

absolute cost. Biaya yang sebenarnya untuk memasang iklan di beberapa media (majalah, koran, radio, televisi, internet).

Digital Repository Universitas Jember

abstract animation. Prinsip estetika yang memandang animasi sebagai karya yang berisi garis, bentuk dan warna abstrak yang dimanipulasi oleh sang animator; karya animasi bukan tiruan kehidupan yang senyatanya. Lawan kata: **naturalistic animation.**

absurd / absurdism. Istilah yang berasal dari khasanah panggung teater yang kemudian diadopsi ke dalam dunia perfilman, berartisesuatu yang tidak jelas atau tidak masuk akal. Contoh: *Rhinoceros* (Tom O'Horgan, 1974), sebuah film Amerika berdasarkan naskah drama absurd Eugene Ionesco. Landasan teater absurd adalah pemikiran bahwa kehidupan manusia sebenarnya diliputi ketidakjelasan tentang apa yang akan terjadi pada masa depan; kredo ini tentu saja menentang kepastian yang biasanya ditampilkan dalam realisme. Adapun bentuk permainan drama absurd adalah dengan menjadikan seluruh bagian tubuh, kejadian, dan lingkungan sekitar sebagai alat komunikasi, sedangkan bahasa lisan hanya dianggap sebagai salah satu bagian dari sarana tersebut (tidak seperti realisme yang mengutamakan pengucapan lisan sebagai sarana utama penyampaian pesan).

AC Nielsen. Firma riset pasar global kenamaan, didirikan pada tahun 1923, terkenal dengan rating Nielsen-nya, yang mengukur jumlah dan reaksi penonton terhadap program dan acara media. Situs web: [www. Acn Nielsen. Com](http://www.Acn Nielsen. Com).

academy aperture. Ukuran *frame* penuh sebuah gambar 35mm yang diekspose oleh kamera. Aspek rasio = 1.33:1, yakni standar aspek rasio sistem televisi.

Academy Award. Juga biasa disebut "Piala Oscar". Penghargaan film bergengsi yang diberikan setahun sekali oleh *The American Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (AMPAS) atas keberhasilan sutradara, aktor, aktris, penulis skenario, dll. dalam suatu karya film. Acara ini pertama kali dihelat pada tahun 1929. Lihat juga: **Oscar.**

academy leader. Identifikasi dan penghitungan mundur yang diletakkan pada awal film sebelum film dimulai.

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Organisasi profesi yang didirikan pada tahun 1927 untuk mempromosikan kemajuan industri film; terdiri atas lebih dari 6.000 profesional film, termasuk aktor, sutradara, penulis, produser, dan seniman teknik. Situs web: [www. Oscars. Org](http://www.Oscars.Org).

Academy ratio. Rasio (1,33-1) dari lebar bingkai film ke panjang *frame*, sebagaimana yang distandarisasi oleh Academy of Motion Picture Arts and Sciences sebelum pengembangan format layar lebar.

accent light. Unit lampu yang difungsikan untuk mempertegas subjek. Bisa berupa *key light*, *kicker*, atau *backlight*.

access channel. Pada televisi kabel, saluran *nonbroadcast* yang didedikasikan untuk isu-isu lokal (misalnya, pendidikan, pemerintahan).

access copy / reference copy. Sebuah *copy* atau hasil penggandaan yang diperbolehkan untuk dilihat atau untuk kepentingan audisi.

access panel. Sekelompok orang yang bersedia untuk dimonitor atau diteliti kebiasaan dan perilaku mereka dalam menonton televisi. Disebut juga panel.

access television. Televisi yang bebas dari kontrol negara dan disiarkan secara independen, biasanya beranggaran kecil, jangkauannya terbatas dan berada di daerah tertentu.

accessory shoe. Braket kamera yang bisa digunakan untuk memasang aksesoris seperti unit lampu kilat.

acquiescent audience. Audiens yang terbuka dalam menerima iklan dan lebih cenderung terkesan dengan iklan lucu, pintar, atau *eye-catching*.

act. Adegan. *Plot* sebuah film dibagi menjadi adegan-adegan.

actant. Dalam teori naratif, peran berulang yang memanifestasikan dirinya dalam cerita di seluruh dunia dan lintas waktu: misalnya, pahlawan, lawan, pembantu, dan lain-lain. Gagasan ini dikembangkan terutama oleh ahli semiotika Perancis Algirdas Julien Greimas, yang mengklaim bahwa aktan berhubungan satu sama lain secara biner, memberi narasi pada lintasan dan bentuk plotnya: subjek vs objek, pengirim vs penerima, penolong vs pengganggu, dan sebagainya.

actantial theory. Model analisis naratif berdasarkan konsep aktan.

ActionMedia. Nama dagang suatu sistem video digital yang dikembangkan oleh Intel yang memungkinkan komputer untuk merekam, memutar ulang, dan memanipulasi video.

acting / akting. 1. Kemampuan seorang pemeran bertindak sebagai orang lain. Penghayatan yang baik terhadap tokoh yang diperankan akan menggerakkan seorang pemeran untuk menyajikan penampilan yang tepat dan proporsional sesuai dengan karakter tokoh yang diperankannya. **2.** Sebuah proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi seseorang yang diperankan.

Akting yang baik didasari oleh tiga hal. Pertama, kemampuan si aktor dalam mengeksplorasi ekspresi eksternal dan internalnya. Kedua, kecerdasan estetika sutradara dalam menerjemahkan apa yang tersirat dalam sebuah adegan. Ketiga, kehebatan penulis skenario dalam memberi sentuhan dramatis pada setiap adegan yang diciptakannya.

Akting di depan kamera sangat berbeda dengan di atas panggung, terutama dalam hal *gesture* dan *body language*. Film atau sinetron menggunakan media kamera, sehingga bisa mengekspos ekspresi pemeran secara *close up*. Pemeran pun bisa berbisik dan penonton tetap bisa mendengarnya. Hal yang demikian tidak bisa terjadi pada pertunjukan teater di atas panggung.

Digital Repository Universitas Jember

acting edition. Naskah drama yang diterbitkan untuk pemasaran amatir atau proses pembacaan. Dalam naskah tersebut terdapat daftar *property* maupun sketsa desain lokasi.

action. 1. Perintah sutradara terhadap aktor agar mulai berakting. **2.** Komponen utama film-film laga (*action*), seringkali berupa adegan kekerasan.

action cutting. Suatu teknik editing dengan pemotongan dan penyambungan satu *shot* dengan *shot* lainnya yang berbeda *angle*, untuk memberi kesan bahwa syuting dilakukan dengan teknik multi-kamera. Teknik editing ini dilakukan pada syuting dengan satu kamera, yang pengambilan gambarnya dilakukan berulang-ulang dengan *angle* berbeda.

action genre. Genre cerita yang berisi kisah yang berkisar pada aksi kekerasan, bela diri, atau bentuk pertikaian yang penuh kekerasan lainnya yang menampilkan sejumlah besar tindakan fisik.

action still. Sebuah *still-frame* yang dimunculkan terus-menerus sepanjang waktu tertentu, biasanya pada akhir adegan atau akhir cerita. *Still-frame* ini bisa dipergunakan sebagai latar belakang *credit title* akhir.

active audience. Pemirsa produk-produk media, dalam hal ini tidak lagi dilihat sebagai penerima pasif produk-produk yang disajikan kepada mereka, tetapi sebagai pemirsa yang menafsirkan serta berinteraksi dengan dan menggunakannya untuk agenda mereka sendiri. Dalam teori *uses and gratifications*, mereka adalah orang-orang yang tidak menerima representasi media atau teks seperti yang disajikan kepada mereka, tapi menafsirkannya, atau berinteraksi dengannya, untuk tujuan mereka sendiri dan dengan cara mereka sendiri, terlepas dari niat si pencipta representasi atau teks. Lihat: *uses and gratifications model*.

active video / active picture area. Bagian dari gambar televisi yang aktif atau berisi informasi, tampak pada layar dan tidak

dihitamkan. Secara vertikal porsi sinyal video aktif adalah 487 baris untuk NTSC dan 576 baris untuk PAL.

actor / aktor. Orang yang memerankan tokoh tertentu dalam suatu pertunjukan di panggung, acara televisi, atau film. Semula sebutan 'aktor' secara eksklusif diperuntukkan bagi pemeran laki-laki, tapi istilah itu sekarang dipakai untuk pemeran laki-laki maupun perempuan. Meskipun demikian, sebagian orang menyebut 'aktris' untuk pemeran perempuan. Aktor atau aktris biasanya adalah orang yang dididik atau dilatih secara khusus dalam suatu kursus atau sekolah akting. Istilah pemeran sering dirancukan dengan istilah artis (kata artis dalam bahasa Inggris mengacu kepada *artist/seniman*). Mungkin kemiripan bunyi dengan *actress* (pemeran perempuan) yang menjadi penyebabnya.

Seorang aktor adalah juga seorang intelektual, harus mempunyai minat besar untuk belajar, membaca, mendengar, dan bergaul. Intensitas dalam kegiatan menuju tataran sebagai intelektual itu menyebabkan seseorang mampu mencapai kepekaan dalam banyak hal. Kepekaan atau sensitivitas inilah yang nantinya menjadi bekal utama seorang aktor dalam menyikapi dan menafsirkan perannya, sehingga dia tidak hanya menjadi robot yang digerakkan sutradara. Aktor harus memberi bentuk lahir pada watak dan emosi pelaku. Watak yang harus diperankan itu mempunyai tiga bagian yang harus tampak, yaitu: watak tubuh, watak pikiran, dan watak emosi. Aktor dituntut untuk menciptakan keseluruhan hidup sukma manusia di atas panggung. Sukma manusia itu harus dapat dilihat dari segala segi, baik fisik, mental, maupun emosional.

Pemeranan yang baik ditentukan oleh:

- *casting* yang tepat,
- *make-up* yang tepat,
- pemahaman dan penghayatan yang cerdas terhadap tokoh yang diperankan,
- kecakapan pemeran menampilkan emosi-emosi tertentu,
- kewajaran dalam akting,
- kecakapan menggunakan dialog,
- *timing* yang tepat,
- adanya adegan dramatik untuk dibawakan oleh pemain.

actress / aktris. Pemeran perempuan dalam sebuah film.

actual malice. Menyangkan, menyiarkan atau mempublikasikan sesuatu yang diketahui ketidakbenarannya, atau sesuatu yang masih diragukan kebenarannya. Tayangan semacam itu dapat menimbulkan kontroversi dan gugatan penonton, atau pihak-pihak tertentu yang merasa difitnah atau dirugikan nama baiknya.

actuality. Rekaman langsung sebuah acara di lokasi di mana acara tersebut berlangsung.

A/D. Kependekan dari *Analog-to-Digital Converter*. Perangkat yang mengkonversi sinyal analog menjadi digital. Disebut juga ADC.

ad lib. 1. Improvisasi yang dilakukan para pemain untuk memperkuat adegan. **2.** Iklan yang dibacakan oleh penyiar radio atau televisi secara langsung. Biasanya iklan yang dibacakan adalah iklan jangka pendek seperti *event* khusus, pameran, dan kegiatan promosi tertentu.

adaptation. Karya film yang ceritanya diangkat dari drama panggung, karya sastra, karya-karya lain seperti artikel, sejarah, *video game*, komik, dll. Contoh: film komedi *Tom Jones* (1963) yang diadaptasi dari novel klasik Henry Fielding dengan judul asli *The History of Tom Jones, a Foundling* (1749), penulis skenario John Osborne dan disutradarai oleh Tony Richardson; *Who's Afraid of Virginia Woolf?* (1966) diadaptasi dari drama panggung Edward Albee dengan judul yang sama, disutradarai oleh Mike Nichols; *Gone With the Wind* (1939) yang diadaptasi dari novel Margaret Mitchell, skenario oleh Sidney Howard dan sutradara oleh Victor Fleming; *Apocalypse Now* (1979) diangkat dari novel Joseph Conrad *Hearts of Darkness*, dengan sutradara Francis Ford Coppola.

Adbusters. Kelompok aktivis sosial Kanada dengan situs Web populer dan majalah yang kritis terhadap proses periklanan. Situs dan majalah dengan nama yang sama didirikan pada tahun 1989 oleh Kalle Lasn dan Bill Schmalz di Vancouver. Organisasi ini

Digital Repository Universitas Jember

tidak hanya menawarkan kritik serius terhadap iklan dan konsumerisme, namun juga banyak parodi kampanye iklan, artikel, dan forum cerdas tentang bagaimana seseorang mengenali manipulasi media, informasi tentang tuntutan hukum dan undang-undang tentang masalah konsumen, dan tautan untuk mengirim e-mail ke bisnis besar untuk mengikuti strategi pemasaran mereka. Situs web: [www. Adbusters. Org](http://www.Adbusters.Org).

added scenes. Adegan yang ditambahkan ke dalam konsep asli, biasanya dilakukan setelah film diselesaikan.

added value. Layanan promosi ekstra atau tambahan atau keuntungan yang bisa ditawarkan oleh media kepada pengiklannya, seperti suplemen atau bagian khusus.

additional camera. Kamerawan tambahan yang diperbantukan selama proses pengambilan gambar.

additional photographer. Kru yang menangani pengambilan gambar ulang.

additive color. Pencampuran warna dengan cara menambahkan ketiga cahaya primer: merah, hijau, dan biru.

address track. Sebuah *track* pada pita magnetis yang disediakan untuk merekam *time code* atau penanda posisi lainnya.

advance. 1. jarak antara suatu titik pada *soundtrack* dan gambar. 2. jumlah total pembayaran yang diberikan di muka.

advanced treatment. *Treatment* lanjutan yang lebih panjang dan mendetil dibanding *treatment* pertama, berisi semua elemen yang diperlukan oleh sebuah skrip, dialog, monolog, atau narasi yang sudah pasti. Di dalam *treatment* ini tertuang cerita sebagaimana yang nantinya disaksikan oleh pemirsa, mulai dari awal hingga akhir. Juga terdapat penjelasan mengenai gaya/teknik penceritaan secara mendetil.

adventure spy genre. Narasi yang melibatkan spionase, misteri, kejahatan, dan/atau petualangan.

adventure story. Petualangan yang bergulirdi seputar pahlawan pemberani dan penjahat licik dalam situasi fantastis. Novel *Treasure Island* karya Robert Louis Stevenson (1883) adalah contoh yang baik bentuk sastra anak-anak yang populer ini.

advertising time. Jumlah waktu iklan di radio atau televisi yang disediakan untuk iklan.

aerial. 1. Udara. **2.** Bagian dari sistem radio atau televisi, seringkali dalam bentuk sebatang logam atau kawat, yang memancarkan atau menerima gelombang radio. *Aerial* ditempelkan pada radio atau TV untuk meningkatkan penerimaan.

aerial perspective. Teknik membuat benda tampak lebih jauh dengan menggambarannya secara kurang tajam; berdasarkan fenomena distorsi atmosfer.

aerial shot. Pengambilan gambar di luar ruangan yang dilakukan dari pesawat terbang, helikopter atau balon udara. Suatu variasi *crane shot*. Biasanya, menjadi *establishing shot*, misalnya pada film *Tom Jones* (Tony Richardson, 1963), *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), dan *American Beauty* (Sam Mendes, 1999). Lihat juga **bird eye view**.

affiliate fee. Biaya bulanan yang oleh layanan pemrograman kabel dibebankan pada operator kabel lokal atas jasa penyaluran program-program mereka.

against. Kesepakatan pembayaran untuk penulis skenario dalam suatu perjanjian. Misalnya, USD 500 *against* USD 1000, berarti penulis dibayar USD 500 setelah naskah selesai ditulis, dan sisanya dibayarkan pada saat film mulai diproduksi.

AGC. Lihat **automatic gain control**.

agent / agency. Perusahaan perantara, agen, perwakilan. Juga merujuk pada seseorang yang dipercaya untuk menangani seluruh transaksi bisnis seorang aktor, sutradara atau penulis skenario, termasuk mewakili dalam hal bernegosiasi mengenai kontrak individual yang meliputi gaji, kondisi kerja, dan keuntungan-keuntungan lain. Para aktor/aktris bekerja sama dengan *agent* yang mencari mereka pekerjaan dan membantu membangun karir mereka.

agent submission. Metode pengajuan naskah. Naskah yang diterima hanya naskah yang direkomendasikan oleh sebuah agen yang dipercaya atau telah ditunjuk sebelumnya.

AIDA(akronim untuk **Attention, Interest, Desire, and Action**). Suatu model penggunaan iklan untuk mendapatkan perhatian konsumen, kemudian mengembangkan minat mereka terhadap sebuah produk, diikuti oleh keinginan konsumen untuk membeli produk tersebut, dan akhirnya menghasilkan tindakan konsumen untuk benar-benar keluar dan membelinya.

air check. Perekaman acara yang sedang ditayangkan untuk kepentingan evaluasi terhadap penyiar, dalam hal ini diksi, kualitas suara, serta efektivitas penampilannya.

airdate. Tanggal siaran radio atau televisi.

air time. 1. Jumlah / durasi waktu yang dialokasikan untuk suatu program mata acara dalam siaran radio atau televisi. 2. Alokasi waktu untuk suatu item acara yang dijadwalkan untuk disiarkan.

aktris. *Lihat actress.*

all-channel legislation. Peraturan perundang-undangan federal A. S., disahkan pada tahun 1962, mewajibkan semua pesawat televisi dilengkapi dengan receiver VHF dan UHF.

alan smithee film. Nama samaran yang biasa dipergunakan oleh para sutradara yang menolak namanya dicantumkan pada sebuah film. Biasanya, hal ini terjadi jika si sutradara merasa pekerjaannya telah

Digital Repository Universitas Jember

dikooptasi oleh pihak studio. Misalnya, nama Alan Smithee Jr., Allan Smithee, atau Allen Smithee pada film *Death of a Gunfighter* (1969), *Let's Get Harry* (1986), *The Shrimp on the Barbie* (1990), dan *An Alan Smithee Film. Burn, Hollywood, Burn* (1997).

a-level / a-list. Merujuk pada aktor/aktris yang dibayar di atas \$20 juta per film; juga merujuk pada produser, sutradara dan penulis yang dijamin menghasilkan karya istimewa. Contoh aktor/aktris: Tom Hanks, Julia Roberts, Brad Pitt, Jodie Foster, atau sutradara George Lucas, James Cameron, dan Steven Spielberg.

alienation. Keterasingan. Perasaan dijauhkan dari sesuatu. Ketidakmampuan seseorang untuk merasa sebagai bagian dari sesuatu. Beberapa film berusaha untuk mencegah keterlibatan penonton dalam film; para penonton disarankan tidak mengidentifikasi dirinya dengan aksi dalam film dan tetap menjaga jarak.

allegory. Istilah yang dipinjam dari khasanah sastra, yakni gaya bahasa yang berupa cerita singkat yang mengandung kiasan, perluasan lebih lanjut gaya bahasa metafora; istilah ini merujuk pada hubungan antara peristiwa atau tokoh dalam film dengan sesuatu yang abstrak di luar film. Contoh: *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Animal Farm* (John Halas dan Joy Batchelor, 1955), *The Seventh Seal* (Ingmar Bergman, 1957), *The Piano* (Jane Campion, 1993), *Eat Drink Man Woman* (Ang Lee, 1994), dan *The Matrix* (Larry dan Andy Wachowski, 1999).

allusion. Referensi tertentu secara langsung maupun tidak langsung terhadap suatu tempat, kejadian, tulisan, atau seseorang, baik verbal maupun berupa gambar. Hal-hal yang menjadi referensi tersebut biasanya telah dikenal luas oleh masyarakat.

alternate ending. Pengambilan ulang suatu *ending* film karena pertimbangan tertentu, misalnya karena adanya kontroversi. Contoh: *The Magnificent Ambersons* (Orson Welles, 1942), *Kiss Me Deadly* (Robert Aldrich, 1955), *Invasion of the Body Snatchers*

Digital Repository Universitas Jember

(Don Siegel, 1956), *Blade Runner* (1982), *Little Shop of Horrors* (Roger Corman, 1986), *Fatal Attraction* (Adrian Lyne, 1987), dan *Army of Darkness* (Sam Raimi, 1993).

alur cerita. *Lihat plot.*

ambience. Suara alami yang melingkupi objek gambar; suasana sekitar (termasuk warna-warna, cahaya) yang turut mempengaruhi nuansa. *Lihat ambient sound dan ambient light.*

ambient light. Cahaya alami atau lampu yang berada di sekitar lokasi pengambilan gambar.

ambient sound. Suara latar yang hadir di dalam *scene* atau lokasi. Misalnya, suara angin, air, burung, kerumunan orang, sirene ambulans, atau mesin kendaraan bermotor. Kehadiran *ambient sound* sangat penting dalam produksi film, berfungsi sebagai:

- a. *Audio continuity* antar-*shot*,
- b. Mencegah terjadinya kesunyian yang tak wajar manakala tidak ada bunyi lain yang hadir,
- c. Membangun atau memperkuat *mood*.

Beberapa jenis *ambient sound* yang dipergunakan dalam produksi film:

- *Matching ambient sound*, yaitu *ambient sound* yang telah direkam sesuai dengan *ambient sound* sebuah *scene*,
- *Wild sound*, yaitu *background noise* di kejauhan, melebihi kebutuhan *ambient sound* yang diperlukan, atau kurang sesuai dengan gambar utama. Misalnya, anak-anak yang sedang bermain di halaman,
- *Buzz track*, istilah umum untuk *ambient sound*,
- *Room tone*, yaitu suara ruang kosong, atau ruang di mana semua aktor sedang diam.

ambiguity. Keadaan, *story-line*, *scene*, tokoh, dll. yang dilingkupi kontradiksi; suatu peristiwa (dan penyelesaiannya) yang tidak jelas, sehingga menimbulkan lebih dari satu makna dan interpretasi. Contoh: film karya Robert Altman *3 Women* (1977), dengan para pemain Shelley Duvall, Sissy Spacek, dan Janice

Rule. Cerita film ini didasarkan pada mimpi Robert Altman yang dia sendiri tidak sepenuhnya memahami maknanya. Mimpi itu, kemudian, dia tulis menjadi *treatment* dan dia serahkan pada *20th Century Fox*, yang langsung menyetujui untuk memproduksinya karena prestasi Altman selama ini. Plot film ini sangat minim, hanya melibatkan dua orang perempuan yang memiliki kepribadian sangat berbeda, yang bertemu dan menjalin hubungan.

American Broadcasting Company (disingkat **ABC**). Jaringan penyiaran yang didirikan pada tahun 1943, bersama dengan CBS dan NBC, adalah salah satu dari Tiga Besar di era keemasan televisi pada tahun 1950-an hingga 1970-an. ABC sekarang menjadi perusahaan komunikasi Amerika yang berbasis di New York City, yang kepemilikannya meliputi stasiun televisi dan radio, layanan Internet, dan publikasi cetak. Perusahaan ini diakuisisi oleh Walt Disney Company Media Networks pada tahun 1996. Situs web: www.Abc.Org.

amplifier. Komponen elektronika yang dipakai untuk menguatkan daya (atau tenaga secara umum). Dalam bidang audio, *amplifier* akan menguatkan sinyal suara (yang dinyatakan dalam bentuk arus listrik) pada bagian *input* menjadi arus listrik yang lebih kuat di bagian *output*. Besarnya penguatan ini sering dikenal dengan istilah *gain*. Nilai *gain* yang dinyatakan sebagai fungsi frekuensi disebut fungsi transfer.

anachronism. Elemen di dalam film yang tidak sinkron dengan waktu penceritaan. Disebut juga *film flubs*. Contoh: pada sebuah film tentang Perang Saudara, *Glory* (Gavin O'Connor, 1989), salah satu anak di dalam film tersebut mengenakan jam Swatch; pada film *Lawrence of Arabia* (David Lean, 1962), sebuah senjata Browning digunakan. Tentu saja, kemunculan jam Swatch dan Browning tersebut terasa janggal, karena keduanya belum diciptakan pada era yang sedang dikisahkan.

analog. Bentuk komunikasi elektromagnetik yang merupakan proses pengiriman sinyal pada gelombang elektromagnetik dan bersifat variabel yang berurutan, terus-menerus tanpa putus. Sistem ini

merupakan suatu bentuk komunikasi elektromagnetik yang menggantungkan proses pengiriman sinyalnya pada gelombang elektromagnetik. Kecepatan gelombang ini disebut dengan Hertz (Hz) yang diukur dalam satuan detik.

anamorphic lens. Lensa yang "meremas" atau mendistorsi gambar yang difilmkan untuk proyeksi layar lebar. Jenis lensa ini digunakan untuk memperkecil gambar *widescreen* ke ukuran 35mm. Proses ini dibalik ketika memproyeksikan hasil akhir film, memunculkan gambar kembali ke ukuran normal pada layar lebar. *CinemaScope* adalah merek dagang suatu teknik *anamorphic*. Pada video digital, gambar diciptakan dengan menggunakan *non-square pixels*. Format DV, misalnya, menggunakan piksel yang lebarnya 90% dari tingginya. Dengan menggunakan *square pixels, standard definition television* adalah 640x480 *pixels*. Dengan menggunakan *anamorphic pixels, frame*-nya 720x480 *pixels*, menambah resolusi horizontal. Format HDV juga menggunakan *non-square pixels*, namun sepertiga lebih lebar. Artinya, 1440 *pixels* mengisi lebar yang sama dengan 1920 *square pixels*. Format HDV adalah 1080x1440.

anamorphic widescreen. Proses pembuatan master DVD. Film sumber yang beraspek rasio lebih besar dari 4:3 (biasanya lebih besar atau sama dengan 16:9) ditransfer ke DVD master video sedemikian rupa sehingga gambar secara vertikal diperlebar sekitar 1.33 (jika rasio semula 16:9, kini menjadi 4:3). Tujuannya adalah untuk memanfaatkan sebanyak mungkin resolusi master video sehingga gambar layar lebar menggunakan *frame* 4:3 secara optimal, memperoleh kembali 33% resolusi vertikal dan terlihat lebih tajam.

ancillary rights. Bagian yang diterima penulis skenario dari hasil penjualan *merchandise* film, misalnya poster, boneka, buku, CD, dll.

angle. Sudut pengambilan gambar. Penentuan *angle* secara tepat akan menghasilkan *shot* yang baik. *Angle* dapat mempengaruhi emosi dan psikologi penonton, karena *shot* yang dihasilkan bisa bersifat

Digital Repository Universitas Jember

objektif, subjektif, atau merupakan sudut pandang tokoh dalam film. *Lihat high angle, low angle, dan eye level.*

angle of view. Ukuran luas jangkauan lensa, dinyatakan dengan derajat. Sering pula dinyatakan dengan tinggi dan lebar lensa.

angle on. Petunjuk dalam naskah yang mengindikasikan bahwa sebuah *angle* kamera harus mengarah pada sebuah objek.

animation / animasi. *Lihat film animasi.*

animation studio. Studio untuk memproduksi animasi, dilengkapi dengan peralatan yang memungkinkan pelaksanaan produksi animasi. Pada beberapa kasus, khususnya dalam pembuatan anime, terdapat tradisi studio lama, yakni seorang master/ahli, atau sekelompok ahli, mengawasi kinerja para seniman dan pekerja dalam mewujudkan karya mereka.

animator. Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai pembuat animasi.

animatronics. Boneka atau model-model lain yang dikontrol secara elektronik atau mekanis untuk melakukan suatu gerakan.

anime. Animasi khas Jepang dengan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, untuk beragam jenis penonton. ‘Anime’ merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *animation*. Anime dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Pembuat anime disebut animator. Para animator itu bekerja di sebuah perusahaan media untuk memproduksi sebuah anime. Di dalam perusahaan itu, terdapat beberapa animator yang saling bekerja sama untuk menghasilkan sebuah anime yang berkualitas.

Sejarah anime dimulai tahun 1900-an, namun anime pertama yang memperoleh popularitas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka (1963). Sekarang, anime sudah sangat berkembang, dengan grafik dan alur cerita yang lebih menarik. Teknologi CG (*Computer Graphics*) telah mempermudah pembuatan anime, sehingga ada

yang menganggap bahwa kualitas artistiknya lebih rendah dibandingkan anime masa lalu. Masyarakat Jepang gemar menonton anime dan membaca *manga*, sehingga beberapa televisi kabel seperti Cartoon Network dan Nickelodeon mengeksport kartunnya. Sekarang, anime menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan bagi banyak orang. Contoh anime modern adalah karya sutradara Hayao Miyazaki's *Princess Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001), dan *Howl's Moving Castle* (2004).

annotation. Komentar tambahan yang terdapat pada skenario mengenai elemen-elemen film yang tidak seluruhnya difungsikan, termasuk para pemain, kejadian, *setting*, dan dialog.

anonymous audience. Pendengar atau pemirsa anonim yang tidak memiliki hubungan dengan suatu kelompok tertentu dan yang tidak dikenal oleh pencipta produk media.

answer print. *Married Print* pertama suatu film yang dibuat oleh laboratorium pemroses film, selanjutnya akan digunakan untuk menetapkan standar kualitas film sebelum digandakan dan diedarkan ke masyarakat.

antagonis. Tokoh dalam cerita yang melawan tokoh utama atau protagonis. Antagonis sering merupakan seorang penjahat (bisa pula binatang atau makhluk/sosok lainnya) yang berkonflik dengan protagonis. Karakter tokoh antagonis, biasanya, jahat dan tidak baik, sehingga penonton/pembaca membenci tokoh ini. Keberadaan tokoh antagonis sangat penting, khususnya untuk menggerakkan plot.

anthology. Kumpulan beberapa segmen atau cerita pendek yang digabung sehingga menjadi suatu kesatuan karya. Terkadang, karya-karya tersebut disutradarai oleh orang yang berbeda, dan ditulis oleh penulis naskah yang berbeda pula. Contoh film antologi adalah *Creepshow* (1982), kumpulan lima cerita berdasarkan komik horor tahun 1950-an, *Creepshow 2* (1987), atau *Stephen King's Nightshift Collection* (1986); juga *Dead of Night* (1945), *O. Henry's Full House* (1952), *Twilight Zone. The Movie*

Digital Repository Universitas Jember

(1983), *Cat's Eye* (1985), *Tales From the Darkside. The Movie* (1990), dan *Tales From the Hood* (1995).

anthropomorphism. Kecenderungan pada film animasi untuk memberi para makhluk atau benda-benda sifat-sifat manusia, kemampuan, dan tingkah-laku serupa manusia. Contoh: *Watership Down* (1978), dengan sutradara Martin Rosen, diangkat dari buku karya Richard Adams.

anticlimax. Segala sesuatu yang terjadi pada bagian akhir film yang merupakan titik-balik dan menimbulkan perasaan tidak puas pada diri penonton.

antihero. Tokoh protagonis yang cenderung eksentrik, penampilannya tidak bisa disejajarkan dengan tokoh hero konvensional. Tokoh jenis ini tidak memiliki kualitas tradisional yang berhubungan dengan kepahlawanan, seperti keberanian, kekuatan, idealisme, atau tanggung jawab.

anti-trust action. Gerakan menentang penggabungan industri-industri film besar di Amerika Serikat pascaperang dunia.

antiwar genre. Narasi yang berputar mengelilingi sebuah plot atau situasi yang memperlihatkan absurditas atau kerusakan akibat perang.

aperture. 1. Ukuran pencahayaan yang masuk ke dalam kamera. Dalam sebuah sistem kamera, *aperture* adalah sebuah diafragma yang berada di atas bilah-bilah yang saling tumpang-tindih sedemikian rupa dan dapat diatur. Bilah-bilah tersebut saling tumpang tindih secara melingkar sehingga membentuk lubang kecil yang dapat diubah diameternya. *Aperture* dapat diumpamakan sebagai *iris* pada mata manusia. 2. Akhir cerita yang ambigu, tanpa penyelesaian maupun jawaban atas berbagai pertanyaan. Lawan kata: *closure*.

Digital Repository Universitas Jember

apple box. Kotak atau papan yang digunakan untuk meninggikan seorang aktor/aktris serta suatu objek sesuai dengan ketinggian yang tepat untuk pengambilan gambar. Disebut juga *riser*.

appreciation index. Mengukur seberapa banyak seseorang menikmati program televisi atau radio yang telah dilihat atau didengarnya. Subjek diminta untuk mencatat tingkat kenikmatannya dengan skor 1 sampai 10.

approved writer. Penulis naskah yang telah dikenal dan dipercaya oleh jaringan televisi, dan dijamin bisa menghasilkan naskah berkualitas manakala dikontrak.

apresiasi film. Penghargaan atas pengalaman dan kepuasan estetis yang diperoleh dari menonton sebuah film.

arc / arcing. Gerakan kamera di atas *dolly* pada jalur kurva.

archetype. Tokoh, tempat, atau benda yang secara berulang dihadirkan dalam film-film dengan gaya dan karakterisasi tertentu. *Archetype* sering diasosiasikan dengan *film noir* yang meliputi *femme fatale* dan cerita detektif.

ark movie. Genre film yang para tokohnya terjebak dalam sebuah medium transportasi, dan di tempat itulah segala hal yang ingin dikisahkan terjadi. Contohnya: *Airport* (pesawat udara, 1970, sutradara George Seaton), *The Poseidon Adventure* (kapal laut, 1972, Sutradara Ronald Neame dan Irwin Allen), *Marooned* (satelit luar angkasa, 1969, John Sturges), *The Cassandra Crossing* (kereta api, 1976, George Pan Cosmatos), *Aliens* (pesawat ruang angkasa, 1986, James Cameron), *The Hindenburg* (balon udara, 1975, Robert Wise), *The Taking of Pelham One Two Three* (kereta api bawah tanah, 1974, Tony Scott), *Abyss* (stasiun bawah laut, 1989, James Cameron).

armor. Orang yang bertanggung jawab terhadap pengadaan aneka senjata pada suatu produksi film atau acara televisi. Tugas-tugasnya meliputi penyediaan senjata yang tepat sesuai era dan

gaya film yang diproduksi, memberi nasehat pada sutradara sehubungan dengan penggunaan senjata dan keamanannya, serta mengajari para aktor cara menggunakan senjata.

art cinema. Film eksperimental yang dibuat sebagai karya seni, tidak ditujukan untuk khalayak massal, namun untuk bioskop bagi para pecinta. Karya film jenis ini diproduksi dengan titik berat pada alasan artistik, tidak semata-mata untuk tujuan bisnis. Gaya ekspresi film jenis ini sangat ditentukan oleh sang sutradara. Disebut juga *art film* atau *art movie*.

art departement. Bagian artistik yang bertanggung jawab terhadap perancangan *set* film secara visual. Seringkali, bertanggung jawab untuk keseluruhan desain produksi. Tugasnya, biasanya, dilaksanakan dengan bekerja sama secara erat bersama sutradara. Departemen inilah yang menerjemahkan keinginan sutradara tentang bagaimana film itu nantinya akan terlihat, apakah berciri klasik, futuristik, *high-tech*, dll. Kru yang berada di departemen ini meliputi: *production designer, production buyer, special effects supervisor, draftsman, art director, assistant art director, set decorator, set dresser, property master, leadman, swing gang*, dan *property assistant*.

art director. Pengarah atau penata artistik, bertanggung jawab terhadap penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting* (tempat dan waktu berlangsungnya cerita film). *Setting* menyangkut konsep visual secara keseluruhan (kostum, rias, *property*, serta efek-efek khusus).

art film. *Lihat art cinema.*

art-house. Gedung pertunjukan yang khusus memutar film-film independen, bukan *mainstream*. Sering juga disebut *high-brow* atau *art film*.

art-house film. Film-film yang dianggap memiliki nilai atau potensi artistik tinggi, untuk konsumsi *art-house theater*. Film-film jenis

Digital Repository Universitas Jember

ini biasanya diproduksi dengan biaya rendah, independen, bukan *mainstream*, dan anti-Hollywood. Mulai muncul pada tahun 1950-an, memiliki perbedaan yang cukup mencolok dengan film-film komersial. Contoh: *La Cage Aux Folles* (Édouard Molinaro, 1978), *The Sweet Hereafter* (Atom Egoyan, 1997), *Dancer in the Dark* (Lars von Trier, 2000), *All About My Mother* (Pedro Almodóvar, 1999).

art movie. *Lihat art cinema.*

articulation artist. Orang yang bertugas memasukkan desain para artis ke dalam komputer dan mengolahnya, sehingga pada tahap berikutnya animator dapat memanipulasi figur-figur tersebut dalam proyek film yang tengah dikerjakan.

artifact. Kotoran visual (bintik, bercak, garis) yang disebabkan oleh kerusakan/gangguan fungsi pada peralatan.

artificial framing shot. Teknik pengambilan gambar dengan meletakkan suatu benda di depan kamera (*foreground*), misalnya daun atau ranting, sehingga seolah-olah objek yang disyuting berada di balik daun atau ranting tersebut. Kesan yang ditimbulkan oleh *shot* ini adalah kedalaman ruang, tiga dimensi.

artificial hairlight. Teknik pengambilan gambar dengan memberikan efek pencahayaan buatan pada rambut subjek, sehingga tampak bersinar. Teknik ini biasa digunakan untuk memunculkan kesan dramatik.

artist permission. Izin yang diberikan oleh seniman/perusahaan pada seseorang/perusahaan untuk menggunakan ciptaannya dalam suatu produksi.

aside. Tokoh yang berbicara dengan menghadap langsung pada kamera, seolah sedang berbicara pada penonton. Contoh: Henry Hill (Ray Liotta) berbicara kepada kamera beberapa kali pada bagian akhir *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1991); juga King Louis XVI (Mel Brooks) menghadap kamera setiap kali menikmati

Digital Repository Universitas Jember

dialognya: "*It's good to be the King!*" dalam *History of the World, Part I* (Mel Brooks, 1981).

asisten produser. Orang yang bertugas membantu produser dalam menjalankan tugasnya.

asisten sutradara. *Lihat assistant director.*

assemble. Menyusun, mengorganisir, dan menggabungkan sejumlah *shot* dalam sebuah film secara berurutan sesuai dengan skenario.

assemble edit. Prosedur editing video yang merekam video dan audio baru serta mengontrol informasi *track* secara simultan tanpa merujuk pada sinyal apapun yang telah ada pada *tape*.

assignment editor. Orang di dalam ruang pemberitaan televisi yang bertanggung jawab menunjuk reporter tertentu untuk memproduksi suatu berita.

assistant director. Seorang asisten sutradara film yang bertugas memperhatikan administrasi, sehingga departemen produksi selalu mengetahui perkembangan terbaru proses pengambilan gambar. Ia bertanggung jawab atas kehadiran aktor/aktris pada saat dan tempat yang tepat, dan juga untuk melaksanakan instruksi sutradara. Untuk sebuah produksi besar, asisten sutradara bisa lebih dari satu. Asisten Sutradara 1 mengurus pemain utama, sedangkan Asisten Sutradara 2 mengurus para pemain figuran.

assistant film editor. Kru editing yang bertanggung jawab menyediakan semua hal yang diperlukan oleh editor dalam melaksanakan tugasnya, misalnya mengambil/memilih/memilah gambar, suara, dll.

assistant floor manager. Asisten yang membantu sutradara/pengarah acara dalam mengatur panggung. Dia melakukan tugas-tugas seperti memeriksa alat peraga dan koordinasi latihan.

assistant production manager. Orang yang bertugas membantu *production co-ordinator*.

associate producer. Orang yang memiliki posisi penentu dalam proses pembuatan sebuah film, namun biasanya tidak terlibat dalam proses pembuatan film secara langsung. Sebutan ini diberikan kepada pemodal yang tidak hanya memasukkan uangnya untuk pembuatan film tersebut, tetapi juga cukup aktif selama proses pembuatan meski tidak terlibat langsung dalam kegiatan keseharian selama produksi. Peran ini disebut juga produser pendamping. Sebutan *associate producer* juga diberikan kepada seorang yang berperan besar dalam proses pembuatan sebuah film, namun tidak menerima upah karena keterbatasan anggaran, sehingga jerih payahnya dibayar dalam bentuk saham.

association internationale du film d'animation (ASIFA). Asosiasi Film Animasi Internasional, didirikan pada tahun 1960 di Perancis, bertujuan mengembangkan dan menyebarkan film animasi sebagai bentuk seni dan komunikasi.

association of film commissioners international (AFCI). Organisasi nirlaba yang didirikan pada tahun 1975 dengan tujuan membantu kebutuhan *on-location* suatu produksi film, iklan, dan program televisi.

association of motion picture sound (AMPS). Organisasi yang bermarkas di Inggris, bertujuan mempromosikan dan mendorong ilmu pengetahuan, teknologi dan penggunaan secara kreatif seluruh aspek reproduksi dan perekaman suara film, serta mempromosikan dan mengembangkan hal-hal yang telah dicapai selama ini.

aspect ratio. Perbandingan antara lebar dan tinggi bingkai gambar (*frame*). Rasio untuk tayangan televisi adalah 1,33:1 (atau 4x3) yang berarti lebar *frame* yang muncul di televisi adalah 1,33 kali tinggi. Rancangan rasio untuk televisi masa mendatang adalah 16x9 (1,77:1). Adapun format film meliputi 1,33:1, 1,66:1, 1,85:1 dan 2,4:1.

asynchronous. Suara yang tidak sinkron dengan gambar, baik disengaja maupun tidak.

at rise description. Penjelasan/petunjuk di awal adegan atau *scene* yang menguraikan secara literal apa yang ada di panggung “setelah layar diangkat”. Pada teater modern disebut dengan “setelah lampu dinyalakan”.

atmos / atmosphere. 1. Suasana dominan yang melingkupi objek utama dalam suatu *scene*, misalnya suara latarbelakang. 2. *Ambient noise* yang ditambahkan kedalam *soundtrack* agar terasa lebih realistis. 3. Para figuran yang berperan sebagai orang-orang yang berlalu-lalang di suatu tempat.

atmosphere introduction. Permulaan suatu segmen video yang berisi serangkaian adegan yang dimaksudkan untuk membangun kondisi, lingkungan, habitat, semangat, ataupun iklim pusat pengisahan.

attack time. Saat ketika *head* video yang sedang berputar menyentuh pita video dan mulai menulis atau membaca informasi gambar.

ATVKI (Asosiasi Televisi Komunitas Indonesia). Wadah untuk berkomunikasi dan memperjuangkan hak hidup serta berkembangnya lembaga penyiaran televisi komunitas di Indonesia.

audience. Penonton, pengamat, partisipan. Orang-orang yang menjadi ukuran sukses sebuah film atau program TV; terkadang dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, misalnya penonton *art film*, *chick film*, dll. Mereka adalah orang-orang yang terpapar media. Beberapa khalayak (seperti dalam acara olah raga atau konser) hadir secara fisik di acara media. Audiens lain (seperti penikmat novel, televisi, atau radio) tidak. Selain itu, anggota audiens tidak perlu memperoleh pengalaman pada saat bersamaan (misalnya, tidak semua orang membaca buku atau melihat film secara bersamaan). Gagasan audiens memasuki studi media melalui penelitian psikologis tentang tanggapan masyarakat terhadap pesan media tertentu sesuai usia, kelas sosial, jenis

kelamin, dan sebagainya. Sekarang diyakini bahwa ada interaksi dinamis yang konstan antara khalayak dan produsen produk media. Penelitian khalayak bertujuan untuk mengidentifikasi pandangan, kebiasaan, dan pendapat segala jenis khalayak media.

audience differentiation. Mengklasifikasikan khalayak ke dalam kategori, seperti usia, status sosial, jenis kelamin, dan pendidikan, untuk menentukan kebutuhan masing-masing kelompok.

audience ethnography. Metode penelitian di mana peneliti bergabung dengan kelompok pemirsa tertentu untuk mengamati reaksi mereka terhadap media dari dalam kelompok.

audience flow. Cara para pemirsa menikmati saluran televisi tertentu sepanjang hari, yang dinyatakan dengan persentase perubahan saluran, mematikan pesawat televisi, atau meninggalkan kamar.

audience measurement. Teknik penelitian yang mengidentifikasi jenis audiens apa yang menerima jenis produk media tertentu dan bagaimana mereka bereaksi terhadapnya. Penonton ditentukan menurut beberapa variabel atau seperangkat variabel (umur, kelas, jenis kelamin, etnisitas).

audience positioning. Pengiklanan, perancangan, dan menampilkan produk sedemikian rupa sehingga menarik penonton yang memiliki fitur demografis atau psikografis tertentu.

audience segment. Kelompok audiens tertentu yang terpapar produk media. Kelompok ini ditentukan menurut beberapa variabel atau rangkaian variabel (usia, kelas, jenis kelamin, etnisitas, selera khusus, kebiasaan terhadap media).

audio. Suara/bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda. Agar dapat tertangkap telinga manusia, getaran tersebut harus cukup kuat yaitu minimal 20 kali per detik. Jika kurang dari jumlah itu, telinga manusia tidak akan mendengarnya sebagai suatu bunyi. Banyaknya getaran suatu benda diukur dengan satuan *cycles per second* atau *cps*. Pengukuran ini juga dikenal dengan sebutan Hertz

Digital Repository Universitas Jember

(disingkat Hz). Daya tangkap pendengaran manusia secara teoritis adalah mulai dari 20 Hz sampai 20 kHz.

audio bridge. Suara dalam suatu adegan yang digunakan untuk menyambung ke adegan berikutnya. Contoh: dalam film *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) – bunyi baling-baling helikopter bersambung dengan *scene* berikutnya yang menampilkan putaran kipas angin.

audio dub. Pembuatan sebuah *copy tape audio*. Pada televisi, proses perekaman suara saja tanpa mengganggu gambar.

audio effect. Efek suara. Sejumlah adegan memerlukan efek suara untuk mempertajam kesan visual. Misalnya, pada adegan perkelahian, efek suara (bunyi pukulan atau tendangan) ditambahkan pada proses editing untuk memperkuat kesan telah terjadi perkelahian seru.

audio file. Bentuk digital rekaman suara yang disimpan sebagai data.

audio insert. Perangkat pada peralatan video yang memungkinkan *dubbing* (penambahan efek suara baru atau dialog dengan materi yang tercatat sebelumnya).

audio mixer. Orang yang bertanggung jawab terhadap seluruh aspek perekaman suara. Pada produksi program di studio TV, teknisi audio duduk di belakang konsol *audio mixer* yang menjadi bagian dari ruang *master control* di mana dia mengontrol suara yang berasal dari berbagai sumber suara (misalnya mikrofon dan unit *playback*). Teknisi audio juga bertanggung jawab atas penempatan mikrofon di studio. Pada produksi program di luar studio, teknisi *audio mixer* bertugas mengatur dan mengawasi berbagai peralatan rekaman yang berada di lokasi. Dia biasanya bertugas mengoperasikan alat perekam audio yang harus berjalan secara sinkron dengan kamera film. Dalam melakukan pekerjaannya, teknisi *audio mixer* harus merekam sinyal audio secara konsisten dan seimbang agar menghasilkan rekaman yang mulus.

Digital Repository Universitas Jember

audio mixing. Proses penyatuan dan penyelarasan suara dari berbagai macam jenis dan bentuk suara. Misalnya, sebuah lagu yang elemen vokal, suara keyboard, gitar, drum, dan bass-nya masing-masing direkam dalam waktu yang berbeda, lalu dilakukan proses penggabungan.

audio monitor. Perangkat audio (*sound system*) yang digunakan untuk mengecek dan mendengarkan suara selama proses produksi berlangsung.

audiovisual. Sebutan untuk perangkat yang menggunakan unsur suara dan gambar.

audiovisual item. Suara dan gambar (diam/bergerak) yang telah direkam.

audition / audisi. Proses pencarian pemain dalam sebuah produksi film, dilakukan oleh sutradara atau *casting director*.

auteur / auteurism. Pembuat film atau sutradara yang dianggap memiliki gaya atau pendekatan pribadi yang unik untuk pembuatan film dan yang mengambil kendali penuh atas semua aspek produksi film. Sikap dalam berkarya semacam ini mulai tumbuh pada tahun 1950-an di Perancis. Istilah ini merujuk pada sutradara-sutradara yang mengerjakan filmnya secara personal sebagai sutradara, penulis, sekaligus produser, bahkan juga menyiarkan tulisan-tulisan penuh perdebatan di ruang-ruang media cetak untuk umum. Mereka adalah para sutradara yang melakukan perlawanan terhadap dominasi sistem industri. Salah satu tokohnya adalah Roberto Rossellini.

auteur theory. Teori yang memandang bahwa seorang sutradara dapat dianggap sebagai penulis film, baik dia menulis skrip atau tidak.

auto iris. Sistem yang secara otomatis mengatur bukaan rana pada lensa untuk memperoleh kesesuaian cahaya sebuah *scene*.

auto key tracking / chroma key tracking. Kemampuan suatu sistem efek video untuk mempertahankan ukuran gambar yang dijadikan patokan pada saat kamera melakukan *zoom-in* atau *zoom-out* pada *background*.

autofocus. Sistem pada kamera atau lensa, atau kombinasi kamera dan lensa, yang ketepatan fokusnya ditentukan oleh alat elektronik dan motor. Sistem elektronik ini secara otomatis memfokus subjek utama.

Automatic Dialogue Replacement (ADR) / dialog looping. Proses rekam ulang suara setelah proses produksi selesai untuk menyelaraskan suara dan gerakan bibir. ADR sering dilakukan untuk mengganti suara yang telah direkam tapi berkualitas buruk.

Automatic Dialogue Replacement Editing (ADR Editing). Proses editing suara selama *automatic dialogue replacement* berlangsung.

Automatic Dialogue Replacement Editor (ADR Editor). Orang yang bertugas melaksanakan ADR Editing.

Automatic Dialogue Replacement Mixer / ADR Mixer. Orang yang bertugas mengolah/mencampur suara selama *automatic dialogue replacement* berlangsung.

Automatic Gain Control (AGC). Sistem rangkaian yang mampu mengatur penguatan daya dan mengontrolnya secara otomatis. Rata-rata levelsinyal *output* merupakan *feedback* untuk mengatur *gain* agar sesuai dengan *range* levelsinyal *input*. AGC secara efektif menurunkan leveldaya jika sinyal terlalu kuat dan menaikkannya apabila sinyal yang diterima terlalu rendah. AGC diperlukan setelah sinyal diproses pada *downconverter*, sehingga *range* sinyal dapat diproses pada *Intermediate Frekuensi (IF)*. AGC berfungsi untuk membatasi besar daya yang tertangkap agar tidak terjadi kelebihan beban dan distorsi karena penguat biasanya dirancang untuk mendeteksi sinyal terlemah dan mempunyai linearitas terbatas.

available light. Pengambilan gambar tanpa tambahan cahaya buatan manusia, sepenuhnya bergantung pada cahaya alam. Biasanya untuk menampilkan aspek realistis dan natural.

avant garde / garda depan. Aliran pembaharu bercorak eksperimental yang memelopori genre baru film seni. Juga merujuk pada sekelompok sineas Perancis dan Jerman pada awal abad XX, serta sineas Amerika modern yang menentang gaya lama pembuatan film. Contoh: film-film karya Andy Warhol *Sleep* (1963), *The Chelsea Girls* (1967), *Flesh* (1968), *Lonesome Cowboys* (1968), *Trash* (1972), dan *Women in Revolt* (1971).

average hours per head. Jumlah rata-rata jam menonton televisi yang dihabiskan seluruh populasi, atau kemungkinan bisa menghabiskan waktu, untuk menonton acara tertentu.

average audience. 1. jumlah rata-rata rumah atau orang yang mengikuti program radio atau televisi selama satu menit waktu penyiaran; 2. jumlah rata-rata orang yang melihat terbitan suatu publikasi cetak.

a-wind. Indikasi posisi emulsi pada gulungan film, dalam hal ini gulungan film dengan emulsi yang menghadap ke tengah gulungan.

axis of action / sight line. Garis imajiner yang terbentang melewati dua aktor utama pada sebuah *scene*, menunjukkan letak elemen-elemen *scene*, mana bagian dalam (daerah antara kamera dan aktor) dan mana bagian luar (daerah antara aktor dan titik terjauh). Kamera tidak boleh menyeberangi garis imajiner yang juga disebut garis 180° tersebut.

B

B/W. Kependekan dari *Black and White*. Terkadang disalahartikan untuk menyebut *monochrome*. Pada masa awal penemuannya, film hanya memiliki warna hitam-putih. Pada masa berikutnya, meskipun film berwarna telah ditemukan, teknik film hitam-putih terkadang masih tetap dipakai untuk alasan artistik.

b-movie. Film berbiaya produksi rendah, tidak memasang bintang film mahal serta tidak mempekerjakan sutradara terkenal.

baby. Unit lampu 1K. Juga digunakan untuk menyebut unit lampu apa saja yang berukuran lebih kecil dari ukuran standar sejenis (baby 1K, baby 2K, baby 5K, dll.).

baby legs. Tripod yang berukuran kecil dan berkaki pendek, terutama digunakan untuk sudut tembakan rendah.

back catalog. Semua publikasi, rekaman, video, dll., yang pernah diproduksi oleh seorang artis atau perusahaan tertentu.

back door pilot. Film televisi berdurasi dua jam yang menjadi pembuka bagi serial televisi manakala *rating* menunjukkan kemungkinan untuk pelaksanaan produksi selanjutnya.

back end. Pembayaran terhadap proyek pembuatan film setelah film diedarkan dan keuntungan diperoleh.

back focus. Jarak antara elemen belakang pada lensa hingga permukaan benda.

back light. Penempatan lampu dasar dari arah belakang subjek, tepat menentang arah kamera. Biasanya digunakan untuk menonjolkan subjek dan memisahkannya dari *background*. Lampu dapat juga diletakkan di atas dan mengarah pada tengkuk subjek, asal memiliki intensitas sama dengan *key light*, sehingga menghasilkan cahaya tepi yang lembut di sekeliling subjek.

Backlight Correction (BLC). Fungsi otomatis pada kamera untuk mengurangi efek bayangan objek akibat pencahayaan dari belakang.

back light shot. Teknik pengambilan gambar terhadap subjek dengan pencahayaan dari belakang subjek, sehingga subjek tampak menonjol.

back projection. Teknik sinematik di mana latar belakang sebuah adegan dibuat dengan cara memproyeksikan gambar ke layar yang berada di belakang adegan yang difilmkan; juga disebut proyeksi latar belakang atau proyeksi layar belakang. Penggunaan proyeksi film seperti ini dimaksudkan sebagai latar belakang sebuah adegan, biasanya untuk menghadirkan pemandangan sebagaimana yang tampak pada jendela kendaraan yang tengah melaju (padahal kendaraan itu berhenti, disyuting di dalam studio). Teknik ini banyak digunakan hingga tahun 1970-an, namun, sekarang, sudah sangat jarang digunakan karena hasilnya cenderung kaku dan tidak alamiah. Teknik ini juga sering digunakan untuk *special effect*, menggabungkan aktor yang sedang berakting dengan *background* yang telah direkam sebelumnya (misalnya kebakaran, letusan gunung berapi). Perkembangan teknologi *bluescreen* menghasilkan efek yang lebih canggih, memungkinkan penyatuan antara *foreground* dan *background*.

back story. Merujuk pada kejadian-kejadian yang terjadi beberapa saat sebelum cerita utama berlangsung; informasi yang disampaikan dengan tujuan membantu aktor (atau penonton) untuk memahami suatu motivasi. Contoh: awal film *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942, dibintangi Humphrey Bogart dan Ingrid Bergman) memberi informasi tentang perang, yang menjadi latar belakang kisah yang tengah berlangsung.

back to back. Pemasangan sebuah *spot* iklan yang berdekatan dengan kompetitor/produk sejenis.

backdrop. Gambar besar yang dijadikan latar belakang sebuah *scene*, misalnya pemandangan alam yang tampak di luar pintu atau jendela. Film *The Treasure of the Sierra Madre* (John Huston, 1948) yang ber-*setting* Mexico, sebagian adegannya dilakukan di studio dengan menggunakan *backdrop*, khususnya adegan-adegan yang mengambil *setting* malam hari. Film ini merupakan salah satu film Hollywood pertama yang hampir secara keseluruhan pengambilan gambarnya dilakukan di luar Amerika Serikat.

background. 1. Latar belakang, *setting* atau bagian suatu adegan (dalam film, foto, dll.) yang tampak di bagian belakang adegan. 2. Objek tambahan yang diletakkan di bagian belakang *frame* sehingga menjadi latar belakang objek utama. 3. Informasi yang memberikan rincian atau sumber daya untuk sebuah berita; sebuah cerita latar belakang memberikan informasi tentang kejadian yang mendahului berita terkini. Lawan kata: *foreground*.

background artist / scenic artist. Orang yang bertanggung jawab mendesain dan menyusun karya seni yang diletakkan di bagian belakang *set*.

background light / backlighting. Lampu yang dihadirkan untuk menerangi *background* suatu *set* atau *scene*, tetapi tidak dimaksudkan untuk menerangi subjek.

background music. Musik latar yang memberi ilustrasi suatu *scene* atau *action* dalam sebuah film. Biasanya dimaksudkan untuk membangun atau memperkuat suasana dan emosi. Musik ini biasanya ditambahkan pada tahap pascaproduksi.

backing track. Materi audio yang telah direkam terlebih dulu sebagai panduan bagi seorang aktor atau penyanyi (yang mendengarnya melalui *headphones*) untuk diambil suaranya.

backlot. Area luas di studio yang digunakan untuk membangun *set* terbuka yang besar, dirancang untuk syuting adegan-adegan yang terjadi di tempat-tempat berbahaya. *Digital backlot* merupakan

pengambilan gambar yang menggabungkan aktor nyata dengan latar belakang yang berupa gambar digital rekaan komputer.

balanced programming. Pelaksanaan pemrograman berdasarkan kewajaran dan keseimbangan untuk semua jenis acara. Setiap jenis program terwakili dan tidak ada yang terpinggirkan, misalnya dengan meletakkan program-program tertentu pada *off-peak times*.

banality / banalitas. Sifat dangkal, atau kedangkalan, yang diusung oleh program-program acara televisi tertentu, misalnya penayangan gaya hidup para selebriti. Program semacam itu merupakan salah satu dari dua corak banalitas yang lazim hadir dalam program televisi. Corak pertama berwujud dalam aneka-rupa tayangan yang berbau kekerasan, kriminalitas, maupun peristiwa-peristiwa maut. Sedangkan banalitas kedua justru berkebalikan, yakni penggambaran realitas sehari-hari yang amat remeh atas kehidupan seseorang. Termasuk dalam ragam ini adalah tayangan program-program hiburan serta program *factual entertainment*, *infotainment* yang mengangkat kehidupan seorang tokoh terkenal. Tokoh di sini bukan dalam konteks tokoh publik yang memiliki kaitan langsung dengan kehidupan masyarakat secara luas, melainkan sekadar *public figure* yang dikenal masyarakat karena keartisannya atau lazim dikenal dengan sebutan selebritis. Film-film tertentu, khususnya film *mainstream*, sering mengangkat banalitas kehidupan ke dalam struktur narasinya.

banned. Pelarangan, pencekalan. Banyak negara yang telah memiliki lembaga klasifikasi film memberikan lembaga tersebut wewenang menentukan kelayakan sebuah film untuk diedarkan di wilayahnya atau tidak. Lembaga-lembaga tersebut terkadang mencekal peredaran sebuah film, baik peredaran melalui gedung bioskop maupun video (meskipun seringkali sebuah film yang telah dicekal menemukan jalannya sendiri untuk tetap didistribusikan secara gelap).

barn doors. Lempengan berengsel yang dipasang di depan lampu studio yang dapat dibuka atau ditutup untuk mengarahkan cahaya

Digital Repository Universitas Jember

pada area tertentu di *set*, sekaligus menghindari penyinaran yang terlalu luas.

barney. Jaket/bungkus pelindung pada kamera film atau *blimped* kamera film, untuk meredam/mengurangi suara mekanis kamera. *Heated barney* digunakan pada suhu dingin.

bars. Kependekan dari *color bars*. *Lihat color bars*.

base light. Lampu yang memiliki sinar tipis, menyebar, untuk menerangi *set* dengan besaran cahaya terukur dengan tujuan mencegah agar *key* atau *back lights* tidak menimbulkan bayangan terlalu gelap.

based on a true story. Film yang sebagian ceritanya berdasarkan pada kejadian nyata. Biasanya cerita tersebut telah mengalami modifikasi, dengan tujuan tercapainya efek dramatis yang lebih besar. Contoh: *Braveheart* (Mel Gibson, 1995) yang mengisahkan kehidupan seorang pahlawan Skotlandia William Wallace, *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980) yang mengisahkan seorang petinju kelas menengah Jake LaMotta, dan *Erin Brockovich* (Steven Soderbergh, 2000) yang mengisahkan seorang *single mother* Erin Brockovich.

battery pack. Baterai kemasan yang kuat dan berdaya tahan lama, dapat diisi ulang dan digunakan untuk berbagai perangkat elektronik portabel seperti laptop dan kamera video.

bayonet. Sejenis tatakan lensa yang biasanya digunakan untuk memasang lensa berat, misalnya lensa *zoom*. Jika lensa putar ditempelkan ke kamera dengan cara diputar seperti baut, lensa bayonet ditempelkan pada kamera dengan menggunakan kunci mekanis. Lensa bayonet dapat diganti dengan lebih cepat, praktis dan mudah ketimbang lensa putar.

BCU. *Lihat very close up*.

Digital Repository Universitas Jember

beach box. Perangkat untuk menghubungkan mikrofon eksternal dengan kamera (biasanya jenis kamera video digital *hand-held*), agar kualitas rekaman suara yang diperoleh lebih baik.

beat. Jeda sesaat sebelum seorang aktor melakukan suatu *action*; biasanya satu detik.

bed. Musik ilustrasi yang digunakan sebagai latar depan suatu dialog atau monolog. Terutama digunakan pada iklan radio dan televisi.

beeper. *Template* laporan berita melalui telepon dari lokasi kejadian karena ketiadaan gambar yang bisa diperoleh dari lokasi. Biasanya berisi ilustrasi foto serta nama narasumber atau reporter.

behind the scenes. Potongan-potongan video yang menampilkan cuplikan kegiatan di belakang kamera, sehubungan dengan proses produksi sebuah film/video. *Behind the scenes* biasanya dipandu oleh sutradara, produser, dan pemain utama dalam film tersebut. Biasanya berdurasi 2-3 menit.

below-the-line expenses. Seluruh biaya produksi fisik yang tidak termasuk *above-the-line expenses*.

best boy. Asisten *gaffer* atau asisten *key grip*. Istilah *best boy* muncul dari kebiasaan sebelum proses produksi berlangsung. Pada masa persiapan produksi, departemen elektrik dan grip tidak mempunyai pekerjaan padat karena mereka lebih dibutuhkan pada masa produksi. Departemen-departemen lain biasanya meminjam personil dengan mengatakan “pinjami kami orang terbaikmu (*your best-boy*).”

beta / betamax. Format pita video yang sekarang sudah tidak digunakan lagi, berukuran lebih kecil daripada format VHS. Pita Beta hanya bisa diputar pada player Beta saja, tidak bisa diputar pada player VHS. Begitu pula sebaliknya. Beta dikembangkan oleh Sony yang dirilis pada 10 Mei 1975. Betamax adalah kaset video dengan lebar 1/2 inci (12.7 milimeter). Format ini berasal dari format kaset video sebelumnya, yaitu U-matic dengan lebar 3/4

Digital Repository Universitas Jember

inci (19.05 milimeter). Seperti video kaset VHS yang diproduksi JVC pada tahun 1976, Betamax tidak memiliki pita pengaman, dan menggunakan rekaman *azimuth* untuk mengurangi goresan.

betacam sp. Format perekaman video analog profesional yang menggunakan pita *oxide* 0,5 inci, yang merupakan pengembangan lebih lanjut dari format Betacam, dikembangkan oleh Sony.

bias. 1. kegagalan meliputi berita secara tidak memihak (sengaja atau tidak); 2. tegangan berkorelasi tinggi yang dikombinasikan dengan sinyal audio selama perekaman untuk mengurangidistorsi.

bidirectional microphone. Mikrofon yang jangkauan penangkapan suaranya dari dua arah saja dan menolak menerima suara dari arah lainnya. Cirinya adalah sensitivitasnya rendah, digunakan untuk membuat rekaman *live* agar dapat menangkap suara dari arah depan dan belakang.

big close up. *Lihat very close up.*

billing (top billing, equal billing, diagonal billing). Penempatan nama-nama berdasarkan posisi dan urutan, dimulai dari yang terpenting, baik pada *opening credits* film maupun pada edisi cetak (poster, dll.). Urutan teratas biasanya menunjukkan peran terpenting, disebut sebagai penerima *top billing*. Jika terdapat lebih dari satu nama pada suatu waktu dan dengan posisi sejajar, mereka disebut memperoleh *equal billing*. Sedangkan *diagonal billing* adalah manakala sebuah nama berbeda muncul terlebih dahulu, bergantung pada apakah dibaca dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan.

biography. 1. catatan kehidupan seseorang dalam bentuk buku, film, program televisi, dll; 2. genre sastra yang berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai metafora kehidupan pada umumnya. Di dunia kuno dan abad pertengahan, biografi ditulis terutama tentang individu yang paling menonjol - pahlawan, penguasa, orang suci, dan lain-lain. Giorgio Vasari's *Vite de 'più eccellenti architetti, pittori e scultori italiani* (1550; *Lives of the Most*

Eminent Architects, Painters, and Sculptors) menandai ketertarikan humanistik terhadap kehidupan individu lainnya. Sebagai suatu genre sastra, biografi tersebut menemukan jejaknya pada *The Life of Samuel Johnson*, LL. D. (1791) oleh James Boswell.

biographic picture / biopic. (Kependekan dari *biographical picture*), kisah hidup seseorang yang difilmkan. Lebih sering untuk kepentingan program televisi. Biasanya tentang tokoh sejarah yang pernah hidup dan dikenal luas, namun bagaimanapun juga *biopic* merupakan sebuah karya fiksi. Contoh: *The Story of Louis Pasteur* (William Dieterle, 1936, berdasarkan novel karya Orson Welles) yang mengisahkan kehidupan ilmuwan tersohor Louis Pasteur, *The Life of Emile Zola* (William Dieterle, 1937) yang mengisahkan kehidupan seorang sastrawan terkenal Perancis Emile Zola dan persahabatannya dengan pelukis Paul Cézanne; atau *Coal Miner's Daughter* (Michael Apted, 1980) yang mengisahkan kehidupan seorang penyanyi *country* Loretta Lynn, scenario diangkat dari biografi Lynn yang ditulis sang penyanyi sendiri bersama George Vecsey.

bird eye view. Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera berada di atas ketinggian objek. Hasilnya akan memperlihatkan lingkungan yang luas dan benda-benda yang ada di tempat itu tampak kecil dan bertebaran. Lihat juga **aerial shot**.

bisnis film. Infrastruktur bisnis film mencakup: produksi, distribusi, dan eksebis. Infrastruktur produksi meliputi segala seluk-beluk pembuatan film, sejak tahap ide hingga hasil akhir berupa film yang siap diedarkan. Infrastruktur distribusi berhubungan dengan aspek penjualan dan perdagangan film-film yang telah diproduksi. Sementara infrastruktur eksebis berhubungan dengan aspek perbioskopian dan pemutaran film-film yang telah diperdagangkan tersebut.

bit. Merujuk pada sebuah digit dalam sistem angka biner (basis 2). Sebagai contoh, angka 1001011 memiliki panjang 7 bit. Digit biner hampir selalu digunakan sebagai satuan terkecil dalam

Digital Repository Universitas Jember

penyimpanan dan komunikasi informasi di dalam teori komputasi dan informasi digital. Teori informasi juga sering menggunakan digit natural, disebut *nit* atau *nat*. Bit juga digunakan sebagai satuan ukuran, yaitu kapasitas informasi dari sebuah digit biner. Lambang yang digunakan adalah *bit*, dan kadang-kadang (secara tidak resmi) *b* (contohnya, modem dengan kecepatan 56 kbps atau 56 kilo bit per second/detik). Satuan ini dikenal juga sebagai *shannon*, dengan lambang *Sh*.

bit part. Peran kecil yang tidak begitu penting, biasanya hanya dalam satu *scene*.

BITC (Burned In Time Code). Angka-angka *time code* yang muncul di atas gambar, dapat dilihat melalui layar monitor atau TV.

black box technologies. Teknologi televisi (seperti TiVo) yang memungkinkan pemirsa untuk merekam dan menyimpan program dengan sarana penyimpanan digital dan bukan ke rekaman video, seperti pada sistem VCR sebelumnya.

black comedy. Subgenre komedi; kelucuan terjadi karena ada suatu hal yang sangat tak terduga, dan tragis. Begitu tak terduganya sehingga yang tersisa adalah kelucuan. Topik yang dijadikan lelucon biasanya persoalan-persoalan serius, seperti kematian, perang, pembunuhan, dll. Contoh: *The Trouble With Harry* (Alfred Hitchcock, 1955), *Dr. Strangelove*, atau *How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964), *The Loved One* (Tony Richardson, 1965), *Harold and Maude* (Hal Ashby, 1972), *Monty Python and the Holy Grail* (Terry Gilliam dan Terry Jones, 1975), *Whatever Happened to Baby Jane?* (Robert Aldrich, 1962), *Prizzi's Honor* (John Huston, 1985), *Heathers* (Michael Lehmann, 1989), dan *Fargo* (Joel dan Ethan Coen, 1996).

Black Entertainment Television (disingkat **BET**). Jaringan kabel Amerika dengan program yang ditargetkan untuk pemirsa Afrika Amerika di Amerika Serikat.

blackface. Teknik tata rias yang merekayasa seorang aktor (kulit putih) menjadi seorang Afro-Amerika. Hal ini juga berlaku bagi orang yang berperan sebagai orang Asia (*Yellowface*) dan orang Indian (*Redface*).

blacklisting / blacklist. Daftar hitam. Daftar sejumlah sineas atau aktor yang secara formal maupun nonformal didiskriminasikan sehubungan dengan pandangan pribadi mereka terhadap politik, agama, dll.

blank. Selongsong senapan atau pistol yang berisi peluru buatan untuk menggantikan peluru yang sesungguhnya. *Blank* digunakan dalam film untuk mencegah terjadinya kecelakaan, walaupun sesungguhnya peluru kosong itu masih cukup berbahaya jika ditembakkan dan mengenai orang dalam jarak dekat.

blimp. Ruang kedap suara (biasanya dibuat dari fiberglass) yang mengelilingi kamera film untuk mencegah ikut terekamnya bunyi mekanis kamera ke dalam alat perekam suara.

blink ad. Iklan televisi hanya satu detik.

blitz promosi pemasaran jangka pendek yang intensif

blind booking. Model pemasaran film kepada peserta pameran tanpa memberi kesempatan pada mereka untuk melihat film lebih dulu. Produsen film, biasanya studio-studio besar, meminta pihak bioskop memesan/menyewa film tanpa melihat isinya terlebih dahulu.

block booking. Model pemasaran film. Produsen film, biasanya studio-studio besar, menjual banyak film kepada bioskop dalam satu paket. Jika biasanya per paket maksimal hanya berisi lima film, *block booking* menjual 20 film per paket dan hanya sedikit film berkualitas di dalamnya. Sisanya yang merupakan film kelas dua dianggap hanya sebagai tambahan. Hal ini dilakukan studio-studio besar untuk mendongkrak pemasukan keuangan mereka. Taktik semacam ini biasanya dilakukan studio film di masa awal

Digital Repository Universitas Jember

agar pihak bioskop menerima film marjinal atau inferior supaya bisa mendapatkan akses ke film-film besar dengan bintang-bintang paling populer.

blockbuster / bit. Bermakna harfiah ‘sejenis bom besar’. Dalam dunia perfilman digunakan untuk menunjukkan sebuah film yang mencapai sukses finansial luar biasa. Film *box-office* ini setidaknya memperoleh \$100 juta hanya dari pemutaran di USA. Istilah ini diterapkan pertama kali untuk film Steven Spielberg *Jaws* (1975). Film James Cameron *Titanic* (1997) adalah contoh terbaik untuk *blockbuster*.

blockbuster era. Suatu era sejak 1970-an dan seterusnya, ketika studio film mulai membuat film yang relatif murah untuk khalayak luas. Film-film ini dikemas melalui kabel, produk video / DVD, dll.

blocking. Peta gerak pemain. Penempatan subjek sesuai dengan kebutuhan gambar, termasuk pengaturan perpindahan subjek, sehingga tata cahaya dan tata kamera dapat menyesuaikan pengaturannya. Dalam konteks produksi film, *blocking* tidak hanya menyangkut penempatan aktor, tetapi juga kamera, lampu, *property*, serta perangkat-perangkat lain yang terkait.

bloom. Memudarnya detail gambar dan meningkatnya intensitas pencahayaan akibat terlalu banyak cahaya menerpa lensa kamera. Juga disebut **lens flare**.

blooper. Pengambilan gambar yang hasilnya tidak dapat digunakan, biasanya disebabkan oleh kesalahan akibat kelalaian pemain atau kru.

blow down. Penurunan kualitas akibat perpindahan format, dari super 16mm menjadi 16mm biasa, sebagai pilihan alternatif akibat mahalnya biaya proses *blowup* dari super 16mm menjadi 35mm.

blow up. Teknologi yang mampu mengubah format film digital, atau melakukan perbesaran ukuran film dari 16mm ke 35mm, yang

Digital Repository Universitas Jember

dilakukan di laboratorium agar dapat ditayangkan di layar lebar. Istilah ini juga dipergunakan dalam fotografi untuk memperbesar foto guna keperluan *display* atau promosi.

blue ray. Format cakram *high definition video* yang dibaca oleh laser biru yang memiliki frekuensi lebih tinggi daripada laser merah yang digunakan untuk membaca CD dan DVD.

blue screen. Proses pengambilan gambar ketika sang aktor berakting dengan latar belakang bidang *monochrome* (biasanya berwarna biru atau hijau). Latar belakang biru atau hijau tersebut selanjutnya, pada proses editing, diganti dengan gambar tertentu melalui *chromakey*.

blue-screen director. Anggota tim produksi film atau program televisi yang bertanggung jawab menangani penggunaan teknologi *chromakey* atau biru-layar.

blurb. Sebutan lain untuk iklan (biasanya iklan TV).

BNC connector. Konektor dengan kunci bayonet yang digunakan dengan kabel video *coaxial*.

body double. Orang yang bertugas menggantikan seorang aktor / pemeran dalam sebuah adegan. Karena itu si pengganti harus tampak seperti sang aktor, setidaknya secara fisik (misalnya tinggi dan postur tubuh), sedangkan perbedaan dalam hal lain, misalnya warna dan model rambut dapat dengan mudah disamarkan. Biasanya kehadiran seorang *body double* diperlukan dalam adegan intim, telanjang, atau adegan lain yang tidak mampu atau tidak bersedia dilakukan oleh si aktor. Atau, ada bagian tubuh tertentu si aktor yang tidak menghasilkan gambar sebagaimana dikehendaki, sehingga harus diganti oleh orang lain yang memiliki bagian tubuh lebih sesuai. *Body double* berbeda dengan *stand-in*, karena *stand-in* hanya menggantikan posisi aktor tidak untuk difilmkan melainkan hanya saat persiapan suatu *scene* saja. Sebutan lain untuk *body double* adalah *photo double*, *stunt double*, *butt double*, *stunt butt*.

body frame / body pod. Alat yang digunakan untuk menunjang pengoperasian kamera secara *hand-held* di lapangan.

body make-up. Tata rias untuk bagian tubuh mulai dari leher hingga pinggang dan pergelangan tangan.

bollywood. Julukan untuk industri film India populer berbahasa Hindi (berbasis di kota Mumbai). Namun, istilah Bollywood tidak mencerminkan keseluruhan industri film India, karena di India terdapat beberapa pusat industri film. Misalnya film berbahasa Tamil (berbasis di Kodambakkam, di kawasan Chennai), terkenal dengan julukan Kollywood; film berbahasa Telugu (berbasis di Hyderabad), dijuluki Tollywood. Nama Bollywood berasal dari gabungan Bombay + Hollywood. Bombay adalah nama lama kota Mumbai.

Industri film di Bollywood lebih banyak menghasilkan film dibanding Hollywood di Amerika Serikat. Sekitar 1000 film India dibuat setiap tahunnya, atau dua kali lipat dibanding film Hollywood. Meskipun begitu, jarang sekali film Bollywood mencetak *hits* secara internasional. Baru tiga film Bollywood yang pernah masuk dalam daftar film berbahasa asing terbaik di Academy Awards, yaitu *Lagaan* (Ashutosh Gowariker, 2001), *Salaam Bombay!* (Mira Nair, 1998), dan *Mother India* (Mehboob Khan, 1957). Namun, di India film-film India selalu laris. Pemutarannya berdurasi rata-rata tiga jam per film dan setiap harinya sekitar 14 juta orang India menonton film-film tersebut.

bomb. Film yang mengalami malapetaka keuangan. Perkecualian: di Inggris; jika istilah ini digabungkan dengan *down* (misal "*went down a bomb*"), maknanya justru 'mulai menuai sukses'.

bookends. Merujuk pada beberapa *scene* di awal dan akhir film yang memiliki keseimbangan antara satu dengan lainnya, dan membantu menyatukan keseluruhan film.

boom man / boom operator. Orang yang mengoperasikan mikrofon *boom*.

Digital Repository Universitas Jember

boom microphone. Tongkat panjang yang di ujungnya ditancapkan sebuah mikrofon. Hal ini dimaksudkan untuk mendekati sumber suara namun tetap di luar jangkauan pandangan kamera. Biasanya antara tongkat dan mikrofon dilapisi karet khusus untuk menyerap getaran. Mikrofon yang digunakan dengan boom biasanya mikrofon *unidirectional* atau *shotgun*.

booth man. Operator proyektor film. Orang yang bekerja dalam ruang proyeksi.

boom shadow. Bayangan mikrofon *boom* yang secara tidak sengaja jatuh pada hamparan *set*.

boom swinger. Orang yang bertugas mengoperasikan mikrofon *boom*.

bootleg/ bootlegging. *Copy* film yang beredar secara tidak resmi atau ilegal, seringkali dengan standar kualitas di bawah rata-rata. Biasanya berupa video, diedarkan di tempat-tempat yang belum, atau bahkan melarang, pemutaran film tersebut.

bounce board / bounce card. Lembaran putih (biasanya *stereof foam*) yang digunakan untuk memantulkan cahaya lembut untuk *soft keydan fill*. Dapat pula digunakan untuk menerangi tempat di luar ruangan yang terlindung dari cahaya matahari.

box rental. Ongkos atau uang sewa yang diberikan pada kru yang menggunakan peralatan miliknya sendiri dalam suatu produksi.

box-office. 1. stan di sebuah gedung film di mana tiket bisa dibeli; 2. penghasilan dari penjualan tiket untuk acara pemutaran film atau hiburan; juga jumlah keseluruhan penghasilan yang diperoleh dari penjualan karcis bioskop. Sering disebut dengan *BO* atau *gross*. Film-film box-office dengan kualitas bagus biasa disebut dengan *boff*, *boffo*, *boffola*, *whammo*, *hotsy*, atau *socko*.

Box Office. Sepuluh film paling sukses sepanjang masa secara finansial.

1	<i>Avatar</i>	2009	\$742 million
2	<i>Titanic</i>	1997	\$601 million
3	<i>Star Wars</i>	1977	\$461 million
4	<i>Shrek 2</i>	2004	\$444 million
5	<i>E. T</i>	1982	\$435 million
6	<i>Star Wars (Phantom Manace)</i>	1999	\$431 million
7	<i>Pirates of the Caribbean</i>	2006	\$423 million
8	<i>Spider-Man I</i>	2002	\$403 million
9	<i>Star Wars (Revenge of the Sith)</i>	2005	\$380 million
10	<i>Lord of the Rings. Return of the King</i>	2003	\$377 million

bracketing. Teknik pengambilan gambar secara serial pada *scene* yang sama dengan tingkat *exposure* yang berbeda-beda, dengan pengaturan otomatis atau manual untuk mendapatkan pilihan hasil yang terbaik.

breakaway. *Set* atau *hand property*, misalnya botol atau kursi, yang dirancang untuk rusak dengan cara-cara tertentu sesuai aba-aba.

breakdown script. Upaya memilah, mengelompokkan, dan menyusun rincian bagian-bagian sebuah skenario. *Brekdown script* berfungsi untuk memerinci bagian-bagian scenario, baik secara menyeluruh maupun bagian tertentu, yang diperlukan untuk pengambilan gambar. Proses ini dilakukan agar bisa mengetahui rincian kebutuhan *shooting*, termasuk biaya yang dibutuhkan serta pengaturan jadwal. Bagian-bagian yang dirinci adalah: **1.** nomor *scene*, **2.** lokasi/*set*, **3.** interior/eksterior, **4.** Jadwal pengambilan gambar malam/siang, **5.** tokoh, **6.** tatavisual (kostum, properti), **7.** keterangan kejadian.

breakdown shot. Penentuan gambar sesuai dengan naskah atau urutan acara.

breakfast television. Siaran televisi informal bergaya majalah pagi-pagi sekali.

breaking news. Liputan berita yang tidak terencana, berasal dari sebuah peristiwa yang sedang berlangsung atau baru saja terjadi.

breast line. Petunjuk yang ditempelkan pada apa saja yang akan diangkat dengan *crane* atau *pulley*.

brechtian / brechtian performance. Suatu pertunjukan bergaya *anti-naturalist*, diperkenalkan oleh tokoh teater kelahiran Jerman Bertolt Brecht (1898-1956). Brecht adalah tokoh teater modern yang terkenal dengan teorinya *Verfremdungseffekt* atau *alienation effect*. Drama-dramanya bersifat radikal, anarkis, dan anti-borjuis. Dia menolak paham realisme sosialis, dan terkenal sebagai penentang aliran Aristoteles.

Aristoteles menekankan universalitas dan kesatuan aksi tragik dan identifikasi penonton terhadap tokoh-tokoh positif dalam cerita untuk menghasilkan katarsis. Sementara, menurut Brecht, teater harus memiliki fungsi tersendiri bagi masyarakat. Karena itu, dia mengusung gaya anti-naturalis, memilih cerita-cerita yang agak ganjil dari khasanah dunia Timur, dengan tokoh-tokoh terpinggirkan. Hal ini berbeda dengan cerita-cerita realis yang dihadirkan Anton Chekhov, Tennessee William, Stanislavsky, dll. Teater realis biasanya mengisahkan para tokoh yang riil, dengan cerita yang tidak rumit, bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Cerita-cerita Brecht sulit ditemukan dalam dunia nyata, dan karenanya mampu mengalienasi para penontonnya. Menurutnya, penonton harus tetap berjarak dari tokoh dalam cerita, dan tetap menyadari bahwa yang ada dalam cerita bukanlah sebuah kenyataan. Brecht berharap bahwa alienasi dan keganjilan yang dihadirkannya akan memberi kesadaran pada penonton. Di akhir cerita, penonton disuguhi sebuah persoalan yang belum terpecahkan, dan mereka pulang membawa pertanyaan. Gaya berteater Brecht dibawa ke dunia film oleh Jean-Luc Godard, seorang sutradara Perancis beraliran *New Wave*.

bricolage. Penyatuan atau penggabungan berbagai unsur dan pengaruh yang berbeda. Sebagai sebuah teknik, *bricolage* memanifestasikan dirinya dalam film berupa pencampuran genre dan gaya. *Lihat postmodernism.*

Digital Repository Universitas Jember

bridging scene. Adegan yang menjadi ‘jembatan penghubung’ di antara adegan-adegan lainnya.

bridging shot. *Shot* yang difungsikan sebagai ‘jembatan’ yang menghubungkan lompatan waktu atau tempat yang tidak kontinyu (lihat *audio bridge* dan *match-cut*). Contoh: halaman-halaman kalender, *headlines* surat kabar, roda-roda kereta api, perubahan musim, dan peta, sebagaimana dimunculkan dalam film *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981).

brightness control. Pengontrol yang digunakan untuk mengatur ketajaman *viewfinder*, monitor, dan *receiver*, namun tidak mempengaruhi kualitas sinyal yang berasal dari kamera maupun sumber-sumber gambar lainnya.

british new wave. Sebuah gerakan yang dilakukan oleh para *filmmaker* yang terdidik dan kekiri-kirian, sebagian besar berasal dari Inggris Utara, berlatar belakang kelas pekerja, yang menggunakan 'realisme' untuk membangun cerita dari kehidupan kelompoknya (drama realis). Pada mulanya, mereka berkarya dengan film-film pendek dan film dokumenter sebagai bagian dari konsep mereka yang disebut ‘free cinema’. Selanjutnya, mereka mendirikan basis produksi film Inggris Utara untuk bersaing dengan apa yang mereka sebut sebagai industri yang terfokus dan terpusat di London. Di antara mereka adalah *filmmaker* Lindsay Anderson, Karel Reisz, dan Tony Richardson.

broad. Pencahayaan dengan menggunakan bola lampu panjang yang mengarah pada bidang yang dikehendaki, dirancang untuk menghasilkan cahaya lembut tanpa menimbulkan bayangan tebal.

broadcast. Siaran (*radiocast* untuk siaran radio, *telecast* untuk siaran televisi), yakni proses pengiriman informasi/data satu arah. Pengiriman informasi/data satu arah ini tidak memerlukan respon balik dari penerimanya. Biasanya dipakai pada penyiaran gelombang radio, televisi, serta penyebaran lainnya.

broadcast item. Materi siaran yang meliputi rekaman suara, film, video; a) dipersiapkan untuk penyiaran; b) dibuat oleh stasiun radio atau televisi pada saat penayangan; c) perekaman gambar dan suara tayangan televisi atau siaran radio.

broadcast television. Lembaga penyiaran audio-visual (*free-to-air* atau *pay TV*).

broadcaster. Sebutan untuk seseorang yang bekerja pada industri penyiaran.

broadcasting. Proses pengiriman sinyal ke berbagai lokasi secara bersamaan baik melalui satelit, radio, televisi atau media lainnya.

buddy film. Subgenre film (komedi, koboi, drama, laga, dll.) yang mempertemukan dua tokoh yang sangat berbeda (kontras) untuk bekerja sama. Biasanya, keduanya adalah pasangan polisi/detektif, masing-masing punya kekurangan dan kelebihan sehingga bisa saling mengisi. Kebanyakan *buddy film* adalah film-film laga/komedi. Contoh: *The Defiant Ones* (Stanley Kramer, 1958), *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (George Roy Hill, 1969), *Midnight Cowboy* (John Schlesinger, 1969), *48 Hrs* (Walter Hill, 1984), *Lethal Weapon* (Richard Donner, 1987), *Midnight Run* (Martin Brest, 1988), *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991), *Unforgiven* (Clint Eastwood, 1992), *Wayne's World* (Penelope Spheeris, 1992), *Dumb and Dumber* (Peter dan Bobby Farrelly, 1994), *Leon* (atau *The Professional*) (Luc Besson, 1994), *The Shawshank Redemption* (Frank Darabont, 1994), *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997).

budget. Pengeluaran/pembiayaan keseluruhan sebuah produksi film. *Budget* ditentukan sejak awal oleh produser dan sangat menentukan bagaimana suatu rencana produksi film akan dieksekusi, yang menyangkut sewa alat, sumberdaya manusia, properti, dan sebagainya.

bug / bug ID. Identitas stasiun televisi yang muncul di pojok kiri atau kanan atas layar televisi. Ketika program berjalan, *bug* akan

Digital Repository Universitas Jember

muncul dengan warna aslinya, dan saat jeda iklan *bug* berubah menjadi berwarna putih transparan.

bump. Elemen di dalam skenario yang kehadirannya dapat mengganggu perhatian penonton dan mengalihkannya dari cerita.

bumper in. Animasi grafis sebagai penanda bahwa suatu program acara TV akan dimulai kembali setelah jeda iklan.

bumper out. Animasi grafis sebagai penanda bahwa suatu program acara TV akan berhenti sejenak untuk jeda iklan.

bungkus / wrap / clear. Isyarat bahwa seluruh kegiatan produksi telah selesai. Dapat juga berarti proses pengambilan gambar pada suatu lokasi/*scene* telah selesai, sehingga bisa melanjutkan pengambilan gambar pada lokasi/*scene* berikutnya.

b-wind. Indikasi posisi emulsi pada gulungan film, dalam hal ini gulungan film dengan emulsi yang menghadap ke luar gulungan.

byte. Satu “kata” digital, terdiri atas sembilan bit.

C

cable / kabel. 1. Media yang digunakan sebagai penghubung perangkat audio dan video. 2. Istilah yang merujuk pada sistem distribusi *broadband* dengan menggunakan kabel (bukan penyiaran melalui udara). Dengan adanya penggunaan satelit, berkembanglah penggunaan antena parabola dan unit penerima satelit. Sistem ini bisa digunakan untuk mengatasi daerah *blank* (sulit menerima siaran TV akibat hambatan geografis), juga untuk memperoleh variasi siaran TV karena bisa menerima siaran TV dari negara lain. Sinyal TV gelombang mikro yang dikirim oleh stasiun bumi diterima satelit, dipancarkan kembali ke bumi, dan diterima oleh antena parabola. Sinyal yang masih lemah ini diperkuat oleh unit LNB (*low noise block*) dan diteruskan ke unit penerima satelit untuk dideteksi sinyal TV-nya. Sinyal TV dikeluarkan melalui *RF unit* sehingga memiliki frekuensi saluran yang sesuai, selanjutnya disalurkan ke TV penerima melalui *jack RF-out* dengan menggunakan kabel koaksial. Penyaluran ke rumah-rumah pelanggan dapat menggunakan sambungan paralel dengan menggunakan kabel koaksial. Dalam penyaluran ini, perlu diperhatikan penurunan sinyal akibat penampang dan panjang kabel yang digunakan. Dengan menggunakan kabel koaksial jenis RGB, setiap 90m harus diperkuat dengan unit *booster* penguat sinyal (UHF amplifier) supaya sinyal TV dapat diterima dengan kualitas yang baik.

call. Waktu yang diharapkan dari seorang individu anggota staf perusahaan, pemain, atau kru untuk berada di lokasi. Jadwal biasanya dicantumkan pada *call sheet*, yang menjadi tanggung jawab asisten sutradara dan manajer produksi.

call sheet. Daftar panggilan untuk para aktor, menunjukkan *scene* berapa dan kapan mereka dibutuhkan. *Call sheets* untuk aktor biasanya disiapkan oleh asisten sutradara. Sedangkan, *call sheet* untuk sutradara dan semua kru dipersiapkan oleh manajer produksi, untuk memastikan kehadiran mereka pada hari berikutnya.

cameo / feature part. Peran yang tidak terlalu penting untuk seorang bintang, tetapi cukup besar untuk memunculkan perhatian khusus. Biasanya dilakukan oleh aktor/aktris yang telah dikenal luas oleh penonton. Peran *cameo* dalam sebuah film lebih banyak dimaksudkan untuk memperkuat publisitas film itu, dan bukan untuk mendukung *plot*. Sering terjadi seorang sutradara ikut tampil pada salah satu adegan dalam film garapannya. Contoh yang paling terkenal adalah Alfred Hitchcock. Ia tampil sebagai *cameo* di dalam 37 film garapannya sendiri. Dari semua penampilannya ini, Hitchcock sama sekali tidak berdialog. Ia hanya berperan sebagai salah satu orang di kerumunan yang berdiri atau berjalan di dekat tokoh utama. Tokoh lain yang sering menjadi *cameo* adalah novelis Stephen King, yang novelnya sering diadaptasi menjadi film. Ia turut tampil dalam film-film tersebut, dan penampilan *cameo*-nya yang terkenal antara lain dalam film *Creepshow* (George A. Romero, 1982), *Pet Semetary* (Mary Lambert, 1989), dan *The Stand* (Mick Garris, 1994). Pada beberapa film, King hanya sedikit berdialog, dan dalam film lainnya malah tidak berdialog sama sekali. *Lihat: bit part.* *Cameo* juga merujuk pada suatu jenis *camera shot* yang mengambil gambar subjek di depan *background* hitam atau netral.

camera / kamera. Perangkat mekanik atau elektronik untuk merekam gambar. Alat yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos di belakang lensa dan *shutter*, menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang masuk ke permukaan film. Terdapat berbagai jenis kamera, mulai kamera genggam, atau yang biasa disebut *handycam*, kamera panggul (ENG / *Electronic News Gathering*), hingga kamera *celluloid*.

camera angle. Penempatan sebuah kamera dan apa yang dapat dilihat melalui kamera tersebut.

camera boom. Tempat kamera yang dapat dipindah, biasanya berukuran besar; tempat kamera dapat diproyeksikan keluar *set* dan atau dinaikan di atasnya.

camera cap. Penutup/pelindung yang dipasang di bagian depan kamera untuk melindungi kamera dari cahaya atau debu pada saat lensa sedang tidak terpasang.

camera crew. Sekelompok orang yang terlibat secara langsung dalam pengoperasian kamera selama proses syuting. Mereka antara lain: *clapper-loader, camera operator, assistant cameraman, director of photography, focus puller, grip, key grip, dolly grip, dan additional camera.*

camera department. Bagian yang bertanggung jawab untuk memperoleh dan merawat kamera beserta alat-alat pendukungnya yang dibutuhkan untuk sebuah produksi. Juga bertanggung jawab atas penanganan film, pengisian film, dan selanjutnya berhubungan dengan laboratorium pemrosesan. Jumlah anggota pada departemen ini bergantung pada kebutuhan, namun biasanya terdiri atas:

1. *Director of Photography (DP).* Bertindak sebagai kepala departemen, bertanggung jawab langsung pada sutradara. Tugas utama yang disandangnya adalah menghasilkan gambar atau *shot* terbaik sesuai keinginan sutradara.
2. *Camera Operator (CO).* Orang yang bertanggung jawab mengoperasikan kamera untuk mengambil gambar sesuai dengan kehendak sutradara. Di Amerika Serikat, CO bekerja sama dengan DP untuk menentukan komposisi setiap *shot* sebagaimana diinstruksikan sutradara. Di Inggris, CO bekerja sama dengan sutradara dalam hal peletakan kamera dan komposisi *shot*, sedangkan DP (atau biasa disebut *Lighting Cameraman*) bertanggung jawab atas pencahayaan di *set*.
3. *First Assistant Cameraman (1st AC; Focus Puller).* 1st AC bekerja sama dengan CO selama gladi atau syuting dilangsungkan. Dia membantu dalam hal penanganan pergerakan kamera yang sulit, *zoom*, perubahan fokus, sehingga menghasilkan *shot* sesuai harapan.
4. *Second Assistant Cameraman (2nd AC; Clapper/Loader).* 2nd AC membantu CO dalam membuat tanda posisi aktor. Jika

tanda tampak jelas pada kamera, CO akan menyuruhnya memperkecil / menyamarkan tanda tersebut.

5. **Loader.** Bertugas menangani stok film yang akan digunakan selama syuting, juga stok film yang telah berisi gambar untuk kemudian dikirimkan ke laboratorium.

camera blocking. Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.

camera card. Catatan ringkas yang berisi arahan serta perintah tentang komposisi dan pergerakan kamera yang harus dilakukan kamerawan dalam pengambilan gambar.

camera loader / clapper loader. Orang yang bertugas memegang dan memfungsikan *clapboard* pada setiap awal *shot*, juga bertugas memasukkan stok film ke dalam magasin. Tindakan mengatupkan *clapboard* dimaksudkan sebagai penanda sinkronisasi gambar dan suara dalam sebuah *shot*. Sesungguhnya, dengan inovasi di bidang sinkronisasi audio-visual, tindakan itu sudah tidak dibutuhkan lagi, namun ternyata *clapboard* tetap disukai dan digunakan secara luas.

camera movement. Pergerakan kamera untuk memperoleh gambar yang sesuai berdasarkan perspektif dan *camera angles*. Lihat **pan, tilt, track**, dan **zoom**; juga **boom/crane shots, steadicam**, dan **hand-held**.

camera noise. Bunyi kamera (sistem mekanik di dalam kamera yang menimbulkan suara). Panggilan dari bagian tata suara (*sound departement*) di *set* untuk menerangkan bahwa ia mendeteksi bunyi yang berasal dari kamera sehingga harus menggunakan kamera lain, melakukan perbaikan kamera, atau meredam bunyi kamera dengan menggunakan *barney* / selimut.

camera obscura. Secara harfiah berarti ruangan atau kamar yang gelap. Bentuk awal kamera penghasil gambar diam; terdiri atas sebuah kotak tertutup dengan lubang kecil di satu sisi tempat cahaya dari objek di luar diproyeksikan ke bagian sisi dalam yang berlawanan dari kotak. Siapa yang mula-mula membuat *camera*

obscura tidak dapat dipastikan. Banyak ilmuwan yang pada zamannya menulis tentang alat itu termasuk Ibnu al Haitam, Roger Bacon, Copernicus, Kepler, Leonardo da Vinci, Newton, dan Descartes. Giovanni Battista Della Porta adalah orang pertama yang melengkapi alat *camera obscura* dengan sebuah lensa sederhana. Kamera obscura ini adalah pendahulu kamera modern.

camera operator / cameraman / kamerawan. Orang yang memiliki kemampuan teknik dalam mengoperasikan kamera untuk memvisualisasikan objek yang tersedia. Seorang kamerawan dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang pencahayaan, sudut pengambilan gambar yang menarik, kemampuan berkomunikasi dengan gambar yang akan di presentasikan, dan kemampuan dalam menerjemahkan konsep visual sutradara.

camera-ready. Bahan yang tersedia dalam format jadi, siap dipotret atau dipindai untuk dipublikasikan.

camera report. Salinan yang disimpan dalam tiap *magazine* film tempat asisten kameramen mencatat panjang pengambilan tiap adegan, nomor adegan, dan perintah untuk mencetak atau tidak. Laporan kamera diberikan ke laboratorium pemroses, bagian kamera, dan bagian produksi.

camera right, camera left. Petunjuk bagi seorang aktor/aktris untuk berputar atau bergerak. Petunjuk ini berdasarkan sudut pandang sutradara atau kamera dan dibalik sesuai dengan keadaan aktor. Ketika menghadap lensa, maka bagian kanan aktor adalah bagian kiri kamera dan juga sebaliknya.

camera roll. Setiap *shot* yang dilakukan menjadi sebuah *camera roll*, dan masing-masing akan diberi nomor sesuai urutan pengambilan *shot*. Biasanya ditandai dengan tulisan singkatan 'CR' diikuti dengan nomor. Petugas di laboratorium akan mencetak berdasarkan urutan. Hal ini untuk memudahkan proses selanjutnya di meja editing.

camera shot sheet. Lembaran yang dipersiapkan berdasarkan skrip yang sudah siap diproduksi, berupa uraian mengenai posisi setiap kamera, disusun sesuai urutannya seperti dalam skrip. Jika sebuah pelaksanaan produksi di studio menggunakan empat buah kamera, maka harus dipersiapkan empat lembar *Camera Shot Sheet*, masing-masing lembar untuk setiap kamera.

camera tape. Pita berperekat yang digunakan dalam pengambilan gambar. Lebar pita ini hanya satu inci, berwarna putih, dan tidak meninggalkan kotoran. Sama jenisnya dengan pita *gaffer*, hanya penggunaannya saja yang berbeda. Juga digunakan untuk memberi nomor pada magasin.

camera tracks. Lintasan kamera yang terbuat dari metal atau lembaran kayu lapis yang diletakkan di lantai untuk membawa *dolly* atau *camera boom*. Lintasan digunakan untuk menjamin kehalusan gerakan kamera.

cameraman / kamerawan. *Lihat camera operator.*

camerawork. Istilah ini secara sederhana mengacu pada kerja yang dilakukan dengan menggunakan kamera dalam pembuatan sebuah film. Dalam hal ini, sangat terbuka berbagai kemungkinan bagi sinematografer dalam menggunakan kamera. Pada dasarnya, kamera dapat diposisikan pada jarak dan sudut yang bervariasi dari subjek yang difilmkan. Kamera dapat dibelokkan ke kiri atau kanan untuk mengikuti gerak subjek pada bidang horizontal, atau naik-turun mengikuti subjek pada bidang vertikal. Kamera juga dapat bergerak pada kecepatan tertentu untuk menjauh, mendekati atau mengitari subjek, dan gerakan ini dapat dibuat sehalus atau sekasar mungkin sesuai kehendak si sinematografer. Selain itu, lensa dapat digunakan untuk memberi kesan gerakan menuju atau menjauh dari subjek, atau membuat citra subjek menjadi tajam atau kabur, atau bahkan untuk mengubah penampilan subjek menjadi lebih ekstrim. Satu-satunya batasan pada kemungkinan mobilitas dalam pembuatan setiap film adalah ketersediaan teknologi yang diperlukan untuk menghasilkan efek yang ingin dicapai; sementara itu, teknologi lensa dan kamera telah berkembang sedemikian rupa

di sepanjang sejarah film untuk mengakomodasi kebutuhan pembuatan film yang semakin kompleks. Misalnya, penemuan model kamera yang ringan (berserta alat perekam suara) pada 1950-an menjadikan pembuatan film lebih mudah untuk dilakukan di berbagai lokasi. Namun, jika kita melihat film-film lama (yang bisu dan hitam-putih) kita akan mengetahui bahwa para sinematografer telah sejak semula berusaha mengembangkan imajinasi untuk memperoleh gambar bergerak, meski pada waktu itu dengan menggunakan kamera besar dan berat terbuat dari kayu. Jadi, ketersediaan teknologi yang memadai memang penting, tetapi yang lebih utama adalah bagaimana berkreasi semaksimal mungkin dengan peralatan yang tersedia.

camp / campy. Suatu bentuk komedi parodi dengan unsur-unsur dramatis (yang biasanya normal) yang dimunculkan secara berlebihan, sehingga menjadi absurd dan tidak masuk akal. Contoh: *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975) dan *Barbarella* (Roger Vadim, 1968).

camrip. Film bajakan yang biasanya diperoleh atau direkam dari layar bioskop dengan menggunakan *handycam*. Biasanya kualitas gambar yang dihasilkan sangat buruk karena perekaman dilakukan dari sudut pengambilan yang kurang sempurna, atau karena hambatan lainnya. Kualitas suara juga buruk karena menggunakan mikrofon *onboard* pada kamera tersebut.

can. Tempat/wadah untuk film. Sebuah karya film yang sudah selesai dikerjakan biasa disebut "*in the can*".

candid camera. Kamera tersembunyi. Konsep pengambilan gambar dengan menggunakan kamera tersembunyi dan dilakukan secara diam-diam sehingga subjek yang direkam tidak mengetahui kehadiran kamera di sekitarnya. Biasa digunakan untuk acara-acara hiburan.

canned laughter. Tawa yang direkam sebelumnya, digunakan untuk acara siaran tertentu (terutama untuk sitkom) sebagai pengganti audiens sesungguhnya.

canned music. Musik yang belum ditulis untuk film tertentu namun telah direkam dan dikatalogkan menurut gayanya dalam perpustakaan sehingga dapat dibeli dan dipergunakan.

canted frame. *Lihat dutch angle.*

caption. 1. *tagline* untuk sebuah iklan; 2. teks yang disisipkan ke dalam gambar oleh si pembuat film/program; 3. teks di layar yang menjelaskan atau berhubungan dengan gambar visual (misalnya, nama orang yang sedang berbicara).

capture / digitize. Proses pemindahan gambar dari kaset ke komputer.

capture card. *Card* komputer, baik internal maupun eksternal, yang berfungsi mengubah sinyal audio-video analog menjadi format digital untuk kepentingan editing komputer.

carbon microphone. Mikrofon yang menggunakan prinsip kerja nilai hambatan/resistor (berbahan arang) yang berubah-ubah. Getaran suara yang dihasilkan akan menggerakkan membran/diafragma, getaran membran menghasilkan kerapatan dan kerenggangan arang sehingga menghasilkan perubahan nilai hambatan pada lilitan primer. Dengan demikian, perubahan arus listrik yang dihasilkan lilitan sekunder akan sebanding dengan perubahan getaran suara yang diterima. Mikrofon jenis ini memiliki ciri: catu daya besar, berat (karena ada trafo), respon frekuensi lebih rendah dibanding *Dynamic Microphone*. Contoh: telepon rumah.

card rate. Biaya iklan tanpa diskon.

cardioid microphone. Mikrofon *unidirectional* dengan jangkauan penangkapan berbentuk hati.

caricature. Tokoh cerita dengan sosok dan karakter yang biasanya tidak proporsional, dilebih-lebihkan; sosok karikatural sering digambarkan secara tidak realistis dan stereotipikal.

carrier. Sinyal RF yang dimodulasikan dengan sinyal audio atau video untuk transmisi penyiaran.

cartoon. Gambar karikatural tentang suatu peristiwa atau seorang tokoh. Ada tiga jenis kartun utama: kartun editorial, menampilkan karikatur kejadian terkini di majalah dan surat kabar; kartun *gag*, yang biasanya mengkarikaturkan suatu kelompok daripada individu, di majalah dan kartu ucapan; dan kartun ilustratif, digunakan untuk menjelaskan aspek tertentu suatu produk baru atau topik pendidikan dengan cara yang lucu. Istilah ini juga digunakan untuk merujuk pada potongan gambar (*comic strips*) dan film animasi lucu yang ditujukan terutama untuk anak-anak (juga disebut *toons*).

cast. Aktor dan artis yang secara fisik muncul di atas panggung/film untuk memainkan peran yang diberikan pada mereka.

casting agency. Agen yang mengaudisi dan mempekerjakan aktor untuk produksi tertentu.

cast page. Halaman yang diletakkan sesudah halaman judul, berisi daftar para tokoh beserta penjelasan ringkas.

casting. Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang diperlukan oleh cerita. Pekerjaan ini menjadi tanggung jawab *casting departement*, tetapi biasanya sutradara terlibat penuh dalam proses ini. Rencana *casting*, pada umumnya, telah diumumkan sebelumnya kepada publik atau agen sehingga para aktor dapat mempelajari skenario lalu mempersiapkan adegan yang akan ditampilkan untuk dinilai.

Terdapat beberapa metode *casting*, antara lain:

- *Casting by ability.* Calon pemain terbaik yang dipilih untuk peran penting/utama.
- *Casting to emosional temperament.* Memilih seorang pemain berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang dipegangnya (kesamaan emosi, temperamen, kebiasaan,

dll.). Metode *casting* seperti ini sering dilakukan oleh para pembuat film Hollywood.

- *Casting to type*. Pemilihan pemain berdasarkan kecocokan fisik si pemain (tinggi badan, berat badan, bentuk tubuh, dll.)
- *Anti-type casting / education casting*. Pemilihan pemain yang bertentangan dengan watak atau fisik yang dikehendaki cerita.
- *Therapeutic casting*. Menentukan seorang pemain yang bertentangan dengan watak aslinya, dengan tujuan untuk menyembuhkan atau mengurangi ketidakseimbangan jiwanya.

casting couch. Pada masa keemasan Hollywood, sudah umum bagi perempuan manapun yang ingin menjadi bintang film, atau memperoleh peran dalam sebuah film, untuk melayani sutradara/produser secara seksual. Konon, pelayanan itu dilakukan di sofa (*couch*) pada kantor sutradara/produser. Meskipun hal itu kini sudah tidak umum lagi, namun istilah *casting couch* tetap dipergunakan.

casting director / casting assistant. Orang yang bertugas melakukan pemilihan pemain dan pengontrakkan aktor/aktris untuk memenuhi bagian yang dibutuhkan dalam sebuah naskah.

catchline. Kata atau frase di bagian atas skrip yang mengidentifikasi item pada sebuah program.

caterer / catering. Orang/perusahaan yang menyediakan makanan bagi para pemain dan kru di lokasi pembuatan film.

catharsis. Peluapan emosi secara tiba-tiba yang menggantikan perasaan sedih, gembira atau perubahan ekstrim emosi sebagai hasil pengulangan, perbaikan, dan pembaharuan dalam kehidupan. Katarsis adalah bentuk pembersihan emosi yang didefinisikan pertama kali oleh Aristoteles, filosof Yunani. Katarsis dijadikan sebagai sensasi penyelesaian tragedi. Selanjutnya, istilah ini dipopulerkan oleh Sigmund Freud (pelopor psikoanalisis). Ia beranggapan bahwa emosi-emosi yang tertekan dapat bergejolak dalam diri seseorang. Frustrasi, sebagai titik awal amarah, yang tersumbat dalam ruang vakum akan memunculkan tekanan

hidraulika yang menekan tembok-tembok ruang vakum itu. Ketika menyaksikan klimaks sebuah film, penonton mungkin mengalami pembersihan emosi dan “penyembuhan”.

CATV (Community Antenna Television). Sistem distribusi *broadband* melalui kabel (bukan penyiaran melalui udara).

cause and effect. Istilah ini mengacu pada cara bagaimana film-film *mainstream* bergerak maju berdasarkan satu adegan atau peristiwa yang terjadi, dan pada gilirannya menimbulkan efek yang terlihat pada adegan atau peristiwa berikutnya. Pendek kata, sesuatu yang kita lihat pada saat tertentu dimotivasi oleh sesuatu yang kita lihat sebelumnya, dan pada gilirannya memotivasi sesuatu yang akan kita lihat berikutnya di dalam film.

CCD (Charge-coupled Device). Alat yang bertugas mengatur sensitivitas pencahayaan dalam citra digital. Sensor *chip* CCD mengonversi cahaya menjadi elektron-elektron sehingga menjadi gambar-gambar digital. Citra yang masuk ke kamera lewat CCD pada mulanya adalah hitam putih. Suatu filter khusus dipakai untuk menerjemahkan bayangan abu-abu tertentu menjadi merah, hijau dan biru, dan kombinasi warna-warna tersebut membuahkan keseluruhan spektrum warna. Dengan satu CCD, kamera hanya dapat mengambil sejumlah detil tertentu dan harus ada kelonggaran-kelonggaran agar satu warna tidak melunturkan warna lainnya. Sedangkan, pada kamera 3-CCD, masing-masing hanya untuk satu spektrum warna utama video saja, yakni spektrum warna merah, hijau dan biru. Suatu prima khusus dipasang untuk mengonversikan cahaya yang memasuki kamera ke dalam ketiga warna berbeda tersebut. Masing-masing diproses secara terpisah, kemudian digabungkan ke dalam satu citra akhir. Hasilnya adalah representasi warna yang sangat rinci dan akurat.

CCTV (Close Circuit Television). Sistem sambungan komunikasi terbatas, untuk keperluan terbatas pula. Peralatan CCTV terdiri atas kamera video, VTR (*videotape recorder*), dan TV monitor. CCTV banyak digunakan untuk pengamanan di toko-toko swalayan, kantor-kantor, perusahaan/pabrik dan sebagainya.

CCTV juga dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan guna mengatasi jumlah murid yang banyak dan kelas paralel, sehingga memerlukan ruangan yang luas. Dengan menggunakan CCTV, seorang guru mengajar sekaligus untuk semua dengan cara setiap ruangan sudah dilengkapi dengan TV monitor dan kamera sehingga memungkinkan terjadi komunikasi antara guru dengan para siswa di setiap ruangan.

CCU (Camera Control Unit). Alat untuk mengontrol fungsi kamera di studio, terpisah dari kamera, ditangani seorang petugas yang akan menyelaraskan pencahayaan (*brightness contrast*), temperatur warna (*color temperature*), kecepatan (*shutter speed*), *white balance*, serta warna *hue (red, green, blue)*, dll. agar gambar yang dihasilkan bisa maksimal. Jumlah CCU yang digunakan sama persis dengan jumlah kamera yang digunakan karena masing-masing kamera dikontrol oleh satu CCU. Sementara itu, di belakang kamera, sang kamerawan hanya berkonsentrasi pada *framing* saja.

CD (Compact Disk). Cakram laser berdiameter 12 cm, sebagai media penyimpan video, audio atau data dalam format digital.

cel / celluloid. Selembar lukisan (tangan) animasi tunggal, biasanya terbuat dari bahan tembus pandang seperti *cellulose* atau *mylar*, agar dapat disusun dalam beberapa *layer*. *Celluloid* juga menjadi sebutan lain untuk film.

cel animation. Bentuk animasi yang memindahkan gambar-gambar (lukisan tangan) ke lembaran-lembaran plastik, masing-masing berisi elemen yang berbeda (tokoh, latar belakang), untuk kemudian disusun sehingga menjadi sebuah adegan yang lengkap. Komposisi ini selanjutnya difilmkan. Cara kerja seperti ini terus dilakukan hingga munculnya komputer animasi pada pertengahan tahun 1990-an.

copyright / censor. Perubahan yang harus dilakukan terhadap sebuah karya film oleh seseorang atau badan (bukan oleh si pembuat film), biasanya oleh lembaga klasifikasi film regional atau

nasional. Tindakan ini diperlukan untuk menjaga kelayakan karya film berdasarkan standar moral yang berlaku. Di Indonesia, kewenangan ini dimiliki oleh BSF (Badan Sensor Film) yang kemudian berubah menjadi LSF (Lembaga Sensor Film).

century stand. Alat yang digunakan untuk menahan berbagai jenis bendera yang diperlukan untuk mengurangi intensitas cahaya atau untuk menghalangi sejumlah cahaya tertentu. Juga digunakan untuk menahan atau mendukung ranting daun atau efek lain yang berhubungan dengan pencahayaan.

CG. Lihat **character generator**.

CGI (Computer Generated Imagery). Merujuk pada penggunaan teknologi komputer grafis dalam produksi film untuk menciptakan gambar, *special effects*, dan ilusi gerak; sangat bermanfaat untuk menghemat biaya, khususnya pada produksi film kolosal. Contoh: *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) yang menampilkan banyak dinosaurus raksasa, *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) dan *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Peter Jackson, 2001), yang membutuhkan ribuan prajurit dan pemeran figuran lainnya.

chain of title. Sejumlah dokumen yang menunjukkan atau membuktikan bahwa seseorang memiliki hak (termasuk *copyright*) untuk memproduksi dan memasarkan suatu karya. Dokumen-dokumen yang diperlukan meliputi: *writer's agreements*, *script editor's agreements*, *option and assignment agreements* (bila film yang diproduksi berdasarkan karya orang lain, misalnya sebuah novel), *producer's agreements*, dan *director's agreements*.

change pages. Apabila sebuah skenario film mengalami perubahan selama masa produksi, maka perubahan tersebut akan disampaikan pada para aktor dan kru dalam *change pages* (halaman-halaman perubahan), yang biasanya berwarna berbeda dari halaman skenario sebelumnya.

change-over marks / reel change. Sebagian besar karya film terdiri lebih dari satu *reel*, dan karenanya dibutuhkan sedikitnya dua buah

proyektor agar tidak ada jeda pemutaran. Menjelang akhir pemutaran *reel* pertama, sebuah tanda akan diberikan (berupa lobang kecil di sudut beberapa frame), sehingga pemutaran *reel* kedua harus dipersiapkan.

changing bag. Tas hitam kedap cahaya dengan ritsleting ganda tempat *magazine* film dapat diletakkan untuk memindahkan film yang telah diekspos dan mengisi ulang *magazine*. Dirancang sedemikian rupa sehingga asisten kamera dapat memasukkan tangan dan lengannya tanpa membiarkan film terkena cahaya. Biasanya digunakan saat berada jauh dari studio, karena di studio *magazine* diisi ulang di ruang gelap.

channel. Saluran. Suatu jalur komunikasisinyal untuk pengiriman informasi. Menurut Edward Sapir, istilah ini mengandung dua pengertian, yakni primer dan sekunder. Media sebagai saluran primer adalah lambang (misalnya bahasa, *gesture*, gambar atau, warna) yang dipergunakan khusus dalam komunikasi tatap muka (*face-to-face communication*), sedangkan media sekunder adalah media yang berwujud, baik media massa (misalnya surat kabar, televisi, atau radio), maupun media nir-massa (misalnya surat, telepon, atau poster).

channel share. Persentase yang diperoleh dari semua pemirsa yang menonton saluran tertentu dalam kurun waktu tertentu.

character. 1. peran yang dimainkan (oleh aktor) di atas panggung, di dalam film, dll.; 2. tokoh yang digambarkan dalam teks (drama, novel, film, dll.); 3. orang terkenal atau terpendang (juga disebut tokoh); 4. simbol yang digunakan dalam sistem penulisan atau kode (misalnya kode komputer).

Dalam karya sastra biasanya ada beberapa tokoh, namun hanya ada satu tokoh utama. Tokoh utama ialah tokoh yang sangat penting dalam mengambil peranan dalam suatu cerita. Dua jenis tokoh utama adalah tokoh datar (*flat character*) dan tokoh bulat (*round character*). Tokoh datar ialah tokoh yang hanya menunjukkan satu segi, misalnya baik saja atau buruk saja. Sejak awal sampai akhir cerita tokoh jahat akan tetap jahat, tidak mengalami perkembangan

psikologis. Tokoh bulat adalah tokoh yang menunjukkan berbagai segi baik buruknya, kelebihan dan kelemahannya. Jadi, ada perkembangan yang terjadi pada tokoh ini. Dari segi kejiwaan, dikenal ada tokoh *introvert* dan *extrovert*.

character actor. Seorang aktor yang dari satu film ke film lainnya biasa memainkan karakter atau watak sejenis, stereotipikal (orang jahat, orang budiman, dll.).

character arc. Perkembangan emosi para tokoh dalam sebuah cerita.

character generator. Juga disingkat dengan CG atau *chargen*, merupakan sebuah komputer kecil yang digunakan khusus untuk menyusun tulisan (*title, sub title*) dan grafis yang dibutuhkan dalam tayangan televisi tanpa melibatkan kamera. Ada yang berbentuk *keyboard* yang dihubungkan langsung ke *vision mixer*, ada juga yang berupa satu unit komputer yang berdiri sendiri yang bisa dihubungkan ke *vision mixer*. Alat ini mampu menyimpan dan memperagakan teks dalam format video yang kompatibel dengan sinyal warna NTSC.

character man/woman. Pada saat-saat tertentu seorang aktor/aktris bermain karakter, biasanya istilah ini merujuk pada aktor/aktris yang paling sesuai secara fisik untuk peran-peran selain pemain utama romantis, peran remaja, atau peran sederhana.

character study. Film yang mengandalkan penokohan dan interaksi yang kuat untuk menyampaikan sebuah cerita, dan alur cerita dan narasi tidak menjadi hal utama. Contoh: *The Seven Samurai* (Akira Kurosawa, 1954), *Atlantic City* (Louis Malle, 1980), *The Grifters* (Stephen Frears, 1990), *Dead Man Walking* (Tim Robbins, 1995).

characterization / perwatakan. Penampilan atau pelukisan tokoh cerita secara keseluruhan, baik keadaan lahir maupun batinnya, termasuk keyakinannya, pandangan hidupnya, adat-istiadat, tingkat intelegensia, dan sebagainya. Di sini, yang diangkat pengarang dalam suatu karya adalah manusia dan kehidupannya. Oleh karena itu, penokohan merupakan unsur cerita yang sangat penting.

Melalui penokohan, cerita menjadi lebih nyata dalam angan pembaca.

Ada dua cara yang dapat digunakan untuk melukiskan tokoh cerita, yaitu dengan cara dramatik dan analitik. Pada pelukisan secara dramatik, tokoh tidak langsung dilukiskan sifatnya, melainkan ditunjukkan melalui sikap dan keadaannya, misalnya cerewet, jahat, jelek, alim, atau berkulit hitam. Watak tokoh dapat disimpulkan dari pikiran, cakapan, dan tingkah laku tokoh tersebut, bahkan dari penampilannya. Watak tokoh juga dapat disimpulkan melalui tokoh lain yang menceritakan secara tidak langsung. Sebaliknya, pada pelukisan watak secara analitik, tokoh digambarkan secara langsung keadaan dan wataknya. Perwatakan para tokoh dapat digambarkan dengan cara:

Realistis atau tidak realistis. Tokoh digambarkan secara realistis sebagaimana manusia pada umumnya, mempunyai kelebihan dan kekurangan. Sebaliknya penggambaran secara tidak realistis adalah penggambaran tokoh secara berlebihan, yang baik digambarkan sangat baik tanpa cela, sedangkan yang buruk atau jahat digambarkan kelewat jahat tanpa ada setitik kebaikan.

Karikaturis. Penggambaran tokoh secara sederhana, dengan menonjolkan atau melebih-lebihkan ciri-ciri tertentu yang dimiliki si tokoh. Cara penggambaran ini digunakan dengan maksud meledek, mengejek atau menyindir. Cara penggambaran yang karikatural sering menjadikan si tokoh tampil lucu.

Stereotipikal. Penggambaran tokoh yang digunakan hanya untuk mewakili gambaran umum yang dimiliki masyarakat tentang gender, ras atau kelompok tertentu. Misalnya gambaran stereotipikal seorang tokoh perempuan adalah lemah dan suka menangis. Orang Cina digambarkan sebagai manusia yang mata duitan dan pelit—begitu pelitnya sehingga tidak pernah memakan apapun selain bubur encer.

cheat. Pada saat kamera sedang dipersiapkan untuk pengambilan *shot* kedua dengan *angle* berbeda, perubahan-perubahan kecil di *set* dapat dilakukan untuk menciptakan perspektif baru. Perbedaan *angle* akan menyembunyikan kenyataan bahwa benda-benda di situ tidak berada di tempat yang sama persis. Baik aktor maupun

benda-benda di *set* dapat dimanipulasi, dimasukkan atau dikeluarkan dari *shot*, direganggalkan atau dirapatkan jaraknya, bergantung pada keperluan. Kalimat yang diucapkan pada seorang aktor: “*We’re going to cheat you in a little,*” mengharuskan si aktor berdiri lebih dekat dengan sebuah benda sehingga keduanya masuk ke dalam *shot*.

cheater cut. Gambar/adegan yang diletakkan pada awal suatu episode (dari rangkaian episode) untuk menunjukkan apa yang terjadi pada akhir episode sebelumnya.

cherry-picker. Kerekan yang digunakan untuk mengangkat lampu hingga tinggi di atas *set*, biasanya ketika membuat film pada malam hari di lokasi.

chiaroscuro. Gabungan dua kata (Italia) ”cemerlang” dan ”gelap”, merujuk pada suatu gaya pencahayaan *low-key* yang menampilkan pencahayaan kontras, bisa diperoleh dengan penggunaan *spotlight*. Teknik pencahayaan ini berakar pada ekspresionisme Jerman. Teknik penggunaan warna terang dan gelap atau bayangan secara bersamaan dalam menggambar, melukis, atau representasi sinematik untuk menekankan adanya suatu kontras. Para seniman terkemuka yang menggunakan teknik ini termasuk Leonardo da Vinci, Raphael, Michelangelo Merisi da Caravaggio, Georges de La Tour, dan Rembrandt.

chick flicks. Film pop yang dipenuhi pemain perempuan; juga sebutan yang bersifat merendahkan untuk film-film yang dibintangi sejumlah perempuan dengan cerita penuh kesedihan menguras airmata. Contoh: *Steel Magnolias* (Herbert Ross, 1989), *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991).

child pornography. Karya film berbau seks yang melibatkan anak-anak. Beberapa negara telah menerapkan undang-undang pelarangan dan menganggap hal ini sebagai tindak kriminal. Contoh film yang menimbulkan kontroversi: *Lolita* (Stanley Kubrick, 1961 dan Adrian Lyne, 1997) dan sebuah program televisi *No Child of Mine* (Peter Kosminsky, 1997), meskipun

Digital Repository Universitas Jember

dalam jangka panjang program televisi tersebut bertujuan menyerang eksploitasi terhadap anak-anak.

children's movies. Film yang ditujukan untuk menarik perhatian anak-anak. Pelopor di bidang ini adalah Walt Disney (1901-1966), yang pertama kali dikenal pada akhir 1920-an dan 1930-an karena menciptakan tokoh film kartun seperti Mickey Mouse dan Donald Duck. Dia kemudian memproduksi film kartun berdurasi panjang dan juga film tentang binatang liar di alam sekitar dan film yang dibintangi oleh aktor manusia.

children's television. Program televisi, termasuk saluran televisi, yang terutama dimaksudkan untuk menarik minat anak-anak, yang biasanya terdiri atas kartun, cerita edukatif, dan sejenisnya.

choreographer. Orang yang berperan sebagai perancang dan pengatur gerak tari dalam sebuah film atau program televisi.

chromakey. Metode elektronis untuk menggabungkan gambar video yang satu dengan gambar video lainnya dengan cara menghilangkan atau membuat jadi transparan warna di salah satu gambarnya. Dalam prosesnya menggunakan teknik *key colour* yang dapat mengubah *foreground* dan *background* sesuai kebutuhan. Latarbelakang bisa menggunakan layar berwarna biru (*bluescreen*) atau hijau (*greenscreen*). *Chroma key* merupakan *external key*.

chrominance. 1. Bagian yang berwarna pada sinyal video. 2. Perangkat pencahayaan yang menghasilkan sensasi warna bagi mata manusia.

chronicle. Narasi sejarah panjang, sering termasuk legenda dan mitos, yang disajikan secara kronologis.

chronology. Susunan serangkaian peristiwa dalam urutan waktu. Cara ini adalah cara paling sederhana menata sebuah cerita dan penting dalam film-film tertentu, seperti *Bloody Sunday*, yang melibatkan penembakan orang-orang yang ambil bagian dalam demonstrasi

hak-hak sipil di Irlandia Utara pada tahun 1972. Perkembangan peristiwa secara berurutan selama jangka waktu tertentu menjadi bagian penting dari seluruh proses kreatif dalam film tersebut.

chyron. Grafis teks yang muncul di bagian bawah layar yang menunjukkan waktu, tempat, atau nama seseorang yang ada di layar.

cinch marks / scratches. Goresan-goresan pada tepi gulungan film, biasanya diakibatkan oleh peralatan pemutar yang tidak bekerja sebagaimana mestinya.

cine club. Institusi independen yang menjadi saingan bioskop konvensional, biasanya menampilkan film independen.

cineaste. Pembuat film. Disebut juga *film-maker*. Secara khusus juga digunakan untuk menyebut para penggemar film.

cinema. 1. Merujuk pada *motion picture*. Berasal dari kata Yunani *kinema* yang berarti gambar. Juga menjelaskan tempat dimana film diputar, baik yang beratap maupun yang terbuka. 2. Seni, industri, atau bisnis pembuatan film yang mula-mula dikembangkan dari teknologi pemotretan. Menurut sejumlah sejarawan, film pertama yang benar adalah versi sepuluh bagian dari persidangan perwira tentara Prancis *Alfred Dreyfus* (1899); *Cinderella* (1900); dan *A Trip to the Moon* (1902) oleh pesulap Prancis Georges Méliès. Meskipun awalnya ditampilkan di Paris, film-film Méliès meraih sukses besar ketika diputar di banyak negara. Di Amerika Serikat, film Edwin S. Porter, *The Great Train Robbery*, menjadi hit yang sensasional pada tahun 1903.

cinema advertising. Iklan yang ditampilkan di layar bioskop sebelum film utama diputar.

cinema vérité. Disebut juga *Cinema Truth*. Muncul di Perancis pada tahun 1960-an dan dipengaruhi oleh realisme Perancis, merupakan suatu gaya dalam pembuatan film dokumenter dimana kontrol sutradara atas aktor tidak disertakan. Semua peristiwa yang terjadi

bersifat alami, tanpa rekayasa. Pelaksanaan produksi tidak bergantung pada kualitas aktor, *set*, *property*, *special effect* atau biaya besar. Para pemeran yang terlibat adalah para pelaku sesungguhnya, tanpa latihan. Kamera yang merekam dibuat tidak mencolok sehingga para pelaku tidak terganggu oleh keberadaan kamera. Tujuannya adalah menampilkan kehidupan yang sesungguhnya, melalui media artistik film. Contoh klasik *cinéma vérité* adalah film dokumenter Kanada *Warrendale* (1967) oleh Allan King, *Chronicle of a Summer* (1961) oleh Jean Rouch dan *Le Joli Mai* (1962) oleh Chris Marker. Gayasinematis yang menekankan penggambaran kehidupan yang wajar dan realistik ini juga terlihat pada *La passion de Jeanne d'Arc* (1928) karya Carl-Theodor Dreyer dan *Un chien andalou* (1929) karya Luis Buñuel dan Salvador Dalí. Pada khasanah pembuatan film dokumenter, gaya ini bisa menjadi gaya alternatif yang secara harfiah dapat diartikan sebagai "sinema realitas".

cinemagoer. Seseorang yang secara teratur pergi menonton film ke bioskop.

cinemascope. Nama dagang untuk perangkat presentasi dengan lensa anamorfik atau proyektor dan layar ekstra panjang. Memungkinkan proyeksi dari gambar yang jauh lebih besar dari ukuran biasanya. Banyak film epik dibuat dalam format *cinemascope*. Dalam kehidupan sehari-hari, istilah *cinemascope* merujuk pada semua format layar lebar.

cinematheque. Bioskop kecil dengan suasana intim.

cinematic. Hal-hal yang berkaitan dengan film, pembuatan film, atau dengan gaya di mana film dibuat.

cinematise. Proses kerja kreatif untuk mentransfer sebuah drama, novel, atau karya lainnya menjadi sebuah film untuk bioskop.

cinematographer / sinematografer. Penata fotografi. Orang yang bertugas melaksanakan aspek teknis pencahayaan dan fotografi adegan. Seorang sinematografer yang kreatif juga akan membantu

sutradara dalam menentukan sudut, pencahayaan dan peletakan kamera.

cinematography / sinematografi. Bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan. Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Objeknya yang sama menyebabkan peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan dan penyampaian ide dalam fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap dan menyampaikan rangkaian gambar. Jadi, sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar, atau dalam sinematografi disebut *montage*.

Sinematografi sangat dekat dengan film, yakni sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpan adalah berupa *celluloid*, sejenis pita plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Pita inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi.

cinemobile. Nama dagang untuk unit lokasi pembuatan film yang lengkap dan dapat berpindah-pindah, membawa peralatan dan petugasnya dan memiliki banyak ukuran mulai dari van peralatan kecil sampai dengan bus besar.

cinplex / **sineplek**. Konsep baru pengelolaan gedung bioskop dengan menyekat-nyekat sebuah gedung bioskop besar menjadi beberapa ruang (studio) yang nyaman dan mewah, serta menawarkan beberapa film dalam satu malam, dilengkapi dengan tata suara dolby stereo untuk memuaskan telinga penonton. Di Indonesia, Konsep baru ini ditawarkan oleh Kelompok Cineplex 21, dimulai pada tahun 1984. Sineplek Biasanya dilengkapi *lobby* menarik, kafeteria, toilet dan ruang pertunjukan dengan desain interior yang nyaman.

Cinerama. Nama dagang untuk sebuah metode, diperkenalkan pada tahun 1950-an, tentang bagaimana menghasilkan film layar lebar

Digital Repository Universitas Jember

pada masa awal dengan efek tiga dimensi yang disempurnakan; seperti CinemaScope, Cinerama dimaksudkan untuk menarik orang ke bioskop dan menjauh dari pesawat televisi mereka.

clapper boards. Sepasang papan berengsel yang diketukkan saat syuting dialog, pada saat kamera dan alat perekam suara berputar dalam kecepatan yang sinkron. *Frame* pertama ketika papan bersentuhan kemudian disinkronkan dalam ruang pemotongan dengan bunyi “*tar*”, memantapkan *sync* antara alur suara dan alur gambar. Pada banyak tipe, sistem penanda elektronik dipasang di sisi kamera. Papan ini berisi sejumlah informasi antara lain titel produksi, nomor adegan (*scene*), produser, dan tanggal pengambilan gambar. Informasi pada papan ini dicatat oleh pencatat adegan dan direkam oleh kamera video, yang kelak akan memudahkan pencarian gambar pada proses editing.

clapper-loader. *Lihat camera loader.*

classification. *Bug* yang bertujuan menjelaskan klasifikasi khalayak program, biasanya muncul di sudut kanan/kiri atas layar televisi. Klasifikasi ditulis dengan singkatan: SU (Semua Umur), D (Dewasa), BO (Bimbingan Orangtua), A (Anak).

claymation. Pembuatan model dengan bahan lempung atau plastisin.

clean speech. Pengambilan gambar yang seluruh dialognya diucapkan tanpa kesalahan.

clear. *Lihat bungkus.*

clear-com. Sebutan bagi penggunaan *headset audio* yang dihubungkan dengan *master control*.

CLIDVIC (Climb from Despair to Victory). Resep sukses yang dicapai di film *Rocky* dan semua karya yang mengekor di belakangnya. *Plot* dibagi menjadi tiga bagian:

- Kalah dan menderita
- Latihan keras, biasanya ditampilkan dalam bentuk montase

- Memperoleh kemenangan, diakhiri dengan *freeze-frame* sang juara.

cliffhanger. Sebutan bagi suatu adegan atau gambar yang diletakkan di bagian akhir cerita / episode yang mampu mengundang rasa ingin tahu penonton tentang kelanjutan acara, namun harus ditunda karena ada jeda iklan.

climax. Klimaks merupakan bagian terbesar pertama yang memutuskan atau membuat suatu penemuan penting tentang diri si tokoh. Klimaks terjadi saat konflik telah mencapai titik intensitas tertinggi, dan momentum itu merupakan sesuatu yang tak dapat dihindari kejadiannya. Artinya, berdasarkan tuntutan dan kelogisan cerita, peristiwa itu harus terjadi, tidak boleh tidak. Klimaks merupakan pertemuan antara dua hal yang dipertentangkan dan menentukan bagaimana suatu konflik akan diselesaikan. Istilah ini juga disebut: titik tertinggi cerita, *zenith*, *apex*, atau *crescendo*. Klimaks biasanya diikuti oleh anti-klimaks atau *denouement*.

clip on / lavalier microphone. Mikrofon khusus yang dipasang pada objek tanpa mudah terlihat, misalnya pada dasi atau kancing baju. Biasanya ukurannya kecil sehingga tidak mencuri perhatian.

Close Captioned (CC). Sistem yang memperlihatkan dialog yang sedang berlangsung di layar untuk penonton tunarungu.

close miking. Penempatan mikrofon yang sangat dekat dengan mulut—biasanya dilakukan oleh para penyiar radio dan TV.

closed subtitle. *Subtitle* yang hanya bisa dinikmati bila pesawat televisi dilengkapi dengan *decoder* dan *character generator*.

close-up (CU). Pengambilan gambar dari jarak dekat. Tembakan kamera pada jarak dekat ini memperlihatkan hanya bagian kecil subjek, misalnya wajah seseorang. Karena *close-up* membesarkan ukuran subjek berlipat-lipat maka *close-up* cenderung mengungkapkan pentingnya objek dan sering memiliki arti simbolik.

c-mount lens. Jenis lensa yang ditancapkan ke badan kamera dengan cara diputar (seperti mur-baut), sehingga antara lensa dan kamera tergabung dengan erat. Lensa jenis ini sering dipakai untuk kamera film 16mm, kamera CCTV, dan *trinocular microscope phototubes*.

coaxial cable. Kabel tembaga yang dibalut oleh beberapa pelindung (pelindung luar, pelindung anyaman tembaga, dan isolator).

coda. Secara harfiah berarti ekor (Itali), biasanya merujuk pada bagian akhir suatu komposisi musik. Dalam film, istilah ini mengacu pada bagian penutup film (seringkali tanpa kata-kata) yang merupakan kesimpulan atau ringkasan atas keseluruhan cerita.

codes. Sistem tanda audio dan visual yang memungkinkan komunikasi berlangsung. Jenis objek, ukuran *shot*, sudut kamera, pencahayaan, editing dan musik dalam film cenderung menghasilkan makna tertentu bagi mereka yang memahami kode-kode sinematografis. Kode-kode tersebut secara luas dapat dipahami karena telah menjadi konvensi. *Lihat conventions.*

cognitivism / cognitive theories. Sesuai namanya, pendekatan baru ini (yang menyebar dari Amerika Utara pada 1990-an) mengakui kesadaran nilai-nilai dan pengetahuan serta menolak psikoanalitik yang kompleks dan asumsi strukturalis terhadap *screen theory*; kebanyakan penulis teori kognitif sangat bermusuhan dengan pengertian bawah sadar. Hubungan antara persepsi (terhadap film misalnya) dan emosi dianalisis menggunakan model-model ilmiah yang rasional. Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya *schemata*—skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya— dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental. Teori ini digolongkan ke dalam konstruktivisme, yang berarti, tidak seperti teori nativisme (yang menggambarkan perkembangan kognitif sebagai pemunculan pengetahuan dan kemampuan bawaan), teori ini berpendapat bahwa kita membangun kemampuan kognitif kita melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan.

cold media. Media yang menuntut tingkat interaksi dan interpretasi lebih besar dari para penontonnya, misalnya televisi. Bandingkan dengan **hot media**.

cold open. Disebut juga *teaser*, merupakan segmen pembukaan pendek yang dicuplik dari salah satu adegan terbaik, diperlihatkan sebelum *opening credits*. Fungsinya adalah menarik perhatian penonton dan meningkatkan tensi dramatik sebelum pertunjukan dimulai.

color bars. Palang warna, suatu pola tampilan berwarna-warni yang biasa digunakan sebagai tampilan ujicoba pada televisi. Biasanya digunakan untuk mengecek apakah sistem video sudah dikalibrasi dengan benar. Sistem video telah terkalibrasi dengan benar bila warna-warna pada palang warna tersebut memiliki kecerahan, ketebalan dan saturasi yang cukup. Hal ini bisa dicek dengan *vectorscope* atau dilihat pada *RGB levels*.

color black. Sinyal warna paling dasar disebut *color black*. Sinyal ini memiliki nilai *luminance* 7.5 IRE dan tidak ada *chroma* pada gambar. Sinyal ini digunakan setiap kali dilakukan perpindahan warna gradual menuju hitam (*fades to black*).

color consultant. Penasehat teknis yang memiliki keahlian di bidang stok film dan pengolahan film, yang biasanya memberi masukan/petunjuk pada para sinematografer.

color enhancement. Perubahan warna yang dilakukan terhadap sebuah gambar, tidak penting apakah perubahan tersebut mencerminkan kenyataan sebenarnya atau tidak, yang penting dapat memperkuat makna gambar. Istilah ini merujuk pada *digital post production*, bukan *film lab systems*. Perubahan demi penekanan makna ini mungkin telah direncanakan sebelumnya, tapi mungkin improvisasi pada saat pascaproduksi.

color grading. Proses perbaikan atau perubahan warna. Biasanya dilakukan di laboratorium pada saat pembuatan *final print*.

color killer. Sirkuit yang dirancang untuk mendeteksi terjadinya letupan pada sinyal televisi dan mematikan fungsi sirkuit-sirkuit warna bila letupan sinyal terlalu rendah atau hilang.

color temperature / suhu warna. Setiap sumber cahaya memiliki karakteristik warna. Warna tersebut berkaitan erat dengan ‘suhu’ yang dimilikinya. Suhu warna yang lebih rendah cenderung berwarna merah atau oranye, sementara suhu yang lebih tinggi cenderung berwarna hijau atau biru. Suhu warna diukur dengan derajat Kelvin ($^{\circ}\text{K}$).

Suhu Warna

Suhu	Sumber	Warna
1950	Cahaya Lilin	Orange
2870	Incandescent Normal	Orange
3200	Lampu TV atau Foto	Orange
3400	Sebagian Lampu Foto	Orange
3500-4000	Lampu Fluorescent	Hijau
5500	Matahari Siang	Biru

color timing / color correction. Proses penyesuaian warna yang dilakukan pada film sehingga memiliki kepaduan warna dari *shot* ke *shot*, tanpa mempertimbangkan stok film dan kamera yang digunakan.

colorist. Seniman gambar yang selama pascaproduksi sebuah film atau program televisi melakukan perbaikan (dengan komputer) *frame* demi *frame* agar tercapai keselarasan warna.

colorization. Proses perubahan warna pada sebuah film. Secara digital, warna gambar hitam-putih menjadi berwarna. Pertama kali dilakukan pada tahun 1980-an, namun tidak mendapat sambutan yang baik karena dianggap merusak kreasi artistik. Contoh perubahan warna adalah pada *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) dan *It's a Wonderful Life* (Frank Capra, 1946).

Columbia Broadcasting System (disingkat **CBS**). Jaringan televisi awal yang, bersama dengan ABC dan NBC, adalah salah satu dari

Tiga Besar di era keemasan televisi, dari tahun 1950 sampai 1970-an. CBS dikenal dalam sejarah penyiaran sejarah untuk karya pemandu jalan Edward R. Murrow (1908-1965), yang menjadi terkenal selama Perang Dunia II (1939-1945) untuk siaran radio *on-the-scene* yang menggambarkan serangan bom Jerman di London . Para pendengar di Amerika bisa mendengar bom meledak pada latar belakang.

Columbia Pictures. Studio Hollywood yang didirikan pada tahun 1914, menghasilkan banyak film keluarga yang populer, termasuk *The Karate Kid* (1984) dan film *Spider-Man* (2002).

combo stand. *2K stand* multifungsi tanpa roda. Disebut *combo* karena dapat difungsikan untuk reflektor maupun lampu.

comedian. Aktor yang berakting pada genre film komedi, yang dirancang untuk menimbulkan kelucuan dan memicu tawa penonton. Contoh: Steve Martin dalam film *The Jerk* (Carl Reiner, 1979), film yang diapresiasi sebagai salah satu dari film komedi terbaik sepanjang jaman.

comedy. Genre film yang mengedepankan kelucuan atau humor dengan cara mengolok-olok ironi abadi eksistensi manusia. Terdapat beberapa subgenre komedi, antara lain: *screwball*, *dark/black*, *farce*, *slapstick*, *dead-pan*, *parody*, dan *romantic comedy*.

comedy-variety hour. Program hiburan di televisi yang menampilkan berbagai macam adegan.

comic-book movie. Genre film yang didasarkan pada cerita komik dan mencoba menghidupkan gaya dengan menghadirkan gambar dan karakter kartun yang kuat.

coming-of-age movie. Film yang berurusan dengan anak-anak muda serta aneka permasalahan yang mereka hadapi pada masa remaja tersebut.

command's hand. Perintah *program director* yang disampaikan oleh *floor manager* kepada pemain dan kru dengan menggunakan komunikasi non verbal, dalam hal ini bahasa isyarat umum menggunakan tangan.

commentary. Berita atau laporan lainnya yang disiarkan langsung dari sebuah acara (misalnya, pertandingan bisbol, di televisi).

commercial / iklan. Tayangan pendek yang umumnya berdurasi 15, 30, atau 60 detik yang dibuat khusus sebagai media promosi produk tertentu, dengan tujuan memotivasi seorang pembeli potensial dan mempromosikan suatu produk atau jasa untuk mempengaruhi pendapat publik dan memenangkan dukungan publik untuk berpikir atau bertindak sesuai dengan keinginan si pemasang iklan. Itulah sebabnya, iklan dibuat semenarik mungkin, terkadang dengan biaya yang sangat tinggi. Iklan yang baik tidak akan digarap secara berlebihan, tidak mengabaikan sisi psikologis, sosiologis, dan ekologis penonton atau sasaran produk yang diiklankan. Sebaliknya, iklan yang buruk akan menyampaikan pesan dengan mengesampingkan estetika.

Terdapat tiga jenis iklan:

- a. Iklan *spot*. Materi iklan televisi secara jelas, langsung dan gamblang berisi format tentang produk dan suatu perusahaan, yang digunakan untuk mencapai tingkat penjualan maksimal atas suatu produk. Iklan jenis ini bersifat komersial murni.
- b. Iklan tak langsung. Informasi tentang suatu produk atau pesan/misi tertentu perusahaan yang disampaikan secara tidak langsung ke dalam meteri program siaran lain untuk mencapai tingkat pengetahuan pemirsa terhadap produk atau misi tertentu yang disampaikan. Iklan jenis ini bersifat tidak komersial murni.
- c. *Public service announcement* (PSA). Informasi tentang suatu kegiatan atau pesan-pesan sosial yang dilakukan untuk mendapatkan tingkat perhatian yang maksimal dari pemirsa untuk beradaptasi dan atau bersimpati terhadap kegiatan atau masalah tertentu.

commercial art. Seni yang diciptakan dengan alasan komersial, terutama periklanan.

commercial break. Slot penayangan iklan pada program radio, televisi, atau Web.

commercial radio. Radio yang dijalankan oleh bisnis milik swasta. Berbeda dengan radio publik dan nirlaba, stasiun radio komersial menjual waktu penyiaran kepada pengiklan yang ingin menjangkau pendengar. Sponsor harus membayar untuk waktu yang disediakan guna mengiklankan produk mereka.

commercial sponsor. Orang atau badan usaha yang membantu membiayai produksi suatu program acara tanpa ikut mengontrol isi program tersebut. Bantuan tersebut biasanya dalam rangka *public relations* atau mengiklankan produk tertentu.

commercial television. Televisi yang dikelola oleh bisnis milik pribadi yang menjual waktu penyiaran kepada pengiklan.

compatible. Kecocokan perangkat dan elemen-elemen elektronik yang saling berhubungan untuk mencapai hasil yang dikehendaki.

composer. Musikus yang karya musiknya dipergunakan dalam suatu film. Sebagian besar film memiliki beberapa musik orisinal yang khusus diciptakan untuk *score* film tersebut. Misal: Jerry Goldsmith, komposer musik orisinal untuk film *Patton* (Franklin J. Schaffner, 1970), *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), dan *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982).

composite print / synchronized print. Film yang telah diedit, termasuk semua gambar, suara, dan musik yang telah dicetak ke dalam sebuah film.

compositing. Penggabungan elemen-elemen visual yang berasal dari sumber-sumber terpisah sehingga menjadi satu gambar (atau serangkaian gambar), untuk menciptakan ilusi bahwa keseluruhan elemen tersebut merupakan bagian integral suatu *scene*. Kini,

sebagian besar *compositing* dilakukan melalui manipulasi gambar digital.

composition / komposisi. Perangkaian dan penataan berbagai unsur dengan cita rasa seni hingga menjadi tampilan bersinergi yang baik dan menarik; caramembagi ruang gambar dan pengisiannya untuk mencapai keseimbangan dalam pandangan. Masalah komposisi merupakan masalah penting dan mendasar bagi semua jenis kesenian, termasuk film. Dalam hal film, komposisi menyangkut pengaturan subjek dalam *frame* atau bingkai gambar. Pemahaman mengenai komposisi lebih terletak pada kepekaan seseorang daripada *skill*. Ragam komposisi meliputi:

Head room, adalah ruang peletakan subjek, dengan pedoman: mata berada pada garis per tiga horizontal bagian atas *frame*.

Looking room / nose room, adalah ruang peletakan subjek, dengan pedoman: hidung berada pada garis tengah vertikal *frame*. Pada *profile shot*, *nose room* dianggap tepat bila ruang di depan subjek adalah 2/3 bagian, dan di belakang subjek 1/3 bagian.

Walking room, adalah ruang peletakan subjek, dengan pedoman: bidang depan subjek berada pada garis tengah vertikal *frame*.

Fussy background, meletakkan *background* sebagai bagian penting yang tidak terpotong / terhalangi oleh subjek. Meskipun *background* harus menyatu dengan keseluruhan pembingkai, namun pada dasarnya *background* juga harus diperlakukan sebagai suatu unit visual yang mandiri.

Edge of frame, seseorang yang berada pada latarbelakang, yang terpotong oleh garis tepi *frame*, akan tampak janggal dilihat. Lebih baik ia diperlihatkan secara utuh, atau sekalian dihilangkan dari *frame*.

Cutting on joints, memotong subjek tepat pada persendian. Efeknya, subjek terlihat kaku. Sebaiknya, hal ini dihindari.

compositor. Orang yang bertugas melakukan *compositing*.

condensor microphone. Mikrofon dengan prinsip kerja kondensator. Getaran suara menggetarkan membran/diafragma, dan getaran yang dihasilkan menggerakkan maju/mundur lempeng penghantar

pada kondensator sehingga menghasilkan perubahan nilai kapasitansi sesuai dengan getaran suara yang diterima oleh membran. Perubahan nilai kapasitansi diubah menjadi perubahan isyarat listrik yang kemudian diperkuat dengan *pre-amp* sehingga dapat dipakai sebagai input audio. Mikrofon jenis ini memiliki ciri: perlu catu daya, respon frekuensinya *flat*, sensitivitas tinggi, *noise* rendah, membutuhkan *pre-amp* untuk mencocokkan impedansi *capsul condensor* dengan *low impedance input*.

conflict / konflik. Berasal dari kata kerja *configere* (Latin) yang berarti saling memukul. Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) yang salah satu pihaknya berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkan atau membuatnya tidak berdaya. Konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan ciri-ciri yang dibawa individu dalam suatu interaksi. Perbedaan-perbedaan tersebut antara lain menyangkut ciri fisik, kepandaian, pengetahuan, adat-istiadat, keyakinan, dan sebagainya. Dengan ikut sertanya ciri-ciri individual dalam interaksi sosial, konflik merupakan situasi yang wajar dalam setiap masyarakat dan tidak satu masyarakat pun yang tidak pernah mengalami konflik antar anggotanya atau dengan kelompok masyarakat lainnya. Konflik hanya akan hilang bersamaan dengan hilangnya masyarakat itu.

Di dalam cerita fiksi, konflik merupakan pertentangan antar-tokoh. Bisa pula pertentangan antara seorang tokoh dengan hati nuraninya sendiri. Ketika mengalami konflik, sang protagonis didesak untuk melakukan tindakan. Sebuah konflik harus mampu membangun ketegangan, yang pada akhirnya mengikat pembaca/penonton untuk terus mengikuti jalannya cerita. Sebab itu cukup beralasan jika konflik disebut sebagai jantung sebuah cerita.

conformations. Kemajuan-kemajuan yang dicapai pada saat proses editing, sering ditandai dengan tanggal. Hal ini hanya diperlukan pada produksi berskala besar, dimana departemen-departemen editing lainnya harus bekerja berdasarkan *conformation* mutakhir.

conglomeration. Proses di mana suatu individu, kelompok, atau organisasi membeli sistem atau *outlet* media. Misalnya, ketika satu

Digital Repository Universitas Jember

surat kabar atau jaringan surat kabar membeli surat kabar lain, industri pers dikatakan sedang mengalami konglomerasi. Pendukung konglomerasi mengklaim bahwa itu adalah praktik bisnis yang dikendaki yang melindungi pekerjaan dan membawa stabilitas menuju pasar. Para penentang mengklaim bahwa hal itu akan memberi terlalu banyak kuasa pada sang pemilik dominan yang dapat mengemas pengetahuan sesuai dengan kepentingannya.

construction co-ordinator / construction manager. Orang yang bertanggung jawab menerjemahkan keinginan *production designer* dan *art director* (berupa gambar-gambar) menjadi wujud tiga dimensi. Juga bertanggung jawab atas kepaduan bangunan-bangunan fisik yang dihasilkan oleh *construction department*.

consumer activism. Aksi langsung oleh konsumen untuk memprotes beberapa aspek iklan, produksi, atau penjualan, terutama mengenai pengaruhnya terhadap nilai sosial.

consumer advertising. Iklan produk dan layanan untuk masyarakat umum (kebalikan dari iklan khusus, komersial, atau profesional).

consumer behavior / perilaku konsumen. Cara orang berperilaku ketika memperoleh, menggunakan, dan memosisikan produk (serta layanan).

consumer culture. 1. gaya hidup atau sistem nilai yang intinya tidak terletak pada orang-orangnya tetapi pada produk yang mengelilingi mereka; 2. pandangan masyarakat yang didominasi oleh konsumerisme.

consumer research. Penelitian yang dilakukan oleh perusahaan periklanan dan pemasaran mengenai konsumen, termasuk menentukan kebutuhan, pilihan gaya hidup, dll.

contact glass. Alat bantu penglihatan terbuat dari kaca berwarna gelap berbentuk seperti *monacle* yang dipakai (pada salah satu mata) penata fotografi selama pencahayaan *set* untuk memeriksa tingkat kontrasan pencahayaan tersebut.

content analysis / analisis isi. 1. Analisis mengenai bagaimana media massa menciptakan konten mereka dan mengapa mereka melakukannya; 2. deskripsi statistik konten media apa pun, seperti misalnya berapa kali tema, kata, dll. tertentu, muncul dalam teks, program, dan sebagainya; 3. teknik menghitung berapa kali suatu hal ditampilkan dalam teks media.

contingency. Sejumlah dana tambahan yang dipersiapkan untuk mengantisipasi terjadinya pembengkakan pembiayaan suatu produksi.

continuity. Kesenambungan. Bukan sekadar persoalan apakah aktor menggunakan topi yang sama di *shot 2* dengan di *shot 1*, namun lebih kompleks dari itu. Setiap penggabungan *shot* harus mempertimbangkan *continuity* (dengan menggunakan *cut*, *mix*, atau *fade*). *Cut* digunakan untuk menyambung adegan yang terjadi berurutan. *Mix* digunakan untuk menggambarkan jarak waktu agak lama antarkejadian. *Fade* menyiratkan jarak waktu yang sangat lama. Adanya gangguan pada *continuity* akan mengakibatkan tersendatnya perjalanan cerita, sehingga mengganggu kenikmatan pemirsa.

continuity editing. Editing yang bertujuan menciptakan aliran *action* yang lembut pada rangkaian *shot* dan *scene*, dan menghindari inkonsistensi visual; membangun kesan cerita bagi para penonton. Penyuntingan ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa urutan waktu, kesesuaian kostum, referensi dalam tindakan, dll., konsisten di sepanjang film.

continuity person. Orang yang bertanggung jawab menjaga konsistensi semua detail dari satu *shot* ke *shot* lainnya, termasuk *action*, pencahayaan, *property*, dan kostum.

continuity report / continuity script. Daftar rincian hal-hal yang terjadi selama pengambilan gambar sebuah *scene*. Biasanya berisi identifikasi kru, *setting* kamera, kondisi lingkungan, status tiap *take*, serta detail *action* yang dilakukan. Pencatatan hal-hal tersebut

akan mengurangi kesalahan *continuity* antar-*shot*, bahkan mempermudah identifikasi saat dilakukan pengambilan *shot* ulang.

contrapuntal sound. Teknik untuk menjadikan suatu adegan lebih menarik dengan cara menghadirkan suara yang sesungguhnya tidak terkait langsung dengan adegan tersebut. Suara tambahan ini, ketika ditempatkan bersama-sama, dapat menghasilkan makna tambahan, atau memperdalam makna. Misal, si tokoh A sedang menonton pertandingan tinju di televisi; suara hiruk-pikuk pertandingan tinju di televisi akan menjadi lebih signifikan ketika A berjalan masuk ke ruangan lain dan kemudian memukuli B di sana. Suara pertandingan tinju yang dihadirkan ke ruangan tempat pemukulan akan menambah kesan terjadinya tindak kekerasan.

contrast. Perbedaan intensitas cahaya antara bagian yang paling terang dan paling gelap pada gambar dalam sebuah *scene*.

contrast control. Sebuah kontrol yang digunakan untuk mengubah amplitudo sinyal video pada *viewfinder*, *receiver*, dan *monitor*, namun tidak mempengaruhi *output* kamera atau sumber gambar lainnya.

contras editing. Penyusunan / penggabungan gambar yang memperlihatkan kontradiksi dua adegan atau lebih.

control track. Sinyal informasi yang direkam pada pita video dan digunakan untuk mengontrol jalur *head* video di atas pita selama pemutaran.

conventions. Cara-cara umum dalam melakukan sesuatu. Film biasanya menggunakan metode konvensional dalam menyusun dan mengkomunikasikan narasi, seperti resolusi cerita, dimasukkannya benda-benda dan lokasi tertentu, dan penggunaan kamera, suara, pencahayaan, dan editing yang khas. Genre terdiri atas konvensi yang telah menjadi mapan dari waktu ke waktu. Konvensi menghasilkan kode, cara-cara memahami dan mengkomunikasikan makna.

convergence / konvergensi. 1. menyempitnya perbedaan tradisional antarmedia karena konsentrasi kepemilikan, globalisasi, dan fragmentasi audiens; 2. proses di mana teknologi yang sebelumnya terpisah seperti televisi dan telepon disatukan oleh basis teknologi umum (digitalisasi) atau strategi industri yang umum. Internet adalah contoh sempurna konvergensi teknologi karena bisa mengusung tulisan, gambar, suara, bunyi, data, dan gambar digital dengan sama baiknya. Perusahaan besar seperti AOL adalah contoh konvergensi industri; Mereka mempertemukan berbagai sistem media (siaran televisi, surat kabar, dll.) di bawah payung korporat tunggal.

convergence theory / teori konvergensi. Suatu pandangan yang menyatakan bahwa bahwa semua media tengah mengalami konvergensi.

coocoloris. Sebutan lain untuk **gobo** atau **cookie**.

cookie. Lembaran kain dengan bingkai kawat, lembaran kayu lapis atau plastik yang diberi pola daun, ranting atau bunga untuk memunculkan bayangan pada permukaan datar. Terkadang buram atau tembus cahaya seperti sebuah *scrim*. Berasal dari bahasa Yunani *kukaloris* yang berarti memecah cahaya.

co-producer. Orang yang bertugas menangani bagian tertentu dalam sebuah produksi. Tanggung jawabnya lebih kecil dibandingkan seorang produser dalam keseluruhan proyek produksi. Namun, perlu dicatat, jika dalam suatu produksi terdapat lebih dari satu produser, tidak otomatis mereka adalah *co-producer*.

copter mount. *Copter* kamera untuk digunakan dalam pengambilan gambar udara via helikopter, berfungsi menjaga kamera dari vibrasi helikopter. Nama dagangnya adalah *Tyler Mount*.

copy. Duplikat suatu dokumen; *copy* biasanya diidentifikasi berdasarkan fungsi atau metode pembuatannya. Misal: *preservation transfer* (transfer untuk tujuan penyelamatan).

copyright. Hak cipta. Merupakan hak eksklusif ‘pencipta’ atau ‘pemegang hak cipta’ untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan ‘hak untuk menyalin suatu ciptaan’. Hak cipta memungkinkan bagi pemegangnya untuk membatasi penggandaan tidak sah atas suatu ciptaan. Pada umumnya, hak cipta memiliki masa berlaku terbatas. Di sejumlah negara di dunia, jangka waktu berlakunya hak cipta adalah sepanjang hidup penciptanya ditambah 50 tahun (di Kanada), ditambah 70 tahun (di Uni Eropa), atau ditambah 75 tahun (di Amerika Serikat).

Di Indonesia, masalah hak cipta diatur dalam Undang-undang Hak Cipta, yaitu Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002. Dalam undang-undang tersebut, pengertian hak cipta adalah "hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku" (pasal 1 butir 1). Hak cipta berlaku pada berbagai jenis karya seni atau karya cipta atau ‘ciptaan’ yang mencakup puisi, drama, film, karya-karya koreografis, komposisi musik, rekaman suara, lukisan, patung, foto, perangkat lunak komputer, siaranradio dan televisi, dll.

core. Gulungan plastik untuk film tanpa *reel*. Terdapat dua jenis gulungan, berukuran dua inci (gulungan kecil) dan tiga inci (gulungan besar). Gulungan dua inci disebut juga *camera core*.

core audience. Persentase pemirsa yang menonton atau mendengarkan keseluruhan suatu program dari awal sampai akhir.

corporate advertising. Iklan suatu korporasi secara keseluruhan, bukan produknya saja.

corporate media. Media massa yang dikendalikan oleh perusahaan besar.

corporate profile. *Lihat profil perusahaan.*

Digital Repository Universitas Jember

corporate video. Video yang diproduksi oleh perusahaan untuk menginformasikan atau mendidik karyawannya.

Corporation for Public Broadcasting. Lembaga nirlaba A. S. yang mendanai penyiaran-penyiaran nonkomersial lokal untuk mengangkat persoalan budaya atau pendidikan.

correspondent / koresponden. Wartawan atau reporter yang secara teratur melaporkan informasi dari area tertentu, biasanya dari wilayah geografis yang sama.

costume / wardrobe. 1. Pakaian yang dikenakan oleh para pemeran saat pengambilan gambar dilakukan. 2. Bagian produksi yang bertanggung jawab menangani (membeli, menyewa, menciptakan, dll.) semua kostum yang akan dikenakan oleh aktor pada saat pengambilan gambar.

costume designer. Orang yang merancang dan memproduksi kostum untuk kepentingan produksi sebuah film. Rancangan kostum tersebut dibuat berdasarkan riset agar sesuai dengan tokoh, lokasi, dan waktu yang diceritakan dalam film.

costume supervisor. Orang yang memberi nasehat di bidang kostum, apakah semua kostum yang telah disiapkan untuk suatu produksi telah sesuai dengan yang dikehendaki.

costumer. *Lihat wardrobe assistant.*

countdown. *Leader* yang mengindikasikan waktu yang tersisa (hitungan mundur) sebelum *frame* pertama sebuah program.

courtroom drama. Kisah drama atau misteri dengan tokoh protagonis seorang pengacara, dan sebagian besar cerita terjadi di ruang pengadilan. *Plot* cerita ini biasanya berkisar pada persiapan persidangan hingga putusan pengadilan. Contoh: *12 Angry Men* (Sidney Lumet, 1957 dan William Friedkin, 1997), *Anatomy of a Murder* (Otto Preminger, 1959), *Judgment at Nuremberg* (Stanley Kramer, 1961), *To Kill a Mockingbird* (Robert Mulligan, 1962),

Digital Repository Universitas Jember

The Verdict (Don Siegel, 1946 dan Sidney Lumet, 1982), *A Soldier's Story* (Norman Jewison, 1984), *Suspect* (Peter Yates, 1987), *The Accused* (Jonathan Kaplan, 1988), *A Cry in the Dark* (Fred Schepisi, 1988), *Reversal of Fortune* (Barbet Schroeder, 1990), *A Few Good Men* (Rob Reiner, 1992), *The People Vs. Larry Flynt* (Miloš Forman, 1996), *Primal Fear* (Gregory Hoblit, 1996).

courtroom TV. Saluran televisi yang menyajikan informasi, cerita, dan dokumenter yang menangani kasus kriminal serta kasus-kasus hukum lainnya.

cover set. *Set* yang digunakan untuk syuting apabila adegan eksterior yang diusahakan ternyata terganggu oleh kondisi cuaca yang tidak mendukung.

cover shot. Bagian dari pengambilan film untuk menyediakan materi transisi dari satu bagian adegan ke bagian adegan lain dalam sebuah adegan yang sama. Bisa juga digunakan sebagai gambar tambahan atau cadangan kalau perekaman pertama tidak berhasil. Juga disebut sebagai *insurance*. Lihat **wide shot** dan **master shot**.

coverage. Keseluruhan hasil pengambilan gambar, termasuk *close-up* dan *reverse angle* sebagai kelengkapan *master shot* untuk membuat sebuah cerita secara lengkap.

CPM (cost per thousand [not million]). Cara menentukan CPM adalah dengan membagi biaya pemasangan *spot* iklan dengan jumlah total masyarakat yang dapat dijangkau iklan tersebut (dalam ribuan). Contoh: biaya pemasangan *spot* iklan pada sebuah stasiun TV adalah Rp15.000.000, dapat menjangkau 75.000.000 pemirsa. Maka CPM adalah $15.000.000 : 75.000.000 = \text{Rp}200$ (tiga nol dicoret karena perhitungan CPM dalam ribuan).

crab left. Gerakan kamera yang bergeser ke arah kiri.

crab right. Gerakan kamera yang bergeser ke arah kanan.

Digital Repository Universitas Jember

craft service. Orang yang diperbantukan pada siapa saja di jajaran produksi, mulai dari membantu kamerawan, penata artistik, penata busana, hingga menyiapkan minuman dan membersihkan lokasi.

crane. Alat khusus berupa katrol untuk mengangkat kamera (dan kamerawan), dapat bergerak secara vertikal maupun horisontal.

crane shot. *Shot* yang diambil dengan menggunakan *crane*. Biasanya *crane* mengangkut kamera dan kamerawan, tapi ada juga yang hanya mengangkut kamera yang digerakkan dengan *remote control*. Dengan memasang kamera pada *crane*, dimungkinkan untuk menghasilkan pergerakan ke atas dan ke bawah, ke belakang, ke depan dan ke samping.

craning. Pergerakan *crane* yang di ujungnya ditempatkan sebuah kamera (dan kamerawan) untuk melakukan pengambilan gambar.

crazy shot. Gambar yang direkam melalui kamera dengan pergerakan tidak beraturan. Tujuan *shot* dengan gaya semacam ini adalah untuk menggambarkan terjadinya *chaos*, kekacauan, atau hal-hal lain yang bersifat darurat.

creative / writer. Orang yang bertugas mengorganisasikan semua aspek kreatif, khususnya materi program dalam proses produksi. Dia bertanggung jawab untuk membuat skrip, *rundown*, riset materi yang terkait dengan program, dan memastikan bahwa sutradara dan pemain atau pengisi acara memahami konsep program sehingga eksekusi berjalan sesuai dengan konsep yang diinginkan.

creative consultant. Orang yang memiliki aneka keahlian, bekerja membantu sutradara dalam hal proses kreatif penciptaan (skrip, *special effects*, fotografi, *sound design*, musik, dll.). Dalam beberapa kasus, konsultan kreatif tidak masuk dalam *credits* karena berbagai pertimbangan.

creative director. Orang di biro iklan yang mengkoordinasikan pembuatan iklan suatu produk atau layanan.

creator. Penulis atau tenaga kreatif utama lainnya di belakang penggarapan film, program televisi, dll.

credits / credit title. Urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara, biasanya muncul di awal atau akhir program televisi atau film.

crew / crew members. Orang atau sekelompok orang yang terlibat dalam produksi film atau program televisi, namun tidak muncul di layar. Istilah ini lebih mengacu pada jajaran pekerja di tingkat bawah (bandingkan dengan *filmmaker*).

critical focus. Porsi gambar yang secara optis berada dalam fokus. Hal ini tidak berhubungan dengan *depth of field* yang lebih berkaitan dengan ketajaman.

cross blocking. Penempatan posisi objek secara silang sesuai dengan kebutuhan.

cross-cutting. Lihat **parallel editing**.

cross-media advertising / periklanan lintas media. Mengiklankan produk yang sama di beberapa bentuk dan outlet media (radio, televisi, cetak, dll.).

cross-media ownership / kepemilikan lintas media. Beberapa media (pers, radio, televisi, dll.) yang dimiliki oleh satu perusahaan.

cross platform. Distribusi melalui aneka jenis media, termasuk siaran televisi, Internet, *mobilephone*, dll.

crowd shot. *Shot* yang dilakukan terhadap sekelompok orang (para figuran) dalam sebuah produksi film; sekarang banyak digunakan **CGI** untuk menghasilkan *shot* kerumunan untuk mengurangi pembengkakan biaya/upah figuran.

CTB (Color Temperature Blue). Jel pengkoreksi warna yang digunakan pada tata cahaya untuk mengonversi suhu warna dari *tungsten* ke *daylight*. Tersedia dalam bentuk gradasi: seperempat biru, setengah biru, dan biru penuh.

CTO (Color Temperature Orange). Jel pengkoreksi warna yang digunakan pada tata cahaya untuk mengonversi suhu warna dari *daylight* ke *tungsten*. Tersedia dalam bentuk gradasi: seperempat oranye, setengah oranye, dan oranye penuh.

c-stand. Jenis *stand* lampu dengan kaki yang dapat dimekarkan saat digunakan, dan dapat dilipat saat tidak digunakan. Biasanya dilengkapi dengan pegangan untuk bendera.

CU. *Lihat Close-up.*

cue. 1. Tanda bagi aktor/aktris dalam film untuk memunculkan bagiannya dalam dialog atau akting. Isyarat ini dapat berupa tindakan aktor/aktris lainnya, bagian akhir sebuah dialog, tanda dari sutradara, atau isyarat cahaya (*cue light*). 2. tanda yang diberikan untuk memulai beberapa tindakan, acara, atau siaran.

cue card. 1. Secarik kertas yang berisi arahan serta perintah yang harus dilakukan atau dibawakan pembawa acara. Acara dengan konsep *live* sering menggunakan *cue card* sebagai bantuan. 2. Kartu yang ditempatkan di dekat kamera televisi yang dibaca oleh presenter, sambil tampil menatap lurus ke arah pemirsa.

cue light. Bola lampu kecil yang dapat dinyalakan atau dimatikan oleh sutradara atau asisten sutradara, diletakkan di luar jangkauan pandang kamera tetapi dalam jangkauan pandang aktor untuk memberi isyarat. Isyarat cahaya ini menghindari isyarat secara verbal yang dimunculkan untuk aktor.

cult film. Film yang tidak termasuk film *mainstream*, khusus diciptakan untuk para penggemar loyal yang jumlahnya terbatas namun bertahan selama bertahun-tahun. Meski jenis film ini tidak memiliki banyak daya tarik, namun tergolong istimewa, seringkali

berisi elemen-elemen subversif. Pemutarannya dilakukan berulang-ulang untuk penonton yang sama sebagai pertunjukan tengah malam. Sebagian besar bergenre *horror* atau *sci-fi*, dan tidak semuanya tergolong *B-film*. Contoh: *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *Attack of the Killer Tomatoes!* (John De Bello, 1978), *Repo Man* (Alex Cox, 1984), *Harold and Maude* (Hal Ashby, 1971), dan *Pink Floyd. The Wall* (Alan Parker, 1982).

cultural identity. Istilah ini dapat merujuk pada identitas kita yang kita pilih sendiri atau identitas yang dinisbahkan orang lain kepada kita. Kita bisa memilih penggambaran diri kita sebagai 'Indonesia-Jawa' atau 'Jawa modern' untuk menunjukkan identitas kita berdasarkan keterkaitan pada latar belakang budaya, sementara orang lain mungkin mengidentifikasi kita sebagai 'Asia'. Namun, hal ini hanyalah bagian dari identitas budaya, ras atau identitas nasional. Identitas budaya kita juga akan dibentuk dari kategorisasi kita dalam bidang budaya lainnya, seperti kelas, gender dan usia. Contoh identitas budaya yang disematkan pada kita adalah: muda, laki-laki, kelas menengah, muslim, Indonesia-Jawa.

cume. Jumlah total pemirsa untuk sebuah program atau sejumlah program setelah melewati jangka waktu pemutaran tertentu. Seorang pemirsa yang menonton lebih dari satu kali hanya dihitung satu kali saja.

cut. 1. Perpindahan dari satu gambar ke gambar lain secara langsung, tanpa transisi. **2.** Perintah sutadara agar adegan dihentikan karena pengambilan gambar pada adegan tersebut dianggap sudah cukup, atau karena terjadi suatu kesalahan.

cut and hold. Perintah dari sutadara agar adegan diberhentikan, namun aktor/aktris tetap berada pada posisinya. Sutradara mungkin ingin memeriksa pencahayaan, posisi, atau mengatur adegan lain yang saling berkaitan.

cut back. Mengubah gambar dalam film secara cepat dari adegan saat ini ke adegan lain yang telah dilihat sebelumnya. Pematangan dan penyambungan ini dilakukan tanpa ada transisi.

cut-in. Suatu *scene* yang disisipkan ke adegan lain dalam sebuah film.

cut to. Perubahan gambar secara cepat dalam film dari satu adegan ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.

cutaway. Penggabungan dua *shot* yang elemen-elemennya sama sekali berbeda. *Shot* yang berbeda ini dihadirkan biasanya untuk mencegah terjadinya *jump cut* pada saat editing, juga untuk menghindari hasil pengeditan yang kaku.

cutting. Proses pemotongan gambar.

cutting on joints. Lihat **composition**.

cutting on the action. Menggunakan sebuah tindakan/gerakan besar seorang aktor/aktris sebagai titik untuk masuk lebih dekat atau lebih jauh dari orang tersebut. Misalnya dari *middle shot* ke *close shot*, atau sebaliknya.

cutting room. Tempat peralatan seorang editor film berada, misalnya *moviola*, serta tempat film akan digabungkan sesuai cerita yang berkesinambungan. Ruang ini biasanya berada dalam sebuah studio namun dapat saja berada pada lokasi tersendiri dan terpisah dari studio.

cutting on beat. Teknik pemotongan gambar berdasarkan tempo tertentu.

cyberpunk. Berasal dari dua kata. *cybernetics*, studi tentang sistem komunikasi dan sistem kontrol, serta *punk*, gerakan bawah tanah yang identik dengan musik *rock* di akhir era 1970-an. *Cyberpunk* adalah sebuah subgenre fiksi ilmiah yang memberikan tekanan pada atribut-atribut pascahumanisme, pascaindustrialisme, dan pascanasionalisme, menggambarkan keadaan distopia disertai pemanfaatan teknologi tingkat tinggi. Cerita-cerita *cyberpunk* umumnya terjadi pada masa depan yang tak jauh dari masa kini dan di dalamnya banyak ditemui unsur-unsur *film noir* serta tokoh

Digital Repository Universitas Jember

dan elemen seperti *hacker*, perusahaan besar, dan kecerdasan buatan.

Meskipun kisah-kisah ala *cyberpunk* telah ada sejak tahun-tahun sebelumnya, subgenre ini baru mulai dikenal luas pada tahun 1980-an, ditandai dengan terbitnya novel *Neuromancer* (1984) karya William Gibson dan film-film seperti *Blade Runner* (1980), *Tron* (1982), dan *Akira* (1988). Istilah *cyberpunk* pertama kali diperkenalkan seorang penulis AS, Bruce Bethke, pada tahun 1980 melalui novelnya yang juga berjudul *Cyberpunk* (cerita ini selesai ditulis tahun 1980, diterbitkan tahun 1982). Istilah ini kemudian dipopulerkan menjadi salah satu genre sastra oleh Gardner Dozois, seorang editor majalah fiksi ilmiah.

cyclorama. Latar belakang yang digabungkan dengan lantai dan biasanya disinari dari belakang, digunakan untuk menghindari detail latarbelakang pada *set*. Jika syuting *outdoor* dilakukan di dalam studio, maka *backdrop* kurva dihadirkan untuk mewakili langit.

D

D1. Standar digital pertama untuk video. Pada standar ini, video tidak dikompres, sedangkan audio yang menyertai berupa PCM (*pulse code modulated*). D1 diperkenalkan pada tahun 1986, namun sekarang sudah jarang digunakan.

dailies / rushes. Hasil pengambilan gambar hari itu yang langsung diproses pada hari itu juga sehingga dapat dilihat pada keesokan harinya oleh sutradara/produser.

daily production report. Laporan hasil pengambilan gambar harian; berguna untuk mengevaluasi jalannya produksi. Laporan ini dikerjakan oleh manajer produksi, berisi segala macam kegiatan produksi, mulai dari penjemputan kru/pemain, pelaksanaan kegiatan hari itu, hingga kepulangan mereka.

dampak media. *Lihat media effect.*

dance floor. Lantai yang dibuat dari *plywood* 3/4 inci dan diberi lapisan lembut agar *dolly* dapat bergerak bebas ke segala arah di atasnya.

dark horse. Film berbiaya rendah, biasanya indie atau buatan luar Amerika Serikat, namun secara mengejutkan mendapat nominasi penghargaan terhormat (misalnya *Academy Award* atau *Golden Globe*). Contoh: *Marty* (Delbert Mann, 1955), *The Accidental Tourist* (Lawrence Kasdan, 1988), *The Full Monty* (Peter Cattaneo, 1997), dan *The Pianist* (Roman Polanski, 2002).

date of broadcast. Tanggal penayangan suatu program televisi atau radio.

date of creation. Pencatatan tanggal penciptaan atau pelaksanaan suatu pekerjaan, misalnya tanggal penulisan sebuah manuskrip, tanggal perekaman suatu materi audio/visual, dll. Digunakan untuk berbagai materi yang tidak dipublikasikan.

DAW (Digital Audio Workstation). Mesin perekam dan editing berbasis komputer yang digunakan untuk memanipulasi suara.

Day-after-recall (DAR). Kemampuan pemirsa televisi untuk mengingat isi suatu program yang telah mereka lihat sehari sebelumnya. Produsen dan biro iklan biasanya mengadakan *day after recall test* untuk melihat seberapa banyak yang dapat diingat oleh seseorang mengenai suatu iklan setelah iklan tersebut sehari disiarkan.

day and date release. Dimulainya pemutaran sebuah film yang dilakukan serentak secara nasional atau internasional di sejumlah besar gedung bioskop.

day-for-night shot. Teknik sinematografi yang digunakan untuk mengubah tampilan gambar yang diambil pada siang hari agar tampak menjadi malam, dengan menggunakan filter tertentu, *underexposure*, dan teknik-teknik lain yang memungkinkan.

daylight balanced. Suhu warna pada siang hari, yaitu 5300°K, dipergunakan untuk pengambilan gambar di luar ruangan. Syuting di luar ruangan tanpa *daylight balanced* akan menghasilkan gambar berwarna kebiruan. Sebaliknya, jika *daylight balanced* digunakan untuk syuting di dalam ruangan, akan menghasilkan gambar yang cenderung oranye.

daylight spool. Kumparan aluminum yang melindungi film agar tidak terkena cahaya saat dimasukkan ke dalam kamera.

day player. Pemain atau teknisi yang dipekerjakan secara harian dalam produksi film.

day-strap. *Template* di bagian sepertiga paling bawah layar televisi (*lower third*), dimunculkan pada bagian tengah promo program, berisi informasi waktu dan tanggal penayangan sebuah program.

Digital Repository Universitas Jember

deadline / tenggat waktu. Saat di mana suatu salinan harus diserahkan untuk dipublikasikan atau disiarkan.

dead spot. Area geografis di mana penerimaan sinyal radio atau televisi buruk, meskipun sesungguhnya masih berada dalam jangkauan pemancar.

decoder. Alat yang berfungsi mengakses layanan televisi.

decor / dekorasi. Perangkat atau pernik-pernik pendukung *set* serta bagaimana kesemuanya diatur sedemikian rupa sehingga membantu menghidupkan suasana pada *set*.

decoupage. Urutan pengambilan gambar dalam sebuah film.

deep focus. Kemampuan sebuah kamera dalam mencapai titik keseimbangan fokus pada elemen-elemen yang disyuting, baik yang paling dekat maupun yang paling jauh dari kamera.

deep focus shot. Teknik sinematografi dengan *depth of field* yang baik dengan mempergunakan pencahayaan, lensa *wide angle* dan lensa kecil untuk memunculkan fokus tajam baik elemen-elemen yang paling jauh ataupun paling dekat dalam satu *shot*.

deep space blocking. Tipe *blocking* untuk produksi dengan kamera tunggal, khususnya yang dilakukan di lokasi. Kedalaman *set* diberi penekanan oleh seorang aktor yang ditempatkan di dekat kamera dan seorang lagi di kejauhan. Kedua aktor tersebut mungkin tetap berjauhan dengan akting masing-masing, mungkin juga saling mendekati.

deferred compensation. Uang yang diberikan pada penulis skenario dari hasil laba bersih.

deficit financing. Dalam bahasa televisi, strategi yang digunakan oleh perusahaan produksi TV untuk program leasing terhadap sebuah jaringan dengan biaya yang kurang dari biaya produksi dengan

harapan bisa memulihkan kerugiannya nanti manakala dilakukan pemutaran ulang melalui sindikasi.

defocusing. Teknik filmis yang sengaja mengaburkan gambar untuk memperoleh efek psikologis tertentu.

degausser. Alat yang digunakan untuk menghapus rekaman pada pita magnetis atau untuk menghilangkan kadar magnet pada *head* perekam magnetis.

deleted scene. Adegan yang dihilangkan dari sebuah film atau program karena berbagai alasan, baik karena alasan artistik, politis, atau hukum, misalnya dianggap mengandung unsur-unsur yang tidak sesuai dengan target usia penonton, atau durasi film yang dianggap terlalu panjang.

demographics. Klasifikasi khalayak dan konsumen berdasarkan umur, jenis kelamin, pendapatan, pendidikan, dan variabel lainnya. Ini tidak termasuk klasifikasi berdasarkan sikap subjektif atau opini mereka.

denouement. Adegan kesimpulan saat unsur-unsur cerita telah selesai dan melewati klimaks. Jati diri para tokoh ditunjukkan, rahasia-rahasia lain yang semula disembunyikan kini diungkapkan.

depress / crane down. Gerakan merendahkan / menurunkan letak kamera. Lawan kata: **elevate**.

depth and scale. Penciptaan kesan kedalaman dan ketinggian suatu tempat atau objek pada sebuah *scene* untuk lebih menekankan suatu pesan. Misalnya, dengan *depth and scale*, sang sutradara dapat menyampaikan bahwa secara fisik seorang tokoh lebih superior daripada tokoh lainnya.

Depth of Field (DOF). Area di mana seluruh objek yang diterima oleh lensa dan kamera muncul dengan fokus yang tepat. Biasanya hal ini dipengaruhi oleh jarak antara objek dan kamera, *focal*

length lensa, dan *f-stop*. Teknik ini berfungsi memandu mata pemirsa terhadap tokoh atau area tertentu di layar.

depth of focus. Area di mana berbagai benda yang diletakkan dengan berbagai ukuran jarak di depan lensa akan tetap memperoleh fokus yang tajam.

depth perspective. Jarak yang sebenarnya antara latar depan dan latar belakang serta hubungan antara keduanya. Dalam ilmu geometri, perspektif merupakan penerjemahan bidang tiga dimensi menjadi dua dimensi, sehingga ketika dilihat oleh mata manusia, bidang dua dimensi tersebut tetap tampak sebagaimana bidang aslinya. Hukum perspektif dilandasi oleh dua hal, **1.** semakin dekat suatu objek, semakin besar objek tersebut; **2.** garis sejajar akan tampak bertemu pada suatu titik.

desain produksi. Tahap penjabaran seluruh aspek proyek sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai patokan bagi pelaksanaan produksi, juga dapat dijadikan sebagai rujukan pada saat evaluasi.

designated market area (disingkat **DMA**). Sebutan geografis, digunakan oleh AC Nielsen, yang menentukan daerah populasi mana yang termasuk dalam segmen pasar televisi tertentu.

deus ex machina. Arti harfiah istilah ini adalah kedatangan seorang dewa (*deus*) di atas panggung dengan menggunakan suatu alat (*machina*) untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi para tokoh. Dengan demikian, makna istilah ini adalah resolusi bagian *plot* cerita yang mengandung penyelesaian konflik yang dihadapi tokoh. Seringkali penyelesaian dengan metode ini terkesan terburu-buru, kaku dan tidak masuk akal. Sang tokoh terselamatkan dari marabahaya pada detik-detik akhir oleh kemunculan seseorang atau sesuatu. Contoh: akhir film *Demons* atau *Dèmoni* (Lamberto Bava, 1985), dan penyelesaian cerita oleh Ratu Elizabeth dalam *Shakespeare in Love* (John Madden, 1998).

development. Proses ketika skenario diubah atau dimodifikasi secara bersama-sama oleh penulis beserta *production executive*, *studio*

Digital Repository Universitas Jember

executive, atau sutradara, dengan tujuan mendapat lampu hijau untuk diproduksi.

device control. Suatu perangkat yang digunakan untuk mengontrol perangkat lain dari jarak jauh, seperti perangkat *video editing* yang memungkinkan untuk mengendalikan kamera perekam.

dial. Pelat atau disk pada televisi atau radio, dengan nomor atau huruf di atasnya untuk dihubungkan ke stasiun. Sekarang perangkat ini sebagian besar sudah usang, telah diganti dengan perangkat seperti *remote control*. Namun, istilah tersebut tetap ada dalam ungkapan seperti: “*Turn the dial*” dan “*You can always dial that program out.*”

dialogue / dialog. 1. Percakapan dalam bentuk apapun; 2. Penuturan kata-kata oleh para pemeran; 3. Percakapan antara seorang tokoh dengan tokoh lainnya.

Secara etimologis berasal dari bahasa Yunani *δία* (*dia*, jalan batu / cara) dan *λόγος* (*logos*, kata), sehingga dapat diartikan sebagai ‘cara manusia dalam menggunakan kata’. Dialog merupakan percakapan timbal balik antara dua orang atau lebih. Berlawanan dengan diskusi yang punya kecenderungan menuju sebuah *goal* tertentu, mencapai sebuah persetujuan, memecahkan persoalan, atau memenangkan opini seseorang, dialog bukan sebuah teknik untuk memecahkan persoalan atau sarana resolusi konflik.

dialog coach / dialog director. Orang dalam set yang bertanggung jawab membantu para aktor/aktris dalam mempelajari dialog mereka selama pembuatan film. Mungkin juga membantu pengaturan dialog saat prasyuting.

dialog editor. Editor suara yang khusus mengedit dialog.

dialog track. *Sound track* yang memuat ucapan *lip sync*.

diegesis / diegetic. 1. Dunia fiktif yang diciptakan oleh naratif. 2. Elemen, logika, atau unsur yang berasal dari narasi (termasuk dialog, suara, eksyen, dan *sound effects*) yang dimunculkan dari

Digital Repository Universitas Jember

suatu plot. Dalam film, unsur *nondiegetic* adalah unsur yang tidak berasal dari cerita, seperti *credits* dan musik *soundtrack*.

diegetic sound / actual sound. Suara yang dihasilkan oleh sesuatu atau seseorang yang tampak di layar atau dari sumber lain yang tidak tampak di layar, tetapi logis jika diperdengarkan.

diegetic space. Dunia fisik di mana cerita film atau program televisi berlangsung.

diffusers. Potongan materi difusi yang diletakkan di depan lampu studio untuk memperhalus pencahayaan.

diffusion. 1. Benda yang digunakan pada lampu untuk memperhalus bayangan. **2.** Alat pelapis yang digunakan pada kamera untuk menciptakan efek fokus yang halus.

digital. Tersusun atas rangkaian *digit*, kebalikan dari analog (yang terdiri atas gelombang kontinyu).

digital audio. Cara komputer merepresentasikan gelombang suara menjadi sederetan angka yang diistilahkan sebagai bilangan biner, yaitu bilangan yang terdiri atas angka satu dan nol. Kualitas digital audio bergantung pada *sampling rate* dan kompresi. Biasanya *sampling rate* untuk aplikasi audio adalah 4100 KHz, sedangkan untuk video 4800 KHz.

digital cable television. Televisi digital yang disalurkan ke rumah-rumah via kabel.

digital camera (disingkat **digicam**). Perangkat perekam yang mengambil dan menyimpan gambar dalam bentuk digital sehingga dapat dilihat, dimanipulasi, dan dicetak dengan menggunakan komputer. Seperti kamera sebelumnya, kamera digital memiliki lensa dan bukaan rana, tapi tidak menggunakan film. Sebagai gantinya, alat ini menggunakan perangkat yang mampu mengubah gambar menjadi informasi digital. Foto digital kemudian bisa dimanipulasi dan dicetak menggunakan komputer.

digital capture. Penangkapan gambar (*capture*) secara digital. Prosesnya lebih sederhana dibandingkan penangkapan gambar secara analog. Sebagian besar format perekaman digital adalah DV. Format ini telah berupa digital, bisa langsung ditransfer ke komputer dengan menggunakan *FireWire*. Kelebihannya, tidak ada penurunan kualitas audio/video selama transfer. Kekurangannya, tidak ada cara untuk mengatur video (*level, setup, chroma, hue*) atau audio (*level, balance, equalization*).

digital compositing. Teknik menggabungkan seluruh unsur secara *digital editing*. Kebalikan dari *optical printing*.

digital compositor. Orang yang melakukan *compositing* dengan perangkat digital (pada komputer). Kebalikan dari penggunaan teknik optik atau fisik.

digital editing. Proses editing *frame demi frame* secara digital (dalam komputer) yang selanjutnya digabung menjadi satu kesatuan gambar digital, sebelum akhirnya dicetak dalam bentuk yang sudah dimodifikasi.

digital film. Istilah untuk menyebut film yang disimpan dalam bentuk data digital. Dalam bentuk ini, film dapat diolah dan diedit sebelum dikembalikan lagi menjadi bentuk film atau direkam dalam bentuk video.

digital film production. Produksi film dengan menggunakan teknologi digital, bukan teknologi sebelumnya.

digital imaging. 1. Segala bentuk fotografi yang berbasis teknologi digital. Istilah ini seharusnya menggantikan fotografi. 2. Suatu metode untuk melakukan proses pengeditan pada gambar yang telah di-*scan* dari file aslinya, menjadi file digital dalam bentuk piksel agar komputer dapat melakukan manipulasi pada gambar tersebut dan pada akhirnya membuat tampilan gambar menjadi lebih indah.

Digital Repository Universitas Jember

digital imaging technician. Orang yang bertugas mengontrol manipulasi gambar dan koreksi warna, *production continuity*, *trouble shooting* dan membantu sinematografer mencapai visinya dalam produksi film bergaya digital.

digital media. Media yang berbasis teknologi digital.

digital production. Proses pembuatan film pada video digital dengan menggunakan kamera digital berresolusi tinggi, tidak sebagaimana biasanya yang menggunakan film 35mm. Contoh: *Star Wars, Episode II. Attack of the Clones* (2002), merupakan film besar pertama yang diproduksi dengan sinematografi digital, lengkap dari awal hingga akhir.

digital technologies. Semua sistem untuk merekam dan membaca informasi (gambar, suara) dalam bentuk kode-kode angka berbasis komputer. Sistem konvensional adalah analog, dan informasi disimpan langsung dalam film atau pita. Pada sistem digital lebih mudah dilakukan pengolahan dan rekayasa, dan pembuatan *copy* tidak mengalami penurunan kualitas.

digital television / televisi digital, disingkat DTV. 1. Siaran televisi yang mentransmisikan gambar dalam bentuk digital. 2. Pesawat televisi yang menggunakan teknologi digital, dirancang untuk menerima sinyal digital dan menampilkannya pada layar standar.

digital terrestrial broadcasting. Tindakan yang bertujuan untuk membuat segala bentuk penyiaran menjadi berbasis digital.

Digital Theatre Systems (DTS). Perusahaan penghasil *soundtrack* digital standar. Pesaingnya meliputi Dolby Digital dan SDDS.

digital video. 1. Format yang digunakan video recorder kecil (*handheld*) yang merekam secara digital. 2. Informasi video yang direkam dalam bentuk deretan angka-angka. Untuk hasil optimal, gambar harus direkam dengan media digital dan menjalani proses pascaproduksi dengan media digital pula.

Digital Repository Universitas Jember

Digital Video Camera (DVC). Kamera video yang merekam dan menyimpan file dalam format digital.

digital video recorder / perekam video digital (disingkat sebagai **DVR**). Perangkat perekaman dan pemutaran video yang terpasang pada televisi yang memungkinkan pengguna mengontrol konten yang mereka rekam atau lihat.

digital video editing. Pengeditan video dengan menggunakan teknologi digital.

Digital Video Effects (DVE). Program atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat berbagai efek video.

Digital Video Recorder (DVR). Alat perekam video yang merekam gambar serta suara dan menyimpannya secara digital, tidak lagi membutuhkan kaset analog.

digitally assisted television (disingkat **DATV**). Sinyal televisi yang dikirim sebagian melalui cara digital. Sistem ini berfungsi untuk mengurangi *bandwidth* yang diperlukan dalam mengirim sinyal televisi, dengan cara mengirimkan sebagian sinyal secara digital.

digitally originated graphic (disingkat **DOG**). Logo kecil yang digunakan untuk mengidentifikasi saluran televisi, yang biasanya ditampilkan di salah satu sudut layar.

digitization (juga disebut **digitalization** / digitalisasi). Konversi setiap jenis data (teks, gambar, suara, grafik) ke dalam bahasa elektronik yang dapat digunakan oleh komputer atau sistem digital lainnya. Digitalisasi yang mengubah berbagai informasi, kabar, atau berita dari format analog menjadi format digital ini menjadikannya lebih mudah untuk diproduksi, disimpan, dikelola, dan didistribusikan.

digitizing. Proses konversi video analog menjadi bentuk digital. Dalam video digital 8 bit dimungkinkan adanya 256 langkah dari putih maksimum hingga hitam minimum.

dimensionality. Keberagaman atmosfer atau tekstur yang sengaja ditambahkan ke dalam film dengan alat untuk memperkecil unsur, seperti pemain pendukung, dialog *background*, dan rincian detail desain.

dimmer. Alat yang digunakan untuk mengontrol naik turunnya intensitas cahaya.

DIN. 1. Jenis *multi-pin connector*. **2.** Aliran Tidak Langsung; aliran listrik yang tidak mengubah polaritas. **3.** (*Deutsches Institut fur Normung, the German Institute for Standardization*) Standar sensitivitas film yang mirip dengan ASA. Lihat juga **ISO**.

dingle. Ranting yang diletakkan di depan lampu sebagai *cookie*, berfungsi mengurangi intensitas cahaya sekaligus menghadirkan bayangan berpola.

dioptr. Alat tambahan pada kamera (bagian dari sistem *viewfinder*), dapat diatur sesuai kebutuhan untuk menyeimbangkan penglihatan penggunaannya.

direct sound. Teknik perekaman suara yang dilakukan bersamaan dengan perekaman gambar.

direct-view TV. Tipe TV konvensional dan paling umum, yang menggunakan CRT (*cathoderay tube*) tunggal yang besar untuk menunjukkan gambar.

directing the eye. Penggunaan lampu, pencahayaan yang gelap, dan komposisi *frame* untuk menekankan pada fokus.

director / sutradara. Orang yang bertanggung jawab penuh atas aspek kreatif, baik yang bersifat penafsiran maupun teknik, pada pembuatan sebuah film. Dia mengontrol akting dan dialog para pemain di depan kamera dan mengarahkan para kru produksi. Selain aspek kreatif, ruang lingkup kerja seorang sutradara juga meliputi aspek teknis dan isi. Pendek kata, seorang sutradara

bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang dimaksud oleh naskah dan produser.

Director of Photography (DOP) / penata fotografi. Tangan kanan sutradara dalam bekerja di lapangan. Bersama sutradara, dia menentukan jenis-jenis *shot*, *framing* (pemingkaian), dan pencahayaan. Meskipun seorang penata fotografi tidak harus mengoperasikan kamera, karena tugas ini bisa dipercayakan pada kamerawan, namun dia harus familiar dengan komposisi dan semua aspek teknik pengendalian kamera. Biasanya dia dipanggil untuk menyelesaikan permasalahan teknis yang muncul selama perekaman film. Kerja DOP sangat dekat dengan sutradara untuk mengarahkan teknik pencahayaan dan jangkauan kamera untuk setiap pengambilan gambar. Seorang DOP mengepalai semua departemen teknis, menentukan kamera, lensa, dan stok film mana yang akan digunakan. Ia bertugas menerjemahkan skenario ke dalam bahasa gambar sesuai dengan keinginan sutradara, dan bertanggung jawab atas gambar hasil syuting.

director shot. Catatan yang berfungsi sebagai patokan/konsep penyajian secara teknis yang menjadi pegangan kerja bagi sektor produksi dalam melakukan rekaman gambar maupun aktifitas selanjutnya.

Director's Cut (DC). Edit tahap pertama yang digunakan oleh sutradara sebelum memasuki tahap akhir *final cut*. Pada tahap ini, biasanya, seorang sutradara diberi waktu enam minggu untuk menyelesaikan pekerjaannya tanpa intervensi pihak studio.

director's treatment. Catatan penting oleh sutradara dalam mendeskripsikan sebuah film. *Treatment* merupakan konsep penyutradaraan seorang sutradara. Tidak ada pola baku dalam pembuatan sebuah *treatment*. Beberapa sutradara ada yang membuat secara rinci adegan per adegan dalam setiap *scene* yang akan dibuat. Namun, beberapa sutradara cukup membuat catatan kecil saja.

direct broadcast by satellite / siaran langsung oleh satelit (disingkat **DBS**). Istilah umum untuk menyebut penyiaran sinyal radio dan televisi di wilayah yang luas dengan teknologi satelit. DBS dimulai pada tahun 1994.

direct cinema. Gaya dalam genre film dokumenter yang dikembangkan di Amerika Serikat pada 1960-an, mencerminkan keyakinan bahwa ketersediaan kamera yang ringan serta peralatan audio memungkinkan untuk membuat film dokumenter yang mengungkap realitas sosial yang lebih jujur karena cara memfilmkan aneka peristiwa bisa bersifat langsung, tidak perlu direncanakan. Operator kamera tidak memainkan peran aktif dalam aneka peristiwa tersebut. Gaya ini sejenis *cinéma vérité*, di mana *setting*-nya bukan studio atau area seperti biasanya namun dunia nyata. Dokumentaris Amerika, Robert Drew, dianggap sebagai orang pertama yang menggunakan pendekatan gaya ini kedalam sebuah tayangan televisi. Dia dijuluki sebagai bapak *direct cinema* Amerika. Secara sepintas antara *direct cinema* dan *cinéma vérité* terdapat persamaan dalam pendekatan dan gaya. Jika gaya *cinéma vérité* menjadi pemicu terhadap subjek agar terjadi suatu konflik, *direct cinema* memilih pasif dan menunggu apa yang akan berlangsung di hadapan kamera.

disaster movie. Genre film yang pusat penceritaannya adalah bencana alam besar seperti gempa bumi, atau suatu krisis akibat ulah manusia seperti kecelakaan kereta atau runtuhnya sebuah bangunan, dll.

disc camera. Jenis kamera yang menggunakan disk sebagai media penyimpanan data atau hasil gambar yang direkam.

discourse / diskursus. Struktur kepercayaan berbasis masyarakat. Dalam teori ini, pemirsa dianggap mengungkap diskursusnya sendiri dalam membaca 'teks televisi', yang tentu saja berisi diskursus yang mungkin cocok, atau mungkin berbenturan dengannya.

discovery shot. Pergerakan kamera yang tidak diduga-duga akan merekam sebuah objek atau orang yang sebelumnya tidak

Digital Repository Universitas Jember

diperlihatkan pada penonton. Contoh: adegan di dalam sel penjara Hannibal Lecter pada film *The Silence of the Lambs* (1991).

disney-fication / disney-fied. Merujuk pada pembuatan suatu film berdasarkan buku atau cerita panggung yang telah diolah terlebih dahulu, sehingga bagian-bagian yang dianggap menghalangi sebagai tontonan keluarga (misalnya kekerasan, seksualitas) dihilangkan. Dipopulerkan oleh Disney Studios pada era 1950-an. Contoh: Disney's *Cinderella* (1950), *Sleeping Beauty* (1959), *Pocahontas* (1995) dan *The Hunchback of Notre Dame* (1996).

display. Teks yang menjadi bagian integral sebuah film, misalnya nama toko, tulisan-tulisan di pinggir jalan (nama kota), dll.

dissolve. Teknik penumpukan gambar pada editing maupun syuting multi-kamera. Teknik perpindahan dari satu *scene* ke *scene* berikutnya dengan cara menumpangi gambar pertama dengan gambar berikutnya, dilakukan secara halus tanpa terlihat terputus.

distortion. Gangguan yang terjadi pada sinyal audio atau video.

distribution amplifier. *Amplifier* khusus untuk mendistribusikan sinyal kontrol dan sinyal gambar menuju aneka perangkat pada sistem televisi.

distribution guarantee. Persetujuan resmi oleh distributor untuk membayar produser sejumlah uang sebagai ganti atas hak istimewa mendistribusikan suatu film di wilayah tertentu.

distributor. Badan/organisasi yang bertanggung jawab mengurus distribusi film ke pihak pembeli. Posisi distributor berada di tengah rangkaian produksi-distribusi-ekshibisi dalam industri perfilman.

docudrama. 1. Dari istilah *documentary drama* (drama dokumenter), yakni suatu film atau drama televisi yang mengangkat cerita berdasarkan kisah nyata. **2.** Genre film dokumenter yang beberapa bagian filmnya disutradarai atau diatur terlebih dahulu dengan perencanaan yang mendetail. Dokudrama muncul sebagai jawaban

atas permasalahan mendasar film dokumenter, yakni untuk memfilmkan peristiwa yang sudah ataupun belum pernah terjadi. Dalam dokudrama, terjadi reduksi realita demi tujuan estetis, agar gambar dan cerita menjadi lebih menarik. Sekalipun demikian, jarak antara kenyataan dan hasil yang tersaji lewat dokudrama biasanya tak berbeda jauh. Dalam dokudrama, realita tetap menjadi pegangan.

docufiction 1. narasi fiktif dengan teknik dokumenter; 2. Suatu karya di mana peristiwa aktual yang direkam dikombinasikan dengan adegan ciptaan atau khayalan.

documentary / dokumenter. Film atau program nonfiksi yang berkaitan dengan suatu kejadian atau masalah tertentu. Film yang mendokumentasikan cerita nyata, dilakukan pada lokasi yang sesungguhnya. Juga sebuah gaya dalam memfilmkan dengan efek realitas yang diciptakan dengan cara penggunaan kamera, suara, dan lokasi. Selain mengandung fakta, film dokumenter juga mengandung subjektivitas pembuatnya, yakni sikap atau opini pribadi terhadap suatu peristiwa. Karena itu, film dokumenter bisa menjadi wahana untuk mengungkapkan realitas sosial, budaya, politik, dll. dan dapat menstimulasi perubahan.

Kekhasan film dokumenter adalah posisi strategisnya yang mengkombinasikan dua hal: sains dan seni. Dengan kata lain, film dokumenter adalah “fakta yang disusun secara artistik”, mengungkapkan berbagai kondisi dan masalah manusia. Hasilnya kadang terasa kontroversial, karena kebanyakan yang diungkap adalah masalah-masalah yang tak terpecahkan. Film dokumenter adalah ekspresi perjuangan manusia untuk memahami dan memperbaiki diri sendiri.

Tahun 1920 merupakan periode penting bagi pemikiran film dokumenter. Istilah ini dipopulerkan oleh John Grierson (Inggris) untuk menyebut karya Robert Flaherty (AS) berjudul *Moana* (1926). Grierson kemudian mengembangkan tradisi pembuatan film dokumenter di Inggris dan Kanada dengan menyebut film dokumenter sebagai perlakuan kreatif atas sebuah peristiwa. Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan.

Genre film ini semakin berkembang dan mampu meraih sukses di bioskop-bioskop melalui film-film seperti *Super Size Me* (Morgan Spurlock, 2004), *March of the Penguins* (Luc Jacquet, 2005) dan *An Inconvenient Truth* (Davis Guggenheim, 2006). Apabila dibandingkan dengan film drama naratif, film dokumenter biasanya dibuat dengan anggaran yang jauh lebih murah.

Kamera video digital dan editing komputer telah memberi sumbangan besar pada para sineas dokumenter. Film pertama yang dibuat dengan berbagai kemudahan fasilitas ini adalah dokumenter karya Martin Kunert dan Eric Manes, *Voices of Iraq*. Sebanyak 150 buah kamera DV dikirim ke Iraq sepanjang perang dan dibagikan kepada warga Irak untuk merekam diri mereka sendiri.

dogme 95. 1. Gerakan di bidang pembuatan film pada tahun 1995 yang diprakarsai oleh sutradara film Denmark Lars von Trier dan Thomas Vinterberg yang menolak beberapa hal yang selama ini biasa dilakukan dalam proses pembuatan film. 2. Efek khusus, pengaturan cahaya, *property* untuk menghasilkan film yang lebih nyata, tidak seperti film-film Hollywood.

Sepuluh aturan yang dijadikan pedoman oleh para pengikut Dogme 95 adalah:

1. Pengambilan gambar harus dilakukan di lokasi yang sesungguhnya. Tidak boleh ada benda-benda tambahan untuk *set* (jika keberadaan suatu benda dianggap penting bagi cerita, syuting harus dilakukan di mana benda itu berada).
2. Suara tidak boleh dihasilkan terpisah dari gambar, begitu pula sebaliknya. (Musik tidak boleh ditambahkan, kecuali memang sudah ada disana pada saat pengambilan gambar).
3. Kamera harus *hand-held*.
4. Film harus berwarna. Penggunaan lampu khusus tidak diperkenankan. Jika kekurangan cahaya, hanya boleh menggunakan sebuah lampu yang ditempelkan pada kamera, atau *scene* itu dipenggal saja.
5. Penggunaan filter dan efek optik tidak diperbolehkan.
6. Tidak boleh ada adegan superfisial. (Pembunuhan, senjata, dll. harus dihilangkan).

7. Perpindahan geografis dilarang. (Sebagai pelaksanaan konsep ‘di sini dan sekarang’).
8. Film berdasarkan genre harus ditolak.
9. Format film harus Academy 35mm.
10. Nama sutradara tidak boleh ditulis pada *credit title*.

dolby stereo. Ray Dolby (kelahiran Portland, Oregon, 18 Januari 1933) menemukan sistem audio baru yang kemudian dia beri nama Dolby Stereo System. Sistem baru ini memainkan peran besar dalam jagad hiburan dunia karena mampu menghilangkan suara mendesis dari pita rekaman sekaligus menghasilkan kualitas rekaman yang lebih jernih dan ”renyah”. Dengan sistem ini, suara dilewatkan *encoder* sambil direkam, kemudian diputar kembali melalui *decoder*. Hasilnya, desis dan *noise* dapat dikurangi secara dramatis tanpa menimbulkan efek samping pada kualitas rekaman. Film pertama yang memanfaatkan Dolby Stereo adalah film Ken Russell berjudul *Lisztomania* (1975), dan mencapai sukses pada film *Star Wars* (George Lucas, 1977) pada dua tahun berikutnya.

Inovasi sistem suara film terbaru dari Dolby Laboratories kini telah menginjak generasi ketiga, diberi nama DD (*dolby digital*) AC-3 (AC = Audio Code, angka 3 = era generasi). DD AC-3 sebenarnya perbaikan dari *dolby stereo* yang masih menggunakan sinyal analog. Setelah teknologi digital diadopsi, telinga pendengar sempat dimanjakan dengan *dolby surround digital* (DSD), sistem suara digital generasi sebelum DD AC-3. DD pertama kali diperkenalkan pada 1992 melalui film *Batman Returns* (Tim Burton, 1992), yang kemudian diikuti oleh sekitar 150 film lainnya. Termasuk di antaranya *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995), *Pocahontas* (Mike Gabriel dan Eric Goldberg, 1995), *Congo* (Frank Marshall, 1995), *Die Hard with a Vengeance* (John McTiernan, 1995), dan *Mortal Combat* (Paul W. S. Anderson, 1995). Sekitar 2.000 gedung bioskop di dunia sudah dilengkapi dengan perangkat sistem *dolby digital*.

dolby noise reduction. Perangkat untuk menaikkan level audio sesuai dengan efek yang diinginkan, produksi *Dolby Laboratories, Inc.* Kompetitornya adalah DTS dan SDDS.

dolly. Kendaraan/alat beroda yang digunakan untuk membawa kamera dan operator kamera selama pengambilan gambar. Penggunaan *dolly* menjadikan gerakan kamera halus tanpa getaran. *Dolly* biasanya dapat didorong dan diarahkan oleh satu orang yang disebut *dolly grip*.

dolly back / dolly out / pull-back shot. Gerakan *dolly* ke arah belakang / mundur, kamera bergerak menjauhi objek.

dolly forward / dolly in. Gerakan *dolly* ke arah depan / maju, mendekati objek.

dolly grip. Orang yang bertugas mendorong dan mengarahkan *dolly* kamera. Setelah mengatur tata-letak *dolly track*, dia mendorong *dolly* saat diperlukan. Dia harus bekerja sama dengan kru kamera, karena tugas utamanya adalah membantu pergerakan kamera. Begitu pula ketika kamerawan tidak menggunakan *dolly track* dan memilih *hand-held mode / steadicam*, dia bertanggung jawab atas keamanan kamerawan, membantunya/menuntunnya bergerak jika kondisi tidak memungkinkan bagi kamerawan untuk bergerak sendiri.

dolly shot. *Shot* yang diambil dengan cara meletakkan kamera di atas *dolly* atau *truck*, sehingga kamera dapat bergerak ke kanan atau kiri, mendekati atau menjauhi objek. Pada *shot* ini, perspektif subjek dan *background* berubah. Jenis *shot* yang dihasilkan berbeda-beda berdasarkan pergerakan kamera: *dolly back / dolly out / pull-back shot; dolly forward / dolly in; dolly along with / tracking within* (juga disebut *tracking shot, trucking shot, follow shot, atau traveling shot*).

dolly tracks. Lintasan khusus untuk *dolly* yang memuat kamera (sering dengan operator kamera).

dollying. Pergerakan kamera selama pengambilan gambar dengan menggunakan kendaraan/alat beroda yang mengakomodasikan kamera dan operator kamera. Kadang disebut juga *tracking* atau *trucking*.

dollying along with / tracking within. Pergerakan kamera dengan menggunakan *dolly*; kamera bergerak di samping subjek, mengikuti arah gerak subjek (disebut juga *tracking shot*, *tracking shot*, *follow shot*, atau *traveling shot*).

domestic box office. Jumlah uang total yang dibelanjakan oleh penonton di dalam negeri untuk membeli tiket suatu film.

domestic comedy. Sebuah produk hibrida televisi dari sitkom di mana tokoh dan *setting* biasanya lebih penting daripada situasi rumit yang menjadi ciri sitkom. Struktur dasar teks berkisar pada masalah urusan domestik yang harus dipecahkan oleh tokoh.

door frame shot. Teknik pengambilan gambar dari luar pintu, sedangkan adegan berlangsung di dalam ruangan, sehingga kusen pintu berfungsi sebagai bingkai gambar.

doorway dolly. *Lihat western dolly.*

dope sheet / camera report. Daftar *scene* yang telah selesai diambil gambarnya; juga daftar stok film yang telah digunakan. *Dope sheet* yang akurat merupakan tanggung jawab *assistant cameraman*.

dots and crosshatch. *Dots* merupakan matriks dari titik-titik putih di atas latarbelakang hitam. *Crosshatch* merupakan serangkaian serangkaian garis vertikal atau horizontal atau kombinasi keduanya. *Dots* dan *crosshatch* digunakan untuk mengatur cahaya elektron pada monitor berwarna sehingga sinyal merah hijau dan biru tersusun sebagaimana dikehendaki. *Crosshatch* dapat juga digunakan untuk memastikan apakah grafik yang diperlihatkan kamera sudah lurus.

double. Pemain tambahan yang bertugas menggantikan aktor/aktris pada adegan tertentu (adegan telanjang/intim); juga berarti *stunt* yang menggantikan aktor/aktris dalam adegan berbahaya. *Lihat body double.*

double bill. *Bumper* di bagian akhir promo program, berisi informasi dua program atau satu program di dua jam tayang yang berbeda.

double exposure. Paparan dua gambar pada bagian film yang sama, sehingga terlihat bahwa kedua gambar tersebut diambil pada saat bersamaan.

double perf. Film 16mm yang memiliki lubang (*perforation*) pada kedua sisinya.

double reel. Pada film 35mm, sebuah *double reel* merupakan penggabungan dua buah *single reels*, ukuran maksimumnya menjadi 2.000 kaki. *Double reel* diberi label 1^A/B, 2^A/B dll., untuk membedakannya dari *single reel*.

double systemsound. Istilah ini merujuk pada suara dan gambar sebagai dua elemen yang terpisah yang kemudian direkam, diedit, atau diproyeksikan sebagai satu kesatuan. Film 16mm dan 35mm menggunakan format *double system*. Kamera merekam gambar sedangkan *tape recorder* merekam suara. Hasil akhirnya adalah *single system*, gabungan antara gambar dan suara pada sebuah film.

double system projector. Jenis proyektor yang didesain untuk memproyeksikan gambar sekaligus memutar *track* magnetis secara selaras.

draftsman. Orang yang bertugas membuat rancangan konstruksi *set*.

drama (juga disebut **theater**). 1. drama (biasanya bernada serius) yang ditulis untuk dilakoni di atas panggung dengan alat peraga yang sesuai; 2. dengan catatan, pemutaran lakon apa pun di media apa pun (radio, televisi). Tidak diketahui bagaimana atau kapan drama dimulai, tapi hampir setiap budaya memiliki beberapa bentuk. Beberapa arkeolog mengklaim bahwa drama kemungkinan berkembang dari ritual keagamaan dan upacara di mana orang meniru dewa atau hewan. Yang lain menduga bahwa drama mungkin berasal dari ritual pujian yang dilakukan masyarakat untuk menghormati pahlawan yang mati, dengan mensimulasikan

adegan yang dulu dilakukan sang pahlawan. Akhirnya, cerita tentang kehidupan manusia dipanggungkan, terpisah dari ritual, dan inilah titik awal kelahiran drama. Teori ketiga mengklaim bahwa drama berevolusi dari cerita mitologis, yang selanjutnya berkembang menjadi lakon-lakon dramatis. Ada empat bentuk utama drama Barat. Pertama, *tragedi*, berkisar pada beberapa kejadian tragis atau kisah kehidupan seorang tokoh, biasanya pahlawan yang pada akhirnya meninggal karena cacat pada karakternya atau karena tindakan licik yang dilakukan oleh seorang tokoh jahat terhadapnya. Kedua, *drama serius*, yang muncul di tahun 1800-an dan banyak mengambil unsur-unsur tragedi, namun di sini sang pahlawan lebih bersifat manusiawi daripada pahlawan tragis tradisional dan tidak harus berakhir dengan kematian. Ketiga, *melodrama*, yang berkisar pada tindakan tokoh penjahat yang mengancam "tokoh baik" dalam drama tersebut, dan biasanya memiliki akhir bahagia. Keempat, *komedi*, yang bertujuan membangkitkan tawa, tapi sekaligus bisa menimbulkan pertanyaan serius.

drama documentary (juga disebut **docudrama**). Program televisi atau radio yang mendramatisir kejadian-kejadian nyata, kemudian mengolah kejadian-kejadian tersebut menjadi lebih berbau fiktif.

drama series / drama serial. Drama televisi atau radio yang disiarkan dalam bentuk rangkaian episode.

dramatic emotion. Emosi yang digambarkan secara dramatis.

dramatic irony. Teknik panggung untuk memberi tahu audiens tentang ketidakcocokan di atas panggung, yang mana karakter dalam drama atau film tidak menyadari ketidakcocokan tersebut.

dramatis personae. Daftar nama tokoh dalam sebuah drama atau cerita (bahasa Latin untuk "tokoh drama"), yang biasanya dicetak di bagian awal atau akhir naskah.

dramatist / dramawan. Seseorang yang menulis naskah drama untuk panggung, radio, televisi, atau media lainnya.

dramatization / dramatisasi. Adaptasi karya fiksi, suatu atau acara yang menyajikan kehidupan nyata sebagai objeknya, dalam bentuk dramatis (untuk panggung, radio, dll.).

dramaturgy. Seni drama, mengacu pada pertunjukan drama aktual dan bagaimana pertunjukan diusung ke atas pentas, serta analisis drama dalam semua dimensinya (dari naskah sampai pertunjukan).

dramedy (campuran drama dan komedi). Program televisi drama yang menggabungkan tema serius dan komikal.

dress program. Program televisi di mana seseorang yang sebenarnya (bukan aktor) ditransformasikan secara sosial oleh para ahli berpakaian yang mengubah penampilannya dengan menyarankan pakaian apa yang akan dikenakan, kosmetik apa yang sesuai, dll.

dress rehearsal. Gladi resik suatu pertunjukan drama atau musik menjelang pementasan, biasanya berkostum lengkap.

dress the set. Perintah untuk menempatkan banyak benda (misal lampu, asbak, bunga, atau lukisan) di *set* untuk memunculkan kesan realistis.

dresser. *Lihat wardrobe assistant*.

drift. **1.** Saat ketika seorang aktor/aktris tanpa sadar bergerak keluar dari posisinya. **2.** Petunjuk untuk menghilang dengan suatu cara tertentu, dengan melakukannya secara perlahan dan bertahap.

drive in. Bioskop luar ruangan yang digunakan untuk pemutaran film beranggaran rendah atau kurang populer.

Drone. Juga biasa disebut UAV, singkatan dari *Unmanned Aerial Vehicle*. Merupakan pesawat yang diterbangkan tanpa awak. Secara umum, *drone* merupakan salah satu teknologi canggih yang berupa kendaraan udara. Bentuknya menyerupai pesawat terbang atau helikopter yang dapat dioperasikan tanpa dikendarai oleh

awak atau pilot. Jika pesawat terbang dikendarai oleh pilot yang berada di dalam kabin, maka *drone* memiliki pilot yang tetap berada di daratan dan hanya memanfaatkan fasilitas berupa *remote control* untuk dapat mengendalikan *drone* yang terbang di udara. Pada awalnya, *drone* hanya digunakan oleh militer untuk menunjang penyelesaian berbagai jenis misi yang beresiko tinggi manakala menggunakan pesawat konvensional.

Kini, selain untuk kepentingan militer, *drone* juga dirancang untuk tujuan komersial. Alat canggih ini sekarang mudah diperoleh di pasaran dalam berbagai bentuk dan ukuran. Untuk keperluan pengambilan gambar, *drone* dilengkapi dengan kamera perekam.

dual dialog. Percakapan dua orang tokoh yang dilakukan secara simultan.

dual role. Pemutaran lebih dari satu bagian peran seorang aktor/aktris dalam sebuah film yang sama.

dub / dubbing. Perekaman suara manusia secara sinkron dengan gambar film. Suara tersebut mungkin berasal atau mungkin tidak berasal dari aktor/aktris yang sesungguhnya, namun bisa juga dari bahasa yang digunakan ketika film tersebut dibuat.

Dubbing biasanya diselesaikan dengan menggunakan *film loops* – bagian pendek dari sebuah gambar beserta dialognya dalam bentuk *married print*. Aktor/aktris menggunakan gambar dan *soundtrack playback* sebagai panduan untuk mensinkronkan gerak bibir dalam gambar dengan perekaman suara terbaru. Umumnya digunakan untuk memperbaiki rekaman asli yang buruk, performa artistik yang tidak dapat diterima, atau kemungkinan kesalahan dalam dialognya. Juga digunakan untuk perekaman suara versi bahasa lain setelah proses pemfilman.

Meskipun *dubbing* sangat umum di Eropa (khususnya Italia, Spanyol, Jerman dan Perancis), namun tidak disukai penonton di negara-negara berbahasa Inggris. Mereka lebih suka mendengar film dalam bahasa aslinya, dengan tambahan *subtitle*.

dub stage. *Mixing* audio tahap akhir pada sebuah proyek film atau program televisi.

duct tape. Sejenis pita berperekat multi fungsi yang sering digunakan dalam produksi program televisi dan film, khususnya di bagian tata cahaya.

dulling spray. Sebuah penyemprot aerosol yang menyisakan lapisan yang tidak mengkilat pada permukaan apa pun yang disemprot dan tidak mengakibatkan penyilauan pada lensa kamera.

dupe. Dari *duplicate*. Sebuah *copy* atau duplikat film.

durasi. Rentang waktu yang diberikan atau dijalankan.

dutch angle / dutch tilt / canted frame. Pengambilan gambar dengan cara posisi kamera dimiringkan sedemikian rupa sehingga tidak lagi sejajar dengan garis horisontal. Pengambilan gambar secara miring tersebut menarik garis terhadap dunia dan menampilkan dunia sebagai sesuatu yang tidak lagi sesuai dengan yang semestinya. Biasanya pengambilan gambar dengan cara ini memberikan kesan dunia yang tidak lagi seimbang. Sering dipergunakan dalam film *Batman*, juga dalam film Carol Reed *The Third Man* (1949).

duvetyne. Kain hitam tebal multi fungsi, biasa digunakan untuk menutupi jendela-jendela agar tidak ada cahaya masuk, menyamarkan kabel, dll.

DV. Standar format video digital yang menggunakan *non-square pixels*. Tiap *frame* terdiri atas 720x480 *pixels* dengan aspek rasio 4x3. Format ini menggunakan pita 1/4 inci dan kompresi *intra-frame*. Mulai diperkenalkan pada pertengahan tahun 1990-an dan dengan cepat menjadi populer karena kualitas dan kemudahan penanganan yang ditawarkannya, misalnya ukuran fisik lebih kecil dibanding Video 8 dan gambar tidak mengalami penurunan kualitas saat ditangkap.

DVCam. Standar *videotape* digital produksi Sony yang berputar 50% lebih cepat daripada format DV standar atau MiniDV. DVCam

Digital Repository Universitas Jember

player juga dapat memutar pita DV dan MiniDV. DVCam menggunakan kaset berukuran L dan S.

DVCPro. Format pita video digital produksi Panasonic. Kaset DVCPro standar (ukuran M) lebih besar dibanding kaset MiniDV (ukuran S). Format ini berbeda dengan DV dan DVCam. DVCPro tidak dapat diputar pada sebagian besar DVCam *player*.

DVD (Digital Versatile Disk / Digital Video Disk). Medium untuk informasi video, dapat merekam data hingga 4.7 GB. Karena kapasitasnya yang besar, maka DVD dapat menyimpan film secara penuh disertai *high end digital sound* seperti Dolby Digital dan DTS.

DVD-R. Format DVD yang dikembangkan oleh DVD Forum, ditetapkan sebagai standar DVD pada tahun 2008. Format ini merupakan *recordable* DVD (seperti DVD-RAM, DVD-R dan DVD+R) dengan kapasitas 4,7 GB pada satu sisi, dan dua sisi DVD-R memiliki ukuran yg lebih besar mendekati 10 GB. Pada umumnya, DVD-R digunakan untuk film dengan durasi lebih dari dua jam.

DVD Screener. *Copy* film khusus untuk promosi (dalam bentuk DVD, belum diproduksi untuk umum), yang dikirim oleh sebuah perusahaan film dan belum mengalami sensor.

DivX / XviD. Format desain untuk multimedia yang menggunakan dua *codecs* (masing-masing satu *low motion* dan satu *high motion*). DivX / XviD menggunakan format MPEG-4. DivX / XviD *codec* memiliki kompresi kecil dengan kualitas bagus (sehingga dijadikan standar multimedia). Pada umumnya, DivX / XviD diambil dari DVD dengan durasi cukup panjang (lebih dari dua jam), dengan kualitas bagus.

dynamation. Suatu proses animasi *stop-motion* temuan seorang animator Amerika Ray Harryhausen. Diterapkan dalam film *Jason and the Argonauts* (Don Chaffey, 1963) dan *One Million Years B. C.* (Don Chaffey, 1966).

dynamic frame. Teknik fotografi mempergunakan pembatas ukuran dan bentuk gambar yang diproyeksikan, untuk menentukan mana yang seharusnya menjadi fokus dalam sebuah adegan.

dynamic microphone. Mikrofon yang menggunakan prinsip kerja induksi. Getaran suara menggerakkan membran/diafragma, getaran yang dihasilkan membran menggerakkan *moving coil* yang berada dalam medan magnet sehingga menyebabkan timbulnya arus listrik. Arus listrik yang dihasilkan seirama dengan getaran suara yang diterima. Mikrofon jenis ini memiliki ciri: tidak memerlukan catudaya, berat (karena ada trafo), respon frekuensi lebih rendah dibanding *condensor microphone*, dan dapat menangkap suara dari instrumen yang keras (drum, terompet, dll.).

dynamic range. Jenjang suara dari lembut ke keras. Suatu pengukuran limit mikrofon, mesin pemutar dan perekam, serta perangkat audio lainnya.

dystopia (berlawanan dengan **utopia**). 1. Suatu tempat atau lanskap imajiner yang bersuasana suram, berantakan, mengerikan, tanpa perikemanusiaan, kacau akibat krisis besar yang melanda (misalnya perang), disertai pemerintah yang jahat dan abnormal. Lawan kata: **utopia** (negeri impian nan sempurna). 2. genre sastra di mana semuanya terlihat cacat, mengutuk bentuk kehidupan sosial modern. Contoh klasik literatur dystopian adalah *Brave New World* (1932) oleh Aldous Huxley. Novel ini mencerminkan kepedulian Huxley atas dampak sains dan teknologi pada masyarakat. Contoh dalam film: *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971), *Sleeper* (Woody Allen, 1973), *Mad Max 2. The Road Warrior* (George Miller, 1979), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) dan *1984* (Michael Radford, 1984).

E

ear. Bendera yang dibentangkan di samping lampu untuk membatasi cahaya. Juga dikenal dengan sebutan *sider*.

EBU (European Broadcast Union). Standar *time code* 25 fps.

echo. Gelombang suara yang dipantulkan dan dikembalikan dengan jarak tertentu.

ECU. Lihat **extreme close-up**.

edge of frame. Lihat **composition**.

edge numbers. 1. Nomor yang diletakkan pada tepi skenario untuk memudahkan identifikasi *frame*. 2. Nomor yang dicetak pada tepi film 16 dan 35 mm untuk memudahkan identifikasi pada proses editing.

edge track. Posisi standar bagi peletakan audio pada film magnetis berporasi tunggal.

edit master. Pita video yang berisi film/program yang telah selesai diedit.

edit on camera / in-camera editing. Teknik pengambilan gambar dengan pertimbangan dan perencanaan khusus dan matang, dengan tujuan hasil pengambilan gambar tersebut dapat langsung diputar tanpa melalui proses editing.

edit points. Titik awal dan akhir editing manakala video/audio suatu program dirangkaikan. Juga disebut *edit in* dan *edit out*.

editing. Proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah film. Dalam hal editing video, proses pemotongan dan penggabungan dilaksanakan secara elektronis, sehingga tidak ada yang benar-benar dipotong atau

disambung. Editing yang berhasil dan efisien membutuhkan dukungan peralatan yang memadai, pengetahuan dan ketrampilan editor, serta perencanaan dan persiapan yang matang saat pengambilan gambar maupun saat pelaksanaan editing. Aturan editing sama saja untuk film, *videotape*, dan editing komputer. Mediumnya yang berbeda, bukan pesannya.

Secara umum, metode editing film dibedakan menjadi dua, yakni *continuity cutting* dan *dynamic cutting*. Metode yang pertama merupakan metode editing film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan, sedangkan metode yang kedua berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan.

Secara teknis, editing film dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yakni *pararel editing*, *cross cutting*, *contras editing*, dan *montase trope*.

- a. *Pararel editing* adalah penyambungan dua adegan yang mempunyai persamaan waktu, dirangkaikan silih berganti.
- b. *Cross cutting* adalah penyambungan beberapa adegan yang peristiwanya tidak terjadi dalam waktu bersamaan.
- c. *Contras editing* adalah penyambungan sejumlah adegan yang memperlihatkan kontradiksi.
- d. *Montase trope* adalah sistem editing yang mempergunakan simbol atau lambang-lambang yang menimbulkan pemikiran pada penonton

Jenis-jenis editing:

Tape-to-Tape Editing. Proses editing dengan menggunakan dua *videotape recorder*, dua televisi monitor, dan sebuah *edit controller*. *Tape* pertama menutar hasil rekaman, sedangkan *tape* kedua merekamnya. Sinyal audio dan video dari masing-masing *recorder* dihubungkan ke televisi monitor, sehingga operator dapat melihat dan mendengar bahan yang diedit. Kedua *recorder* dihubungkan ke *edit controller* yang berfungsi sebagai pengendali kedua *recorder* tersebut, dan memiliki fasilitas *fast forward*, *rewind*, *play*, *pause*, *stop*, serta fungsi-fungsi lain editing.

SMPTE Editing. SMPTE (*The Society of Motion Picture and Television Engineers*) menemukan sinyal audio khusus yang dapat

direkam di atas pita kaset dan digunakan untuk mengidentifikasi letak setiap video dengan tepat. Kode SMPTE ini digunakan dalam proses editing karena tiga alasan. Pertama, mengedit dengan menggunakan kode SMPTE menghasilkan akurasi per *frame*, dan bisa diulang-ulang. Kedua, kode ini tetap dapat berfungsi di peralatan lain, misalnya *special effects generator*, komputer, dan *audio recorder*. Ketiga, *preview copies* bahan mentah hasil rekaman dapat dibuat dengan nomor-nomor *frame* sebagaimana tampak di kamera, sehingga dapat dipilih editing secara *off-line*.

Computer Editing. Proses editing yang sepenuhnya dilaksanakan dengan menggunakan komputer untuk editing. Perangkat komputer yang digunakan harus berspesifikasi tinggi, sehingga pelaksanaan editing dapat berjalan dengan lancar. Keuntungan pelaksanaan editing dengan komputer jauh lebih besar daripada dengan *videotape*. Pertama, melalui editing komputer, editor bisa mengubah isi atau panjang-pendek bagian-bagian gambar secara acak. Itulah sebabnya *video editing* disebut juga *nonlinear editing*. Kedua, editing berbasis komputer memungkinkan penggunaan lebih banyak trek audio dan video. *Tape-to-tape editing* hanya memungkinkan penggunaan satu hingga dua trek saja. Ketiga, editing komputer memungkinkan duplikasi *file* tanpa terjadi penurunan kualitas.

editing bench. Meja kerja yang dirancang untuk proses editing, biasanya dengan lampu *build-in* di bagian tengah.

editing log. Catatan mengenai semua shot yang dihasilkan berdasarkan *timecode*, biasanya dikerjakan oleh asisten editor. Catatan ini sangat penting, digunakan pada saat pelaksanaan pascaproduksi, khususnya pada proses editing non-linear. Sebelum kita memulai mengedit video, kita harus memiliki pemahaman yang jelas mengenai video dan audio yang terdapat pada sumber rekaman video kita. Daripada melihat dan mendengarkan ulang rekaman video, kemudian berusaha untuk mengingat-ingat segala sesuatunya, catatan di dalam *editing log* memungkinkan kita untuk bergerak cepat menemukan materi visual dan audio yang kita butuhkan.

edition / edisi. 1. salinan publikasi yang telah dicetak pada tanggal tertentu; 2. versi tertentu suatu siaran reguler.

editor. Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli penataan (pemotongan, penyambungan) gambar video dan audio. Editor bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk satu kesatuan cerita dan menciptakan *waktu filmis*. Seorang editor memiliki ruang kreatif. Terhadap materi yang tersedia (*shots*), ia dapat melakukan pemotongan, penyempurnaan, dan pembentukan kembali untuk mendapatkan isi dan ritme yang diinginkan.

editorial department. Divisi tempat penggabungan semua potongan film yang telah dihasilkan sehingga membentuk urutan yang koheren; terkadang dengan bantuan sutradara, asisten sutradara atau produser.

EDL (Edit Decision List). Daftar yang berisi *time code* setiap pengambilan gambar dan suara yang digunakan pada edit *offline*, untuk digunakan pada edit *online*.

edutainment (perpaduan antara **education** dan **entertainment**). Produk media atau teks apa pun yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan.

efek media. *Lihat media effect.*

effects / efek. Manipulasi gambar yang digunakan untuk alasan-alasan praktis maupun estetis dalam suatu produksi film atau televisi. Efek dapat dirinci sebagai berikut:

Special Effects, misalnya nyala api, ledakan dan asap. Memerlukan keterampilan dan keahlian khusus.

Staging Effects, termasuk keindahan ilusi seperti perspektif semu dan perubahan ukuran.

Lighting Effects, mulai dari impresi lingkungan seperti matahari terbenam, hingga ilusi efek seperti kendaraan lewat, riak/gemicik air dan cahaya api.

Mirror Effects, untuk mereposisi sudut pandang kamera atau menggandakan objek.

Digital Repository Universitas Jember

Projection Effects, menggunakan bagian depan atau belakang proyeksi subjek.

Kamera Effects, dihasilkan dengan menggunakan perlengkapan optik.

Foreground Effects, kamera mengambil gambar melalui tabir.

Elektronik/video Effects, dihasilkan melalui teknik penggunaan dan *control signal video*.

Temporal Effects, diperoleh dengan menggunakan cara percepatan, perlambatan atau pendiaman waktu.

effects stock. Stok film khusus yang digunakan oleh unit kedua untuk membuat komposit dengan komputer. *Effects stock* biasanya memiliki *film grain* yang lebih baik.

effects theory. Salah satu teori komunikasi (misalnya *hypodermic needle concept*) yang beranggapan bahwa, karena pemirsa adalah pasif, maka televisi secara langsung mempengaruhi mereka.

EFP. Lihat **electronic field production**.

EI (Exposure Index). Nomor yang digunakan untuk mengukur kecepatan film berdasar sensitivitas *stock* terhadap cahaya.

EIAJ (Electrical Industries Association of Japan). Standar universal rekaman video hitam-putih pada pita video *reel-to-reel* 0,5 inci. Standar ini meliputi kecepatan pita 7,5 inci per detik dengan kapasitas 60 menit menggunakan *reel* 7 inci. Hanya memiliki satu kanal audio.

eight-pin. Konektor persegi yang biasa digunakan antara monitor TV dan *videotape recorders* yang menghubungkan semua koneksi kabel untuk perekaman dan pemutaran ke dalam konektor tunggal.

electret. Salah satu jenis mikrofon kondensor.

electric departement. Bagian dari tim produksi yang bertanggung jawab terhadap penjagaan dan penyediaan segala alat elektrik (lampu, kabel, dll.) untuk kebutuhan produksi film.

electrician. Orang yang bertanggung jawab terhadap penempatan dan penyesuaian cahaya serta menyediakan listrik sesuai kebutuhan setiap alat.

electronic cartoon (disingkat **e-toon**). Gambar lucu yang diproduksi secara *online*.

Electronic Field Production(EFP). Produksi program televisi atau segmen program dengan cara merekam materi program di lokasi menggunakan kamera tunggal, kemudian mengeditnya hingga siap untuk ditayangkan.

electronic journalism / jurnalisme elektronik (disingkat menjadi **e-jurnalisme**). Praktik pentransmision liputan berita elektronik, misalnya melalui televisi atau internet.

electronic news gathering (disingkat menjadi **ENG**). Rekaman acara berita menggunakan kamera video kecil dan kru minimal.

electronic news production system. Perangkat lunak yang menyediakan ruang produksi berita di komputer.

elements. Semua hal dalam film yang harus ditulis selama proses *breakdown* dan proses penyusunan anggaran, misalnya pemain, bagian *set*, kendaraan, dan musik.

elevate / crane up. Menaikkan/meninggikan posisi kamera. Lawan kata: **depress**.

ellipse. Desain *plot* yang diperkenalkan oleh Akira Kurosawa dalam filmnya *Rashomon* (1950). Jika biasanya sebuah cerita mempunyai awal dan akhir, dalam *Rashomon*, awal dan akhir hanyalah dalam pengertian fisik, yakni adanya halaman/menit terakhir. Struktur cerita dalam film ini tidak maju ke mana-mana. Tepatnya, setiap kali maju, ia melingkar, dan seterusnya. Film *Rashomon* bercerita tentang penyelidikan terbunuhnya seorang samurai. Tiga orang saksi dihadirkan, namun ketiganya membuat kesaksian yang

berbeda. Mereka bisa benar, sekaligus semuanya bisa bohong. Setiap versi yang ditampilkan para saksi bisa dianggap berdiri sendiri-sendiri, yang merupakan pengulangan tanpa kesimpulan siapa yang benar. Dengan begitu cerita *Rashomon* melingkar ke atas: eliptis.

ellipsis. Pemendekan durasi film dengan cara menghilangkan interval-interval cerita atau *action*, ditandai dengan transisi editing (*fade, dissolve, wipe, jump cut*, atau pergantian *scene*). Lihat juga: **screenplay**.

ELS. *Lihat extreme long shot.*

Emmy Award. Penghargaan tahunan yang diberikan oleh American Academy of Television Arts and Sciences atas prestasi yang luar biasa di televisi. Emmy diberikan kepada para pemain, sutradara, penulis, direktur seni, desainer kostum, editor, pengolah suara, dan pemain. Emmy pertama diberikan pada tahun 1949. Web situs: [www. Emmys. Org](http://www.Emmys.Org).

emotional memory. Metode akting yang menuntut seorang aktor membayangkan emosi-emosi yang pernah dialaminya, yang sesuai dengan emosi tokoh yang tengah dia perankan.

emulsion. Lapisan abu-abu yang ditambahkan pada alas *film strip* untuk mereaksikan cahaya saat pembuatan gambar.

emulsion type. Komposisi emulsi film dan cara menghasilkannya.

endorsement. Dukungan publik yang diberikan kepada produk untuk keperluan periklanan.

end-page. *Bumper* di bagian akhir promo program yang berisi informasi tentang judul program tersebut.

end-strap. *Template* di bagian sepertiga paling bawah layar televisi (*lower third*), dimunculkan pada bagian akhir promo, berisi informasi waktu dan tanggal penayangan sebuah program.

engineering. Sebutan dalam pengerjaan dan pembagian kerja pada tataran teknis penyiaran.

enhanced television services. Layanan opsional atau tambahan, misalnya berupa tulisan dan *closedcaptioning*, disediakan oleh beberapa saluran atau perusahaan jasa hiburan kabel.

ensemble. Film dengan banyak pemain dan banyak *plot* tanpa ada pemeran utama.

entertainment. Mode kontak dengan penonton yang bertujuan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Hiburan dicirikan oleh pencarian konstan untuk hal-hal baru dan penghindaran terhadap hal-hal yang dapat menyinggung atau memojokkan segmen-segmen pemirsa penting. Dalam teori Marxis, hiburan dipandang sebagai bagian dari ideologi kapitalis, karena diklaim bahwa hiburan digunakan untuk membenarkan praktik diskursif dan sosial, terutama yang diskriminatif, seperti seksisme.

entertainment law. Hukum hiburan, merupakan kombinasi dari berbagai aspek hukum seperti hak cipta, merek, privasi, hak publikasi, kontrak (perikatan), juga berbagai aspek hukum administrasi negara dan antimonopoli. Dalam menangani transaksi maupun sengketa hiburan, akan selalu muncul berbagai aspek hukum yang harus diterapkan secara bersamaan, dan di situlah hukum hiburan berperan.

entertainment reporter. Wartawan atau penyiar hiburan yang melaporkan pada berita hiburan, terutama tentang hal-hal yang berkaitan dengan para selebritas.

entertainment television. Saluran televisi yang berhubungan dengan berita hiburan, isu, serta hal-hal yang berkaitan dengan para selebritas.

environmental facts. Gambaran lokasi geografis, waktu, musim, sejarah, politik, ekonomi, sosial, moral, dan agama dalam skenario.

environmental sound. Suara level rendah yang datang dari perputaran film dalam kamera.

epic. Film dengan skala dramatik yang luas atau yang menghendaki skala produksi besar.

epilog. 1. bagian pendek yang ditambahkan pada akhir sebuah karya, memberi informasi atau wawasan lebih lanjut; 2. ucapan yang disampaikan oleh seorang aktor kepada audiens secara langsung di akhir sebuah pertunjukan drama, atau adegan penutup yang pendek dalam film, memperlihatkan tokoh dan lintasan peristiwa-peristiwa sebelumnya.

epiphany. Momen spiritual yang dialami oleh tokoh protagonis dalam film, biasanya muncul sesaat sebelum klimaks.

episode. 1. bagian dari suatu serial (novel, film, televisi, dll.) yang dipublikasikan atau disiarkan secara terpisah; 2. kejadian dalam sebuah plot yang memiliki arti penting bagi keseluruhan cerita. Bagian tersebut sesungguhnya bersifat integral, namun mandiri dari serangkaian cerita panjang, biasanya dengan *plot* ganda dan banyak tokoh utama.

equalization. Mengubah keseimbangan frekuensi pada sinyal audio atau video untuk tujuan tertentu, misalnya untuk mencapai kejernihan suara atau gambar.

equipment reservation form. *Form* atau blanko pemesanan peralatan yang digunakan untuk memesan aneka peralatan yang akan digunakan di lokasi (kamera, tata cahaya, tripod, dll) dan penggunaan fasilitas editing.

equivalent noise. Mikrofon dalam ruangan yang benar-benar sepi tetap menghasilkan suara mendesis. *Noise* ini dapat diukur dan dihitung. Penghitungan tersebut menghasilkan *equivalent noise*.

essay approach. Suatu pendekatan dalam pembuatan dokumenter. Dokumentator mempresentasikan realita melalui pembaca narasi (narator). Hal-hal penting dijelaskan dengan naskah yang dibacakan secara *voice over* oleh narator. Lihat juga **narrative approach**.

escapism. Penggunaan media (seperti pergi ke bioskop) untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari atau berbagai masalah pribadi yang menekan.

escapist genre. Teks apa pun (novel, program televisi, film, musik) yang semata-mata bertujuan memberikan hiburan yang memungkinkan orang untuk sementara "lepas dari kenyataan" yang mendera.

establishing shot. Gambar yang diambil dari kejauhan, terkadang dengan *bird's eye view*, untuk memberi informasi tempat sebuah adegan berlangsung, atau untuk memberi informasi hubungan antara benda-benda, *setting*, serta para pelaku pada suatu *scene*.

estimator. Akuntan atau manajer produksi yang bertugas membuat prakiraan dana pembuatan suatu film berdasarkan sebuah skenario.

e to e (electronics to electronics). *Mode* perekaman pada *videotape recorder* yang *output* perekamnya dihubungkan dengan *input* perekam, dan tidak dapat memperlihatkan sinyal yang sedang direkam pada pita.

event television. Acara televisi yang menyiarkan suatu peristiwa, disiarkan secara langsung atau *live* (atau seolah-olah secara langsung), misalnya acara olahraga, konser musik, pemakaman tokoh kenamaan, dll.

evergreen. Dalam sindikasi televisi, *reruns* yang populer dan bertahan lama dalam jaringan, seperti *I Love Lucy* dan *Seinfeld*.

exclusive contract. Kontrak eksklusif, yakni suatu kontrak yang menyatakan bahwa seseorang hanya diperbolehkan bekerja pada orang atau perusahaan tertentu yang mengontraknya.

exciter lamp. Lampu khusus pada proyektor yang digunakan untuk memutar *optical sound*.

Executive Producer (EP) / executive in charge of production.

Orang yang tidak terlibat pada aspek-aspek teknis dalam proses produksi, namun bertanggung jawab terhadap semua organisasi produksi (produser dan orang di bawahnya) serta hal-hal administratif yang menyertainya. EP mengendalikan dan mengkoordinasikan aspek manajemen/bisnis produksi termasuk pendanaan program. Bahkan, jika diperlukan, EP juga terlibat dalam persoalan yang lebih menyeluruh dalam proses produksi seperti bidang kreatif, *rundown*, dan skrip. Pendek kata, dia adalah orang yang bertanggung jawab atas pembiayaan atau pengadaan elemen-elemen produksi sebuah film (pemain, penulis, dll.).

exhibitor. 1. Orang atau perusahaan yang memiliki bioskop atau *drive-in* di mana film dapat diputar dan disaksikan masyarakat. **2.** Gedung bioskop—biasanya jaringan besar gedung bioskop (misalnya, UA di Hong Kong).

expectations. Sekumpulan gagasan yang dibawa oleh masing-masing penonton ketika menyaksikan sebuah film. Mungkin, terdapat harapan sehubungan dengan struktur cerita, perkembangan tokoh, atau tema-tema tertentu; dan kesemua itu akan didasarkan pada pengalaman yang mereka peroleh sebelumnya sehubungan dengan hal-hal tersebut.

experimental film. Film yang diproduksi untuk tujuan eksperimen, biasanya tidak untuk tujuan komersial, dan beranggaran rendah. Juga merujuk pada film konvensional yang digarap dengan teknik-teknik dan kaidah-kaidah film yang tidak sebagaimana selazimnya. Tujuannya, untuk mencari cara-cara dan gaya pengungkapan baru lewat film. Film eksperimental ini merupakan film yang lahir dari tradisi menonton TV dan dalam perkembangan lebih lanjut disebut

sebagai *video art*. Berbeda dengan film-film biasa, film eksperimental atau *video art* merupakan gabungan antara konsep waktu, konsep visual, digitalisasi dan personalitas, dan narasi film yang non-linear.

Konsep waktu adalah durasi visualisasi yang ditentukan terlebih dahulu oleh si pembuat film, tidak bergantung pada hasil editing. Sementara, konsep visual adalah upaya membebaskan penonton untuk memilih, tetap menjadi penonton atau sebagai subjek yang diaktualisasikan untuk ditonton. Digitalisasi dan personalitas adalah efek-efek digital tertentu yang mutlak diperlukan untuk menunjang visualisasi, dan setiap karya harus mencerminkan gaya serta kekuatan personal dari si pembuat tanpa memperdulikan pemahaman penonton. Narasi film yang non-linear merupakan narasi film yang tidak dapat dirasakan adanya koherensi antar adegan. Biasanya, film eksperimental lebih banyak digunakan sebagai karya seni rupa audio visual, digabungkan dengan media seni rupa lain seperti instalasi atau grafis.

exploitation film. Film yang diproduksi untuk meraih penonton sebanyak-banyaknya dengan cara melebih-lebihkan karakter dan psikologinya, termasuk menampilkan seks dan kekerasan secara berlebihan. Contoh: *Beyond the Valley of the Dolls* (Russ Meyer, 1970), *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980), *Porky's* (Bob Clark, 1981), dan *Bury Me an Angel* (Barbara Peeters, 1971).

exposed. Stok film yang telah dipakai untuk merekam gambar. Kata *exposed* wajib dicantumkan pada setiap *can* film yang telah dipakai.

exposition. 1. Penyampaian (biasanya dengan dialog atau *action*) latar belakang cerita, termasuk problema awal, juga apa yang dipertaruhkan oleh para tokoh. **2.** Bagian pertama struktur dramatik, saat konflik dan tokoh utama diperkenalkan.

expository mode. Mode televisi yang menampilkan argumentasi mengenai “dunia nyata”. “Fakta-fakta” mengenai dunia tersebut dipilih, disusun, dan diperlihatkan secara agresif pada penonton secara langsung.

exposure. Besarnya cahaya yang diperbolehkan mencapai setiap *frame* film selama dilakukan pengambilan gambar.

exposure index. Sensitivitas film terhadap cahaya. Angka yang digunakan untuk mengukur kecepatan film, tertulis pada kotak maupun *can* film. Sama dengan A. S. A. dan I. S. O. pada *light meter*.

expressionism. Distorsi realitas melalui pencahayaan, editing, kostum, untuk menggambarkan perasaan dan emosi tokoh atau pembuat film. Pencahayaan (gelap-terang) dilakukan secara kontras, demikian pula dengan warna, ditunjang dengan *angle* kamera dan komposisi *shot* yang ekstrim serta musik yang kuat. Film-film melodrama tahun 1940-an dan 1950-an hingga film horor dan opera sabun mutakhir sangat dipengaruhi ekspresionisme.

ext. Kependekan dari 'Exterior'. Ditulis pada *slug line*, berisi keterangan pengambilan gambar di luar ruangan. Misalnya, di jalanan kota, stadion, gurun, hutan, atau puncak gunung. Lokasi eksterior dapat dibuat ulang di studio, namun tetap dinamakan eksterior di skenario.

extended-definition television (disingkat **EDTV**). Sistem transmisi televisi yang menawarkan kualitas audio-visual yang sangat tinggi.

extra. Orang yang dipekerjakan sebagai pemain latar, tanpa dialog, misalnya sebagai salah seorang yang berlalu-lalang atau dalam kerumunan di jalan. Pemain *extra* biasanya direkrut dari mana saja asal tersedia.

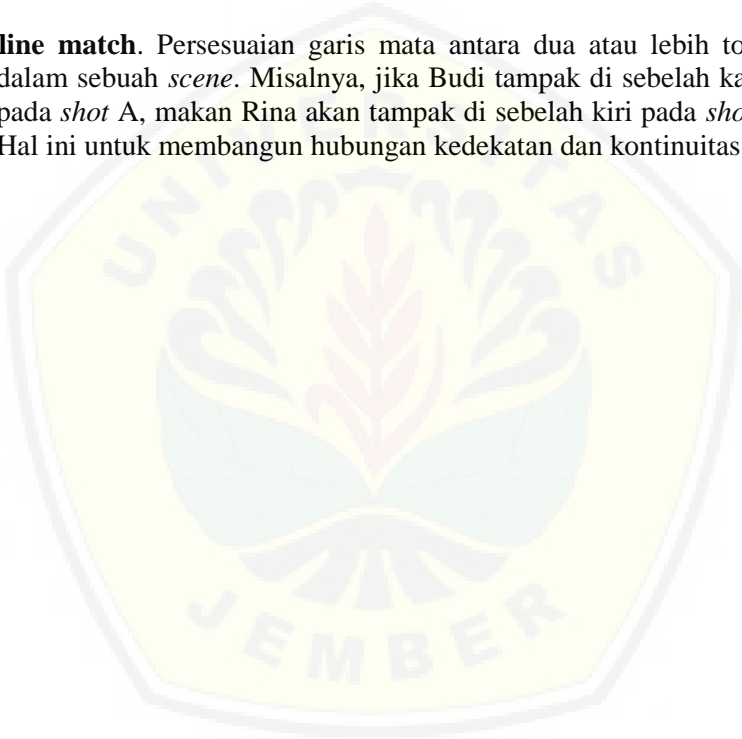
Extreme Close Up (ECU). Pengambilan gambar dari jarak yang sangat dekat, yang memperlihatkan benda kecil dari dekat, atau memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian tubuh manusia. Misalnya hanya hidung, mata, atau telinga seseorang.

Digital Repository Universitas Jember

Extreme Long Shot (ELS). *Shot* yang diambil dari jarak sangat jauh, sekitar 200 meter dari objek, atau dari jarak yang lebih jauh lagi. Dapat dipastikan bahwa *shot* jenis ini merupakan *shot* di luar ruangan, untuk menunjukkan suatu bidang yang sangat luas..

eye level. Suatu teknik pengambilan gambar di mana kamera berada sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis, melainkan menimbulkan kesan wajar.

eyeline match. Pesesuaian garis mata antara dua atau lebih tokoh dalam sebuah *scene*. Misalnya, jika Budi tampak di sebelah kanan pada *shot* A, maka Rina akan tampak di sebelah kiri pada *shot* B. Hal ini untuk membangun hubungan kedekatan dan kontinuitas.



F

fact sheet. 1. lembaran informasi atau buku kecil yang memberi rincian tentang subjek yang dicakup oleh siaran atau berita; 2. lembar berisi data tentang produk, yang digunakan oleh pengiklan untuk membantu mereka membuat iklan.

factory studios. Studio-studio produksi film pertama.

factual. Proyek 'faktual' yang mencakup kisah nyata dan orang-orang yang sebenarnya (non-fiksi). Dapat berbentuk karya dokumenter, dokudrama, dan proyek-proyek program *reality* televisi yang serius.

fade. Efek berupa gambar yang perlahan menghilang dan menjadi gelap (*fade out*) atau gambar yang semula tidak tampak menjadi tampak (*fade in*). Teknik editing ini digunakan untuk menekankan berlalunya waktu atau akhir dari suatu adegan atau cerita. Istilah ini juga berlaku untuk editing audio (dari bunyi ke tanpa bunyi, atau sebaliknya).

fadeaway. Teknik pengambilan gambar yang secara bertahap mengurangi cahaya atau suara sampai benar-benar lenyap sama sekali.

fade-in. Teknik yang secara bertahap memunculkan gambar atau suara sampai benar-benar menjadi terlihat atau terdengar.

fade-out. 1. Teknik menghilangkan gambar atau suara secara bertahap sehingga tidak terlihat atau tak terdengar; 2. menghilangnya sinyal siaran secara bertahap.

fake shemp / shemp. Orang yang muncul di layar, tetapi wajahnya tidak terlihat (karena rias tebal atau *angle* kamera) dan tidak mengucapkan kata-kata; bisa mencakup *stand-in* dan figuran. Istilah ini dipopulerkan oleh Sam Raimi yang meminjamnya dari kisah Hollywood tentang *stand-in* yang dipekerjakan untuk

Digital Repository Universitas Jember

menyelesaikan film-film Three Stooges sesudah Shemp Howard meninggal.

false move. Gerakan yang tidak terencana oleh aktor/aktris sebelum melakukan gerakan yang telah direncanakan. Gerakan yang demikian dapat memunculkan masalah dengan *dolly grip* untuk bergerak bersama *dolly* dan kamera, karena baginya gerakan aktor adalah isyarat untuk menggerakkan kamera.

family movies. Film yang dirancang untuk dinikmati oleh keluarga secara bersama-sama; alur ceritanya sering berkisar pada hubungan antara anak dan orang tua.

family viewing. Program televisi yang dianggap cocok untuk anak-anak dan seluruh anggota keluarga.

fan (berasal dari "fanatic"). Orang yang memiliki keinginan atau minat kuat terhadap seorang pemain, program, acara, atau olahraga.

fanboy effect. Film-film tertentu memiliki pengikut yang loyal, biasanya karena mereka memiliki hubungan tertentu dengan elemen-elemen film. Orang-orang tersebut akan berbondong-bondong menuju gedung bioskop begitu film dirilis, dan jumlahnya akan terus meningkat pada hari-hari berikutnya.

farce. Humor ringan, terkadang kasar, menohok, artifisial dan satiris, biasanya bercerita tentang situasi yang tidak mungkin terjadi (misal: identitas yang tertukar, pakaian yang tertukar, dll.). Seringkali diperankan oleh para pemain yang mengandalkan lelucon *slapstick*; jenis *farce* meliputi *screwball comedy*, *bedroom/sex farce/comedy*; bandingkan dengan **parody** dan **satire**. Contoh: *Duck Soup* (Leo McCarey, 1933), *To Be or Not to Be* (Ernst Lubitsch, 1942), *Victor Victoria* (Blake Edwards, 1982).

FAST. Motto untuk setiap *camera assistant*, yakni apa saja yang harus dia lakukan sebelum pengambilan gambar dilakukan: *Focus*, *Aperture*, *Shutter*, *Tach*.

fast-forward. Fungsi pada *tape recorder* yang menyebabkan suatu rekaman bergerak maju dengan cepat.

fast motion / accelerated motion. 1. Melakukan perekaman gambar dengan kecepatan di bawah standar kemudian memproyeksikan dengan kecepatan standar untuk membuat efek gerakan terlihat lebih cepat dari normal. 2. Merupakan teknik editing yang mempercepat gerakan objek. Lawan kata: **slow motion**. 3. Aksi dalam film yang terlihat lebih cepat daripada yang dimungkinkan secara alami karena pengambilan gambar dilakukan pada kecepatan yang lebih lambat dari pada kecepatan proyektor.

fast road effect. Teknik pengambilan gambar dari dalam mobil yang sedang melaju kencang.

fax request. Istilah ini tidak ada hubungannya dengan mesin faksimili, melainkan *form* yang digunakan untuk meminta fasilitas (fax) untuk produksi televisi, ditujukan kepada manajer produksi dan *chief engineer* untuk mendapat persetujuan. Setelah permintaan faks disetujui, maka studio, ruang kontrol dan/atau peralatan yang kita minta dapat digunakan pada hari dan waktu sesuai permintaan. Sebagai catatan, meskipun permintaan kita datang lebih awal, namun belum tentu dilayani lebih cepat karena prioritas akan diberikan pada program yang dianggap lebih penting.

feather. Memindahkan ‘bendera’ mendekat atau menjauh dari sumber cahaya, sehingga diperoleh ketebalan bayangan yang sesuai dengan kebutuhan.

feature. 1. Suatu jenis artikel surat kabar yang lebih panjang dan lebih deskriptif daripada berita, yang menyertakan latar belakang dan hal-hal lain yang mewarnai objek yang ditulis. 2. Materi tayang untuk program siaran radio atau televisi, biasanya berisi wawancara dan hal-hal aktual.

Digital Repository Universitas Jember

feature film / feature length film. Film utama yang diperlihatkan di sebuah gedung bioskop (atau di televisi), biasanya merupakan film terpanjang dari dua atau lebih film yang ditampilkan dalam satu program tertentu. *Lihat film cerita panjang.*

feature program. Suatu program televisi atau radio yang membahas masalah-masalah khusus.

feature news. Berita tidak langsung, telah dikembangkan dengan visualisasi yang lebih tergarap, sehingga fakta yang tampaknya sederhana bisa menjadi laporan yang menarik untuk dinikmati. Selain itu, materi berita relatif tak lekang oleh waktu (waktu penyayangannya tidak harus terburu-buru seperti berita biasa). Kemasan *feature* berbeda dengan berita biasa (*spot news, straight news, hard news*), subjektifitas si jurnalis bisa lebih terasa. Sebaliknya, dalam pembuatan berita biasa, subjektifitas si jurnalis sangat dihindari. Topik sebuah *feature* bisa beragam, tetapi umumnya menyangkut *human interest*. Segala sesuatu yang menyangkut manusia, dengan segala perilaku dan aspek kehidupannya (kegembiraan, kebahagiaan, kesedihan, penderitaan, perjuangan, keberhasilan, dan sebagainya), memang selalu menarik untuk diberitakan.

feature part. *Lihat cameo.*

feature presentation / main attraction. Film utama pada suatu pemutaran.

featured background. Para figuran yang diletakkan pada posisi penting, berada pada latarbelakang *action* utama sebuah *scene*.

feed lines. Dialog yang dibaca di luar jangkauan kamera untuk membantu akting seorang aktor yang sedang berada di depan kamera.

feeder cables. Televisi kabel yang disalurkan dari sumbernya ke lingkungan rumah tangga.

feeding. Mengirimkan suatu program atau sinyal dari satu stasiun ke stasiun lain.

Fellinesque. Suatu teks film atau media yang memadukan realitas dan fantasi, mengingatkan pada metode Federico Fellini, sutradara film ternama asal Italia. Fellini sering mengembangkan naskah saat film tersebut dibuat. Banyak filmnya sangat bergantung pada penggunaan simbolisme dan citra, menciptakan rangkaian peristiwa seolah dalam mimpi.

femme fatale. Istilah dari bahasa Perancis yang secara harfiah berarti *perempuan mematikan*; istilah *slang* yang dipergunakan untuk menunjukkan seorang tokoh perempuan yang menarik tetapi membawa kehancuran bagi laki-laki. Tokoh perempuan di dalam film atau media lain ini, yang pesonanya begitu besar dan menggoda, biasanya menyeret kaum laki-laki ke dalam situasi kompromistis atau bahkan berbahaya. Dengan kata lain, tokoh perempuan ini menjadi sumber kehancuran bagi orang-orang yang menyerah pada pesonanya.

field. Satu *scan* mulai dari atas hingga dasar bidang layar televisi, menengarai garis-garis horizontal dan membutuhkan waktu 1/60 detik untuk menyelesaikannya.

field of view. Bidang pemandangan yang bisa ditangkap oleh kamera.

fifty-fifty. *Lihat two shot.*

fill light. Pencahayaan yang digunakan untuk memperhalus kontras *key lighting*. Lampu diletakkan di samping kamera (*fill light* di sebelah kiri, *key light* di sebelah kanan, atau sebaliknya). Intensitas *fill light* hanya separuh dari *key light* dan *back light*, juga lebih lembut dan tidak menimbulkan bayangan kuat.

filler. Film pengisi, kebanyakan digunakan untuk menjaga agar *sound track* berjalan sama panjang dengan gambar, meskipun tanpa suara.

film. Media sejenis pita plastik berlapis zat peka cahaya, yang disebut *celluloid*. Dalam bidang fotografi, film adalah media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya, fotografi bergeser ke penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar. Dalam bidang sinematografi, *celluloid* memiliki berbagai macam ukuran lebar pita seperti 16mm, 35mm, dan 70mm. Ukuran yang biasa digunakan untuk produksi film layar lebar adalah 35mm. Perihal media penyimpan ini, kini, telah mengalami perkembangan pesat. Berturut-turut dikenal media penyimpan *celluloid* (film), pita analog, dan yang terakhir media digital (pita, cakram, memori chip). Bertolak dari pengertian ini, maka film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media *celluloid* sebagai penyimpanannya. Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan *celluloid* (media film). Bahkan, saat ini, tidak sedikit film yang menggunakan media *celluloid* pada tahap pengambilan gambar, kemudian pada tahap pascaproduksi, gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital, dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan pada media *celluloid*, analog, maupun digital. Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke bentuk karya seni audio-visual. Singkatnya, kini film diartikan sebagai suatu genre seni bercerita berbasis audio-visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak.

Sekilas sejarah film

- *Film* berasal dari kata *filmen*, yang berarti lapisan tipis pada permukaan susu setelah dipanasi.
- Joseph Nicephore Niepce (Perancis) menemukan fotografi, 1826.
- Thomas Alva Edison (1847-1931), penemu lampu listrik dan fonograf, menciptakan *kinetoscope* pada tahun 1887. Bentuk alat ini menyerupai kotak berlobang untuk mengintip pertunjukan.
- 1894, di Broadway avenue, New York, pertunjukan *kinetoscope* untuk umum dimulai.
- Lumiere Bersaudara (Auguste & Louis Lumiere) dari Perancis mengembangkan *kinestoscope* menjadi *cinematographe*, yang

dipatenkan Maret 1895. Alat ini mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor.

- 28 Desember 1895, di sebuah kafe di Paris, Lumiere Bersaudara memproyeksikan karya pertamanya. Penonton ditarik bayaran. Dengan demikian bioskop pertama di dunia telah lahir.
- Tahun 1905, gedung-gedung bioskop (dinamakan *Nicleodeon*) bermunculan di New York.

Perkembangan Film

- Karya film di masa-masa awal adalah hitam-putih dan bisu. Akhir 1920-an, mulai dikenal film bersuara, dan menyusul film warna pada 1930-an.
- Jika semula karya film belum dianggap sebagai karya seni, pada perkembangannya, kini, karya film sudah bisa disejajarkan dengan karya seni lainnya.
- Sineas di masa-masa awal adalah: Georges Melies (Perancis), Edwin S Potter dan DW Griffith (USA), RW Paul dan GW Smith (Inggris).
- Barisan sineas dunia pada masa-masa selanjutnya antara lain: Akira Kurosawa (Jepang), Satyajit Ray (India), Frederico Fellini (Italia), John Ford (Amerika), Ingmar Bergman (Swedia), Usmar Ismail (Indonesia).

Di negara-negara Barat, film cerita sudah mulai diproduksi antara tahun 1902-1903. *The Life of an American Fireman* (1903) adalah film cerita Amerika pertama yang dibuat oleh Edwin S. Porter (1869-1941). *La Presa di Roma* dibuat di Itali oleh Filateo Alberini pada tahun 1905. India membuat film cerita pertama *Rajah Harishchandra* pada tahun 1913. Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film cerita yang diproduksi pertama kali di Indonesia berjudul *Lotoeng Kasaroeng*, 1926. Kisah legenda ini difilmkan oleh G. Kroeger, seorang Indo Jerman. Lokasi syuting di Bandung.

Perintis industri film nasional adalah Usmar Ismail dan Jamaluddin Malik, tahun 1950-an. Mereka mulai aktif memproduksi dengan perusahaan film masing-masing, Studio Perfini dan Studio Persari. Namun, industri film nasional belum pernah sampai pada tingkat kemapanan. Berbagai kendala dihadapi, mulai dari masalah permodalan, teknologi, SDM, hingga soal distribusi. Produksi film

Indonesia belum pernah mampu bersaing dengan produksi impor, khususnya film dari Amerika, Hongkong dan India.

film animasi. Sejenis film yang berbahan mentah gambar tangan lalu diolah menjadi gambar bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian “diputar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputergrafis, pembuatan film animasi menjadi jauh lebih mudah dan cepat. Anggaran juga menjadi lebih murah. Jika semula hanya ada film animasi dua dimensi, selanjutnya bermunculan film animasi tiga dimensi. Pada tahun 1995, film *Toy Story* produksi Pixar Studios, dengan sutradara John Lasseter, menjadi film komputer animasi pertama yang dikerjakan dengan komputer secara penuh. Film animasi sering memanfaatkan benda-benda mati seperti boneka, meja, kursi, dll. yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Selain itu, aneka subjek hidup seperti manusia, binatang, dan tumbuhan juga bisa dianimasikan. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subjek hidup yang memerlukan 24 gambar per detik untuk menciptakan ilusi gerak. Film animasi dengan materi rangkaian gambar, baik 2D maupun 3D, yang kemudian dikenal dengan nama film kartun, sekarang banyak diproduksi. Studio Walt Disney di Amerika Serikat sejak lama dikenal sebagai produsen terbesar film kartun dunia, dan dari studio tersebut banyak lahir tokoh-tokoh kartun seperti Mickey Mouse, Donald Duck, Goofy, dll. Sekalipun hanya animasi, namun dalam proses produksinya memerlukan kinerja yang cermat, waktu pengerjaan yang lama, dan teknik-teknik animasi yang sangat rumit. Sebagai contoh, film animasi *Final FantasyVII Advent Children* (Sutradara Tetsuya Nomura dan Takeshi Nozue, 2005), yang disebut-sebut sebagai film animasi paling mutakhir, dalam prosesnya memerlukan sekitar 200-an orang animator dan 200-an orang desainer serta kurang lebih 6.000 gambar helai rambut untuk setiap tokohnya. Teknik animasi, selain dipergunakan untuk pembuatan film animasi, juga dipakai untuk pembuatan film iklan, film pendidikan, penulisan judul, dan susunan nama-nama pendukung sebuah produksi film. *Lihat abstract animation dan naturalistic animation.*

Digital Repository Universitas Jember

film artifact. Kerusakan yang terjadi pada film, seperti goresan, debu, atau noda.

film bisu. *Lihat silent film.*

film cerita panjang / feature length film. Film dengan durasi lebih dari 60 menit, lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film-film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves* (Kevin Costner, 1990), berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi di atas 180 menit.

film chain. Sejumlah peralatan yang meliputi sebuah kamera khusus, proyektor super 8mm dan 16mm, proyektor *slide dual dissolving* 35mm, dan serangkaian kaca putar (*multiplexer*) yang mengirim gambar dari salah satu proyektor pada kamera.

film clip. Bagian (cuplikan) pendek dari sebuah film, biasanya digunakan untuk keperluan promosi.

film developing. Proses pengolahan dan pemindahan gambar-gambar yang telah diambil menjadi cetak negatif.

film eksperimental. *Lihat experimental film.*

film festival. Sebuah acara tempat pemutaran berbagai film dilakukan, baik film cerita atau non-cerita, film panjang maupun pendek. Beberapa festival bersifat kompetitif, pemilihan pemenang dilakukan oleh dewan juri atau penonton. Para pembuat film hadir di tempat tersebut membawa karya-karya mereka untuk dilihat oleh para kritikus film, disorot media dan publik, juga menjadi ajang distribusi. Dua buah festival film yang paling terkenal adalah Cannes dan Sundance.

film gauge. Ukuran lebar film yang dipilih untuk dipergunakan pada sebuah produksi, misalnya 35mm atau 16mm.

film grain / graininess. Material sensitif cahaya dalam emulsi film. Film dengan *grain* yang lebih baik akan menghasilkan gambar yang lebih baik pula, namun film dengan kualitas *grain* lebih rendah memungkinkan kecepatan *shutter* yang lebih tinggi.

film indie. Lihat **independent / independent film.**

film loader. Petugas pengisi film, yakni anggota departemen kamera yang bertugas mengisi film yang belum diekspos ke dalam *magazine* dan mengeluarkan film yang telah diekspos ke dalam *can*.

film magazines. Stok film yang siap digunakan dalam sebuah kamera.

film making. Proses pembuatan film.

film music. Musik yang disusun untuk melengkapi sebuah film.

film noir. Gaya pembuatan film yang tampil dengan suasana gelap, yang *moody* dan pesimistik; cukup populer di Amerika Serikat selama tahun 1940-an dan 1950-an (dalam bahasa Prancis, istilah *noir* berarti "hitam"). Namun istilah *noir* baru dipergunakan para kritikus film setelah Perang Dunia II. Sebelumnya, istilah ini umum dipakai untuk menyebut novel *gothic*, *roman noir*.

Setelah perang usai, seorang kritikus film asal Prancis melihat adanya perubahan pada film-film Amerika. Banyak film yang tidak lagi bernuansa cerah seperti sebelum perang, melainkan bersuasana gelap, sinis, dan pesimistis. Film *noir* menampakkan sisi lain kehidupan manusia. Para tokoh yang terkalahkan, dihantui kesalahan masa lalu, manusia yang manipulatif, dan agenda politik yang tersembunyi. Teknik pencahayaan yang digunakan cenderung gelap dan menciptakan bayangan panjang. Fatalisme banyak mempengaruhi *plot* film-film *noir*. Para tokoh seolah berada dalam jalur menuju kehancuran.

Film *noir* mengalami penurunan pada akhir 1950-an. Cara pandang orang Amerika kembali menjadi lebih cerah dan film bernuansa gelap tidak lagi banyak digemari. Televisi masuk ke kehidupan masyarakat, acara-acara komedi dan musik Elvis Presley

menggantikan popularitas film *noir*. Memasuki tahun 1970-an, film *noir* mulai bangkit kembali. Feminisme mulai mencuat, dan pemerintah digambarkan sebagai pihak yang tidak dapat dipercaya. Film-film bertema perang Vietnam dan skandal Watergate bermunculan.

Film khas *noir* menunjukkan dunia korupsi dan kejahatan, dengan tokoh-tokoh sinis yang terjebak dalam situasi suram sehingga menyebabkan kehancuran hidup mereka. Plot ini biasanya berlangsung di kota-kota besar di Amerika, umumnya pada malam hari dan di lingkungan yang suram. Nada suram film ini ditekankan oleh musik *edgy* dan latar belakang gelap. Beberapa contoh film *noir* yang terkenal termasuk *The Maltese Falcon* (1941), *Double Indemnity* (1944), dan *The Big Heat* (1953). Dimulai pada 1970-an beberapa sutradara Amerika berusaha untuk menangkap kembali gaya film *noir* dengan film seperti *Chinatown* (1974), *The Grifters* (1990), dan *L. A. Confidential* (1997). Contoh lain kebangkitan film *noir* dapat dilihat pada film *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *Body Heat* (Lawrence Kasdan, 1981), *Bladerunner* (Ridley Scott, 1982), dan *The Last Seduction* (John Dahl, 1994).

film pendek. *Lihat short film.*

film plane. Bidang tengah lensa film di dalam kamera.

film printing. Proses pencetakan gambar dari negatif menjadi cetak positif.

film review. Pembahasan dan penilaian mengenai kualitas sebuah film berdasarkan banyak asumsi, fakta dan isu-isu lain.

film speed. Kecepatan masing-masing *stock* film. Semakin kecil stok film, semakin rendah kecepatannya, dan membutuhkan cahaya lebih banyak untuk mendapatkan pencahayaan yang tepat.

film stock. Media (*celluloid*) tempat gambar fotografis direkam.

film theory. Wilayah kajian film yang membahas genre film, bukan analisis atau kritik spesifik terhadap film. Ahli teori film melihat film sebagai teks dan bagaimana mereka menyampaikan makna (estetika atau sebaliknya).

filmmakers. Orang-orang yang berkompeten dalam pembuatan film, seperti sutradara, produser, penulis skenario, editor, dll.

filmmographer. Pembuat film atau orang yang mempelajari filmografi.

filmography / filmografi. 1. tulisan tentang film; 2. daftar film, biasanya dari sutradara, aktor, atau genre tertentu, yang diurutkan berdasarkan tahun pembuatannya, termasuk pemain, sutradara dan kru lainnya.

filter. Kaca atau plastik yang diletakkan di depan lensa kamera atau lampu untuk menciptakan suatu efek pencahayaan atau warna gambar.

final cut. Versi terakhir editing sebuah film yang disetujui sutradara dan produser. Versi terakhir inilah yang nantinya dirilis untuk umum.

final draft. 1. Skenario yang mengalami proses penulisan ulang oleh penulisnya. Skenario ini kemungkinan masih akan diubah lagi oleh sutradara. 2. Nama program komputer (*software*) yang digunakan oleh para penulis skenario profesional.

final mix. Tahap akhir *mixing* suara. Pada tahap ini, semua komponen audio telah selesai ditambahkan dan semua pengaturan telah dilakukan. Proses ini berada pada tahap pascaproduksi.

fine cut. Hasil edit paling akhir. Setelah mencapai tahapan ini, susunan gambar sudah tidak bisa lagi berubah (*'locked off' / finalised*).

Digital Repository Universitas Jember

fine grain. Jenis stok film dengan *grain* lebih kecil, sehingga menghasilkan gambar dengan kualitas yang lebih baik.

first run / premiere. Pemutaran perdana, yakni pertama kali sebuah film dilepas ke bioskop untuk ditonton. Acara tersebut biasanya dihadiri para bintang, *filmmaker* dan para selebriti.

first-run syndication. Program yang diproduksi secara khusus untuk pasar televisi sindikasi.

fish eye. Lensa dengan *wide angle* untuk memperbesar atau mengubah dimensi garis gambar.

fish-out-of-water tale. Sebuah film (biasanya film humor) yang para tokohnya menghadapi gegar budaya karena ditempatkan pada situasi/lingkungan baru. Contoh: *Trading Places* (John Landis, 1983), *Crocodile Dundee* (Peter Fairman, 1986), *Babe. Pig in the City* (George Miller, 1998).

fishpole boom. Sebuah tiang/tongkat ringan yang dapat digenggam dan mudah dipindahkan untuk meletakkan mikrofon, digunakan di lokasi yang sulit selama pembuatan film.

five w's and one h (5 W + 1 H). Pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab saat menyusun berita: *who, what, when, where, why* dan *how*. Apa yang telah terjadi, siapa yang terlibat, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi.

fixed break. Praktik penempatan iklan di bagian tertentu dalam format program radio atau televisi.

flag. Bendera yang berupa miniatur *gobo* dari kayu lapis atau kain pada bingkai metal yang diletakkan pada *stand*. Fungsinya adalah untuk menghalangi sebagian cahaya agar tidak memancar langsung ke arah kamera sehingga tidak terjadi *lens flare*.

flare. Bayangan yang tidak dikehendaki, atau ketidakjelasan suatu objek akibat pantulan cahaya dari suatu permukaan yang ada di dalam kamera.

flash bumper / flash transition. Transisi singkat, dengan durasi maksimal satu detik untuk menyambung dari satu gambar ke gambar lain.

flash frame. Sebuah *frame* kosong di antara dua *shots*. Hal itu terjadi pada saat kamera berhenti dengan *gate* terbuka, menyebabkan sebuah *exposure* panjang pada *frame* tunggal tersebut. *Frame* kosong ini tidak mengganggu, justru sangat berguna pada proses editing sebagai penanda batas akhir sebuah *shot* dan awal *shot* berikutnya.

flashback / kilas balik. 1. Teknik sastra atau sinematik untuk memasukkan kejadian yang berlangsung sebelumnya ke dalam urutan kronologis narasi normal, menunjukkan apa yang telah terjadi atau memberi informasi tertentu. 2. Teknik editing yang menyisipkan sebuah atau serangkaian *shot* berisi kejadian di masa lalu. Lawan kata: **flashforward**.

flashforward. 1. Melompat maju ke titik kemudian dalam sebuah narasi untuk mencapai efek dramatis. 2. Suatu teknik editing yang menyisipkan sebuah atau serangkaian *shot* berisi (pembayangan) kejadian di masa yang akan datang. Lawan kata: **flashback**.

flat. 1. Panel yang biasanya berukuran 4x8 inci atau lebih besar, digunakan sebagai dinding atau bagian dinding pada suatu *set*. 2. Kontras rendah dalam pencahayaan, sehingga gambar tampak *flat* pada bagian terang dan gelap. 3. Transfer video dianggap *flat* bila hasilnya sama dengan aslinya, tidak ada perubahan atau perbaikan. 4. Persetujuan untuk melakukan pekerjaan atau jasa dengan upah tertentu yang tidak terpengaruh oleh lamanya pengerjaan.

flat response. Reproduksi atau transmisi sinyal dengan deviasi yang sangat kecil dari amplitudo sinyal aslinya. Deviasi amplitudo dinyatakan dalam db, plus, atau minus.

flat screen television. Televisi layar datar (di samping layar televisi dimana tepi dan sudutnya melengkung).

flatbed. Sistem editing film dan suara modern. *Reel* diletakkan secara horizontal di atas *plate* pada meja mekanis yang memiliki *head* untuk gambar dan suara.

flick / flicker. Julukan / penyebutan secara informal untuk film yang dianggap berkualitas rendah, misalnya genre film horor.

flood light. Lampu sorot dengan sudut yang lebar dan memiliki jangkauan luas, digunakan untuk memberi cahaya secara luas untuk tujuan pembuatan film atau untuk menerangi area studio.

floor manager / floor director. Wakil atau pembantu sutradara di lantai studio. Ia menyampaikan perintah-perintah sutradara pada semua orang yang terlibat dalam sebuah produksi. Ia memberi kode dimulai atau diakhirinya sebuah adegan atau wawancara. Terkadang, ia bergabung dalam produksi sebuah mata acara pada saat syuting saja, namun dalam pembuatan acara-acara yang lebih besar—seperti drama atau pertunjukan-pertunjukan penting—ia harus bergabung sejak awal.

floor plan. Rencana *blocking* atau peta lapangan pengambilan gambar. Tujuan pembuatan *floor plan* adalah untuk mempermudah dan mengefektifkan jalannya produksi.

flop. Film yang gagal untuk menjadi *box-office*; juga dikenal dengan sebutan *floppola*, *bomb*, *turkey*. Contoh: *Heaven's Gate* (Michael Cimino, 1980) dan *Ishtar* (Elaine May, 1987).

flop-over. Efek optis yang memperlihatkan gambar secara terbalik dari kiri ke kanan.

flow. Sekuen program, iklan, berita, dll. pada televisi. Jalannya acara televisi dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang diletakkan

Digital Repository Universitas Jember

secara berurutan, yang terkadang tidak berkaitan satu sama lainnya.

flub. Peristiwa ketika seorang aktor/aktris melakukan kesalahan dalam pengucapan dialog – *flubbed his line*.

fluid head. Landasan pada kepala tripod kamera yang memberikan gerakan halus bagi kamera melalui penggunaan *flywheel* yang diletakkan dalam wadah berpelumas.

flutter. Gangguan sinyal yang diakibatkan oleh fluktuasi kecepatan pita saat melintasi *head*.

fly-on-the-wall. Suatu bentuk/gaya film dokumenter yang titik beratnya adalah bahwa kamera merekam peristiwa tanpa disadari keberadaannya oleh siapapun yang direkam. Biasanya kamera kecil digunakan untuk memfilmkan subjek saat subjek sedang melakukan kegiatan rutin tanpa merasa terganggu oleh kehadiran para kru film.

focal length. Jarak antara *optical center* sebuah lensa hingga *focal plane*, dinyatakan dalam satuan milimeter.

focal plane. *Plane* dalam kamera film di mana cahaya jatuh dan mengenai film.

focal point. Titik jatuh cahaya di dalam lensa kamera, kemudian dibelokkan oleh lensa tersebut, selanjutnya menerpa film atau penangkap elektronik pada *focal plane*.

focal points. Lima bidang minat utama dalam studi media dan komunikasi: teks media, pembuat teks, audiens, masyarakat, dan media.

focus / fokus. Penyelarasan gambar secara detail dan tajam, sehingga kejernihannya mendekati objek aslinya.

focus distance. Jarak dari kamera hingga objek yang difokus.

focus group. Sekelompok orang (biasanya 10 hingga 12 orang) yang tidak ada hubungannya dengan produksi sebuah film, namun diundang pada pemutaran spesial film tersebut. Orang-orang itu dipilih dari kalangan tertentu, dan selanjutnya ditampung opininya mengenai film yang diputar, sebagai bahan untuk perbaikan yang mungkin dilakukan sebelum film tersebut dipasarkan.

focus puller. Kru yang bertugas mengatur fokus kamera selama proses pengambilan gambar.

fog maker. Alat berukuran kecil dan besar, berupa mesin yang dapat digenggam atau mesin besar yang diletakkan di kereta. Dengan cairan khusus, *fog maker* dapat memunculkan efek kabut, asap, efek kabur (*blur*), dan kelembaban. Dengan menggunakan cairan jenis lain, maka dapat digunakan untuk menghilangkan kabur yang tidak diinginkan.

foley track. Upaya merekayasa efek suara (biasanya pada saat pascaproduksi) dengan cara tertentu sehingga menghasilkan suara yang diinginkan, misal suara langkah kaki, derap kuda berpacu, dll.

foley artist. Orang yang bertugas membuat suara tiruan untuk mengisi *foley track*.

follow focus. Perubahan fokus kamera selama adegan untuk mempertahankan fokus pada aktor/aktris yang bergerak mendekati atau menjahui kamera. Biasanya menjadi tugas *1st assistant cameraman*.

follow shots. Pengambilan gambar dengan kamera bergerak (biasanya memutar) untuk mengikuti pergerakan pemeran/subjek dalam suatu adegan.

foot candle. Besarnya cahaya yang dihasilkan oleh sebatang lilin ukuran standar. Ukuran ini menjadi pedoman umum bagi tatacahaya di film dan televisi.

footage. Gambar-gambar atau bagian dari film yang sudah selesai diambil dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk membuat karya audiovisual.

footage counter. Alat penghitung yang berada pada kamera untuk tetap dapat mengikuti jumlah film yang telah diekspos.

foreground / latar depan. **1.** Teknik dalam seni lukis dan film, bagian dari pemandangan yang oleh pemirsa dianggap paling dekat. **2.** Objek tambahan yang diletakkan di bagian depan *frame* (antara objek utama dan kamera). Lawan kata: **background**.

foreign correspondent. Wartawan yang tinggal atau mengunjungi negara lain untuk melaporkan berita tentang negara tersebut untuk disiarkan atau dipublikasikan.

foreshadowing. Pembayangan ke depan suatu *plot* cerita dengan menghadirkan informasi berupa simbol, gambar, motif, pengulangan, dialog atau *mood*, dengan tujuan mempersiapkan penonton terhadap suatu peristiwa/*action* yang akan terjadi. Musik juga bisa dihadirkan sebagai penanda bahwa suatu peristiwa penting akan terjadi, misalnya musik mencekam pada *Halloween* (John Carpenter, 1978); atau kematian Lester Burnham (Kevin Spacey) yang sudah diinformasikan terlebih dulu pada *voice-over* monolog dalam *American Beauty* (Sam Mendes, 1999).

form. Umumnya mengacu pada sarana tempat komunikasi terjadi, seperti dalam bentuk media televisi, radio, koran, majalah dan film yang menggunakan metode tertentu untuk memproduksi makna. Dalam film, bentuk mengacu pada penggunaan gambar bergerak dan suara untuk mengkomunikasikan makna yang dibentuk oleh cerita dan gaya film. Narasi mungkin didasari oleh genre atau mungkin relatif bebas dari konvensi. Gaya bisa terdiri atas teknik-teknik film *mainstream* atau dapat menggunakan teknik-teknik alternatif.

formalism. Menekankan bagaimana film sebagai bentuk komunikasi khusus dapat digunakan untuk menghasilkan makna tertentu.

Perangkat-perangkat formal film mengandung arti bahwa ukuran *shot*, sudut kamera, pencahayaan dan editing mempengaruhi makna. Formalisme dapat dikontraskan dengan Realisme.

format. 1. Ukuran stok film. 2. Standar dan tipe pita rekam. 3. Dimensi suatu gambar.

four walled set. Sebuah set yang memiliki empat dinding, bukan tiga dinding seperti biasanya. Keempat dinding menutup area aksi secara sempurna namun mungkin dapat dipindahkan untuk memungkinkan pergerakan cahaya dan kamera selama melakukan pengambilan gambar.

fourth wall. Dinding pembatas imajiner melalui mana penonton diasumsikan melihat *action* dalam film. Dinding ini memisahkan tokoh dalam cerita dengan para penonton. Jika batas tersebut dilanggar, maka menyatulah dunia fiksi dalam cerita dengan dunia nyata para penonton. Pelanggaran tersebut misalnya, dengan cara *aside*, sebagaimana dalam *ending* cerita film *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, 1903) ketika seorang tokoh bersenjata menembak langsung ke arah penonton; juga dalam *Annie Hall* (Woody Allen, 1977), *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990), serta dalam *Ferris Bueller's Day Off* (John Hughes, 1986).

Fox Broadcasting Company. Dikenal sebagai "jaringan keempat" (setelah NBC, CBS, dan ABC), diluncurkan pada tahun 1986 oleh Rupert Murdoch. Perusahaan penyiaran ini memperkenalkan banyak jenis program baru, termasuk *reality show* seperti *Cops*. Situs web: www.Fox.Com.

fragmentation / fragmentasi. Proses di mana keseluruhan penonton yang sebelumnya terpadu atau massal menjadi tersegmentasi. Misalnya, tersedianya saluran-saluran televisi khusus telah mengakibatkan fragmentasi penonton televisi. Radio mengalami proses fragmentasi di tahun 1950-an dengan diperkenalkannya televisi. Fragmentasi mengakibatkan upaya menjangkau khalayak massal menjadi sulit, dan hal ini dapat mengancam kelangsungan ekonomi media yang bergantung khalayak massal.

frame. 1. Garis batas tepi layar atau gambar, menyesuaikan kamera dan lensa sehingga gambar yang akan diambil memiliki batasan yang diinginkan. 2. Sebuah *still* foto yang diambil dari penggalan film. 3. Bingkailuar pada foto yang dipajang.

frame per second (fps). Film 35mm berputar dalam kamera dengan kecepatan normal menghasilkan 24 *frame* perdetik. Apabila *frame* yang diputar tiap detiknya semakin banyak jumlahnya, gerakan subjek akan diperlambat ketika diproyeksikan dalam kecepatan normal (*slow-motion*). Jika lebih sedikit dari 24 *frame* yang diputar, maka aksi tampak dipercepat bila diproyeksikan dengan kecepatan normal (*fast-motion*).

framing. 1. penyesuaian posisi film dalam proyektor sehingga gambar bisa dilihat dengan benar di layar; 2. cara di mana sebuah film digabungkan dengan teknik kamera yang spesifik; 3. cara orang mengatur dan menafsirkan berbagai peristiwa; 4. Penataan elemen-elemen gambar dengan cara mengatur ukuran dan posisinya sebagaimana tampak pada *viewfinder* maupun monitor televisi.

framing with background. Teknik pengambilan gambar dengan fokus utama tetap objek yang berada di depan, namun latar belakang dimunculkan sehingga tercipta kesan indah.

franchise / waralaba. 1. hak untuk menjual produk atau layanan tertentu dalam jangka waktu tertentu; 2. konversi produk media (seperti film) menjadi serangkaian sekuel dan *spin-off*; 3. lisensi untuk menggunakan nama merek tertentu; 4. lisensi untuk menyiarkan dalam area tertentu dan/atau untuk jangka waktu tertentu.

franchise films. Film yang diproduksi dengan tujuan membuat sekuel-sekuel.

free cinema. Istilah yang diperkenalkan oleh Lindsay Anderson, diambil dari puisi Dylan Thomas, untuk menyebut musim pemutaran serangkaian film di National Film Theatre pada Mei

1956, dan dari sana muncul gerakan informal oleh para sineas dokumenter. Tiga film pada musim pertama pemutaran Free Cinema (*O Dreamland* karya Anderson, *Together* karya Lorenza Mazzetti' dan *Momma Don't Allow* karya Tony Richardson dan Karel Reisz) disertai manifesto yang menyatakan bahwa mereka melakukan gerakan koheren meskipun film-film tersebut telah dibuat secara independen di dalam waktu empat tahun terakhir. Gaya *FreeCinema* ditandai dengan produksi berbiaya rendah, kamera murah 16mm (*non-synch sound*) dengan metode *hand-held*, biasanya tanpa narasi, berfokus pada kelas masyarakat biasa/pekerja, dengan tujuan mencapai apa yang disebut Anderson sebagai '*poetry of everyday life*' (puisi hidup keseharian). Para sineas dokumenter menolak dokumenter ortodoks yang dikaitkan dengan John Grierson dan gerakan dokumenter Inggris tahun 1930-an dan 40-an.

freelance. Penulis, jurnalis, atau artis lepas yang bekerja mandiri dan dibayar untuk melaksanakan tugas tertentu sesuai perjanjian.

freelancer. Seorang ahli di bidang tertentu yang tidak terikat kontrak secara tetap dengan produser atau perusahaan manapun.

freeze. 1. Perintah bagi aktor/aktris untuk menghentikan aksi, namun mempertahankan posisinya. Dalam film yang aktor/aktrisnya, atau objek lain, muncul dengan tiba-tiba misalnya "*pop in*" pada layar, maka aktor/aktris dalam adegan akan diminta untuk diam. Orang atau objek kemudian ditempatkan di posisinya kemudian perintah untuk "*action*" diberikan dan adegan dilanjutkan. Dalam pemotongan film, bagian tengah masuknya aktor/aktris atau penempatan objek akan dihilangkan. **2.** *Frame* tunggal yang diulang-ulang pemunculannya sesuai kebutuhan sehingga menampilkan adegan yang berhenti bergerak. Sering digunakan dalam film-film Martin Scorsese.

frequency / frekuensi. Banyaknya getaran yang terjadi dalam kurun waktu satu detik. Untuk menghitung frekuensi, seseorang menetapkan jarak waktu, menghitung jumlah kejadian peristiwa, dan membagi hitungan ini dengan panjang jarak waktu. Hasil

perhitungan ini dinyatakan dalam satuan hertz (Hz) yaitu nama pakar fisika Jerman Heinrich Rudolf Hertz yang pertama kali menemukan fenomena ini. Frekuensi sebesar 1 Hz menyatakan peristiwa yang terjadi satu kali per detik.

frequency response. Rentang frekuensi suara mulai dari rendah hingga tinggi. Suatu pengukuran limit mikrofon, mesin perekam dan pemutar serta perangkat audio lainnya.

fresnel. Lensa khusus yang digunakan untuk memfokuskan cahaya lampu. Semula hanya digunakan pada lampu-lampu rumah, kini juga digunakan pada lampu-lampu studio dan panggung teater.

frog eye. Sudut pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan alas/dasar kedudukan objek, atau bahkan lebih rendah. Hasilnya akan tampak seolah-olah mata penonton mewakili mata katak.

front projection. 1. Tipe sistem televisi yang memproyeksikan gambar ke layar/tembok. Ukuran gambar bervariasi, bergantung pada jarak proyektor dari layar/tembok. **2.** Suatu versi lebih lanjut dari *rear projection*. Sebuah lokasi yang telah direkam diproyeksikan ke cermin dengan sudut 45 derajat di depan kamera dan diproyeksikan ke layar di belakang para aktor. Kamera merekam *action* dan lokasi melalui cermin. Pencahayaan disesuaikan sehingga gambar yang diproyeksikan tidak tampak pada para aktor.

fringe time. Slot waktu televisi sesaat sebelum atau sesudah *prime time*, bila ada lebih banyak ketersediaan program.

full-coat. Film yang dilapisi *iron oxide* untuk merekam suara, dan nantinya menghasilkan suara kembali.

full duplex. Koneksi jaringan yang memungkinkan pengiriman sinyal ke arah yang berlawanan pada saat bersamaan.

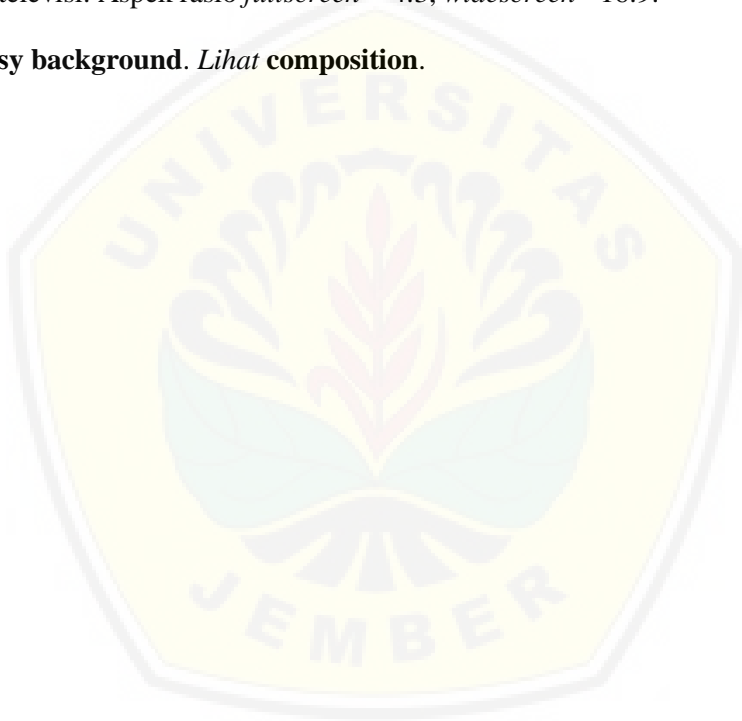
Digital Repository Universitas Jember

full frame insert. *Template* animasi grafis di dalam program promo yang biasanya muncul untuk memberitahukan eksklusivitas program.

full-motion video adapter. Komputer yang dilengkapi dengan kartu digitalisasi yang cukup cepat untuk menangkap dan menampilkan gambar bergerak, dengan kecepatan 25 atau 30 frame per detik.

fullscreen. Ukuran tampilan film yang memenuhi seluruh layar televisi. Aspek rasio *fullscreen* = 4:3, *widescreen*= 16:9.

fussy background. *Lihat composition.*



G

gaffer. Anggota tim produksi yang bertanggung jawab atas pencahayaan *set*. Strukturnya berada di bawah *Director of Photography* (DOP). Seringkali, DOP terlihat sangat dekat dengan *gaffer* daripada dengan anggota kru lain, karena kinerja *gaffer* sangat vital untuk kesuksesan seorang DOP.

gaffer's tape. Pita berpererekat kuat yang biasa digunakan dalam produksi film dan program televisi.

gain. Derajat penguatan. Perbedaan antara level sinyal pada *input* suatu perangkat dengan level pada *output*, biasanya dinyatakan dengan db. Istilah ini juga menjelaskan kontrol yang mengatur gelap-terang suatu gambar; apabila gambar terlalu terang, dapat dikurangi levelnya, namun bagian gambar yang gelap akan semakin gelap; gambar kurang cahaya dapat dinaikkan levelnya, namun gambar akan tampak seperti 'berkabut'.

gallery. Ruang produksi dalam studio televisi di mana sutradara dan anggota kru produksi duduk saat syuting atau rekaman.

game show. Acara televisi di mana permainan dimainkan oleh para kontestan, dan akhirnya memberi hadiah kepada pemenang.

gangster film. Genre film yang berhubungan dengan gangster atau dengan plot seputar aktivitas kriminal dengan gangster sebagai tokoh utama cerita.

gap 1. Celah tipis pada *audio head* atau *video head* di mana medan magnet dihasilkan saat perekaman dan diaktifkan selama pemutaran ulang. *Head* ini adalah elektromagnet berbentuk U dan itu adalah bukaan yang harus dilalui pita video dan melakukan kontak untuk menghasilkan perekaman dan pemutaran berkualitas. Ukuran celah kepala video tergantung pada mode kecepatan VCR. Beberapa mesin VHS memiliki empat kepala, dua

dengan ukuran mikron untuk kecepatan standar dan pasangan lainnya dirancang untuk kecepatan paling lambat (EP atau SLP). 2. Suatu interupsi atau sela pada aktivitas yang kontinu, seperti area kosong pada pita rekaman.

garda depan. *Lihat avant garde.*

gate. Bukaan pada kamera atau proyektor yang letaknya persis di belakang lensa, di mana sebuah *frame* tunggal diekspos (pada kamera) atau diproyeksikan (pada proyektor).

geared head. Unit peralatan tempat kamera diletakkan, biasanya dipasang pada *dolly* atau *crane* untuk menghasilkan *pan* (gerakan secara horisontal) atau *tilt* (gerakan secara vertikal) agar kamera dapat mengikuti setiap gerakan yang diinginkan.

gel. Lembaran plastik tipis berwarna yang digunakan di depan sebuah lampu untuk mengubah warna cahaya lampu tersebut.

gendered genre. Suatu genre film, program televisi, atau saluran televisi yang diarahkan pada jenis kelamin tertentu dengan memberikan tema, karakter, dan situasi yang dimaksudkan untuk menarik jenis kelamin tertentu secara eksklusif; Sebagai contoh, *WE: Women's Entertainment* adalah jaringan yang dirancang untuk menarik perhatian terutama bagi kaum perempuan, sementara *Spike TV* dirancang untuk menarik perhatian terutama bagi kaum lelaki.

generation. Jumlah proses duplikasi sebuah gambar. Rekaman asli disebut generasi pertama, *copy* yang diperoleh dari rekaman asli disebut generasi kedua, dan seterusnya. Dalam proses perekaman video, satu salinan atau duplikat dihapus dari pita rekaman. Dalam produksi video dan pascaproduksi, banyak generasi mungkin diperlukan, untuk mengatasi kekhawatiran atas akumulasi distorsi karena terjadinya rekaman berulang dan *replay*.

genloc. Generator sinyal yang mengontrol suatu sinyal eksternal yang terpisah dari sistem. Tujuannya adalah untuk menjadikan suatu sistem (misalnya sebuah studio) menjadi selaras *timing*-nya dengan sumber eksternal (misalnya kamera dengan *remote*) sehingga efek khusus seperti *wipe*, *dissolve*, dll. dapat dilakukan dengan menggunakan sumber eksternal yang dikombinasikan dengan sumber internal.

genre. Suatu kerangka konseptual dalam hubungannya dengan industri, audiens, dan kebudayaan sejauh fungsinya sebagai: **1.** dasar pembiayaan produksi dengan merujuk pada bentuk produk-produk sebelumnya untuk mengurangi risiko finansial; **2.** seperangkat persepsi dan harapan audiens untuk mengorganisir apa yang mereka tonton; **3.** suatu kerangka kritis bagi pengamat untuk menentukan kekhususan sebuah karya dan citarasa audiensnya. Dengan demikian, genre dipergunakan sebagai upaya memahami film sebagai bentuk spesifik suatu komoditas. Genre film yang dikenal antara lain: *western*, epik, *thriller*, perang, *gangster*, horor, komedi, musikal, laga (*action*), *science-fiction*, dan petualangan. Sedangkan, berdasarkan usia penonton yang dijadikan sasaran pemasaran, genre dibedakan menjadi: keluarga, dewasa, remaja, dan anak-anak. Namun, pada kenyataannya, bisa dikatakan hampir tidak ada sebuah film yang diciptakan secara ketat berdasarkan pada genre tertentu. Selalu ada kemungkinan untuk menggabungkan lebih dari satu genre. Berdasarkan isi, bentuk dan gaya pembuatannya, genre film dibagi menjadi:

Film cerita. Genre film ini terbagi atas: *western* atau *cowboy*, musikal, epik, sejarah, *thriller*, perang, *gangster*, horor, komedi, musikal, laga (*action*), *science-fiction*, dan petualangan. Berbagai gaya dapat digabungkan. misalnya film komedi laga, drama-sejarah, dll.

Film non-cerita. Genre film ini dibagi menjadi dua, yakni film dokumenter dan film faktual. Film faktual umumnya hanya menampilkan fakta atau rekaman peristiwa, misalnya berita (*newsreel*) dan dokumentasi. Sedangkan, film dokumenter, selain mengandung fakta juga mengandung subjektivitas pembuatnya, yakni sikap atau opini terhadap peristiwa. Selain jenis film berita, dokumentasi dan dokumenter, masih ada beberapa jenis film

noncerita lain dengan kegunaan masing-masing, seperti film pariwisata, film iklan, dan film instruksional atau pendidikan.

Film animasi. Merupakan jenis film yang memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati lainnya (meja, kursi, boneka) yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. PPFN (Pusat Produksi Film Nasional) pernah memproduksi film animasi boneka *Si Unyil* (1980-an). Studio Walt Disney di Amerika Serikat dikenal sebagai produser terbesar pembuatan film kartun (*Mickey Mouse*, *Donald Duck*, *Sleeping Beauty*, dll.).

Film eksperimental. Merupakan film yang dibuat dengan tanpa menggunakan kaidah-kaidah pembuatan film pada lazimnya. Tujuan pembuatan film eksperimental biasanya untuk mengadakan eksperimen dan mencari cara-cara pengungkapan baru melalui film.

genset. Generator yang digunakan untuk menyediakan tenaga listrik ketika unit film berada di lokasi atau tambahan persediaan tenaga di studio.

german expressionism. Lihat **expressionist**.

giraffe. *Boom* mikrofonyang secara mekanis dapat diatur panjang-pendeknya.

gobo. Bendera kayu yang dicat hitam, digunakan untuk menghalangi cahaya dari satu atau lebih pencahayaan lampu studio. Tujuannya adalah untuk mecegah jatuhnya cahaya yang tidak diinginkan ke lensa kamera atau area *set* tertentu. Biasanya diletakkan pada penyangga yang dapat disesuaikan. Lihat juga **cookie**.

god slot. *Slot* pada sebuah radio atau televisi yang berisi siaran keagamaan.

goof. Hasil pengambilan gambar yang pada akhirnya tidak digunakan, biasanya karena adanya suatu kesalahan yang dilakukan oleh pemain atau kru. Lihat juga **outs**.

Digital Repository Universitas Jember

golden age of cinema. Periode keemasan produksi film selama tahun 1920-an dan sepanjang 1930-an ketika studio-studio di Hollywood tengah menikmati booming kualitas dan kuantitas produksi yang belum pernah terjadi sebelumnya.

golden age of television. Periode keemasan televisi dari awal 1950-an sampai akhir 1980-an saat televisi masih menjadi media dominan untuk hiburan di rumah, sebelum kebangkitan Internet.

go motion. Bentuk animasi yang mirip dengan *stop motion*, namun disertai dengan *motion blur*. *Stop motion* biasa tidak bisa menghasilkan *motion blur* karena *motion* hanya terjadi pada deretan *frame*. Model robot yang digerakkan selama ekspos setiap *frame* menghasilkan *motion blur*, sehingga tampak lebih realistis.

grain. Kristal-kristal perak yang dicampurkan pada lapisan luar lembaran film. Ketika diterpa cahaya dan terjadi proses kimia, kristal-kristal tersebut berubah warna sehingga terbentuklah gambar. Semakin kecil ukuran *grain*, semakin tinggi kejernihan gambar.

graphic designer. Orang yang bertugas mendesain dan mempersiapkan semua grafis dan *titles* (*cue cards*, *obb*, *template*, dll.).

graphic insert. Sisipan grafis dalam sebuah program, bisa berupa informasi peta, ilustrasi maupun teks.

graphic match. Penggabungan dua *shots* yang secara visual mirip.

gray scale. Penambahan level hitam pada penyetelan monitor, dengan tujuan mencapai tingkat kekontrassan dan kecemerlangan gambar sesuai yang diinginkan.

green departement. Bagian dari tim produksi yang bertanggung jawab untuk menyediakan pepohonan, semak, bunga, rumput, dan benda-benda hidup lainnya, baik yang asli maupun buatan untuk kepentingan produksi.

green-lit. Istilah yang digunakan dalam industri film untuk mendapatkan 'lampu-hijau', yakni rekomendasi merealisasikan sebuah rencana pembuatan film agar segera diproduksi.

green room. Suatu ruangan kecil di dekat studio siaran atau di belakang panggung tempat para aktor atau bintang tamu suatu program televisi menunggu sebelum mereka diwawancarai atau di mana aktor bisa beristirahat.

greenery. Tanaman untuk kelengkapan *set* yang dipinjam, disewa, atau dibeli karena tidak tersedia di lokasi.

greenscreen. Lihat **bluescreen**.

greensman. Anggota kru yang mengurus pengadaan sekaligus penempatan dan perawatan aneka tanaman yang dibutuhkan pada suatu *set*.

griff / griffon. Lembaran material terbuat dari karet padat yang dibentangkan di dalam *frame*, digunakan sebagai reflektor atau penyaring sinar matahari langsung. Pada umumnya terdiri atas tiga ukuran: 6' X 6', 12' x 12', dan 20' x 20'.

grindhouse. Gedung bioskop di Amerika (sejak 1950-an) yang khusus memutar sebanyak-banyaknya film dengan kategori *B movie*. Istilah ini juga merujuk pada film-film yang diputar di gedung bioskop semacam itu, yang biasanya bertema eksploitatif.

grip. Orang yang berwenang merawat, memindahkan, dan mengatur *dolly* trek atau jalur lintasan kamera, dan semua gerakan yang dilakukannya. Dia juga bertanggung jawab untuk memindahkan tripod untuk *setup* selanjutnya. *Focus puller* biasanya bersama dengan kamera. Salah satu hal terpenting adalah kamera tidak boleh dipindahkan saat dia masih berada di tripod. Grip juga bertanggung jawab terhadap gedung, atau mengatur gedung, mengawasi gedung, setiap konstruksi yang diperlukan untuk mendukung jalur atau pergerakan kereta supaya bisa berjalan.

Digital Repository Universitas Jember

Tingkat dan kerataan kerja dorongan trek adalah kunci sukses pengambilan gambar. Perawatan jalur *dolly* dan peralatannya adalah tugas *grip*. Mereka akan sering membangun atau membuat beberapa hal kecil untuk memperbaiki kamera di hampir setiap objek.

grip chain. Rantai ringan yang digunakan untuk berbagai keperluan yang dilakukan oleh bagian *grip*. Pada *set* biasanya digunakan di sekitar kaki kursi atau sofa yang ditempati pemain agar tidak bergerak-gerak.

group shot (GS). Pengambilan gambar atas sekelompok orang (lebih dari tiga orang).

gudang teknik. Bangunan/ruangan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan perlengkapan teknik yang dapat dipindah-pindah, yang siap untuk segera digunakan seperti *camera mounting*, perlengkapan tatacahaya, *sound boom*, monitor dan kabel-kabel. Selain untuk keamanan, gudang juga diperlukan agar studio bebas dan bersih dari peralatan saat pemasangan *set décor*.

H

hairdresser / hairstylist. Penata rambut khusus untuk produksi film.

hairdresser departement. Bagian dari manajemen produksi yang bertanggung jawab atas kebutuhan rambut, asli maupun wig, untuk para aktor dan aktris.

hand cue. Kode atau tanda (dengan tangan, misal acungan jempol), biasanya diberikan oleh sutradara atau asisten sutradara kepada seorang aktor/aktris untuk mulai terlibat/masuk dalam suatu adegan.

halation. Efek yang terjadi pada saat bagian antara terang dan gelap pada sebuah gambar tampak memucat. Beberapa film telah dilengkapi dengan lapisan hitam *anti-halation* pada sisi dasar film.

hammocking. Teknik untuk memasukkan suatu program televisi di antara dua program yang sangat populer untuk meningkatkan peringkatnya.

hand-held. Teknik penggunaan kamera dengan tangan, tanpa tripod. Mengambil gambar dengan kamera ringan seperti *handycam*, jenis yang dapat ditahan oleh operator kamera dengan tangannya selagi mengambil gambar (tidak memerlukan *gear head* atau *tripod*, sehingga memberikan fleksibilitas yang lebih besar.

hard light. Lampu yang menyinari objek secara langsung, cahayanya tidak disebarkan, sehingga objek tampak tidak sempurna dan menimbulkan bayangan kuat.

hard news. Berita berkategori penting dan signifikan bagi sebagian besar khalayak, seperti berita tentang kegiatan pemerintahan, politik, pendidikan, agama, pemilu, pengumuman pemerintah, dan berita yang berpengaruh pada orang banyak lainnya. Berita jenis ini dirancang untuk membantu khalayak membuat keputusan cerdas tentang sebuah isu atau peristiwa, dengan sedikit komentar

yang menyertainya. Oleh karena itu berita ini menuntut penyajian secepat mungkin.

Hays Code. Seperangkat pedoman untuk sensor film di Amerika Serikat yang dikeluarkan pada tahun 1934. Di bawah tekanan kritik keras, pedoman tersebut ditinggalkan pada tahun 1967 dan diganti dengan sistem pemeringkatan.

HDTV (High Definition Television). Sistem media komunikasi bergambar dan atau bersuara dengan tingkat kualitas ketajaman gambar (resolusi) sangat tinggi. Kualitas gambar yang dihasilkan HDTV mempunyai ketajaman lebih baik (resolusi 1125 baris, dengan 1080 baris aktif), variasi warna lebih tajam, berformat layar lebar (dengan *aspect ratio* TV digital 16:9 atau 1,78:1), transmisi data digital berbasis 19,3 megabit per detik, dan jumlah piksel hingga lima kali format standar analog PAL.

HDTV adalah istilah yang melibatkan semua aspek penyiaran, tidak hanya layar TV saja yang menjamin gambar video yang ditampilkan berupa gambar video definisi tinggi, tetapi mulai dari unit kamera video, format sinyal dan cara transmisi, sistem penerima, hingga layar penampil di hadapan para pemirsa. Sistem *broadcast* HDTV diidentifikasi dengan tiga parameter utama: ukuran *frame*, sistem *scanning* (*interlaced scanning* dan *progressive scanning*) serta *frame rate*. Kelebihan lain, HDTV berukuran lebih lebar dibanding TV biasa. Format HDTV menyerupai layar bioskop. HDTV juga dapat difungsikan sebagai monitor komputer secara langsung.

head. 1. Bagian utama kamera (tanpa lensa dan *viewfinder*). **2.** Bagian paling atas sebuah tripod atau *pedestal* di mana kamera diletakkan, dengan fasilitas *pan* dan *tilt* untuk kamera. **3.** Perangkat elektromagnetis untuk merekam dan memutar kembali pita audio/video.

head gap. Jarak antar kutub sebuah *head*. Ketepatan jarak sangat mempengaruhi kualitas respons *head* terhadap frekuensi, demikian pula kebersihannya.

head-on shot. Suatu *shot* yang subjek/objeknya bergerak lurus menuju kamera, untuk membangkitkan perasaan keterlibatan penonton terhadap adegan yang tengah berlangsung; sering digunakan secara baik oleh film-film 3-D.

head room. *Lihat composition.*

heritage cinema. Sebutan untuk film-film tahun 1980-an dan 1990-an yang mengadaptasi teks klasik, seperti dalam serial adaptasi dari E. M. Forster dan Henry James. Para kritikus film berpendapat bahwa film-film tersebut dipenuhi oleh nostalgia yang berlebihan, menampilkan pandangan Inggris kuno yang dilingkupi legenda.

hero. Tokoh utama dalam suatu cerita yang mewakili 'pihak yang baik', yang telah mengalahkan 'pihak yang jahat'. Tokoh perempuan disebut **heroine**.

heroine. *Lihat hero.*

heterodyne. Sistem yang digunakan untuk merekam sinyal video berwarna pada frekuensi yang direduksi.

hi-8. Pengembangan lebih lanjut dari format Video 8, berkualitas lebih tinggi, menghasilkan gambar yang lebih cemerlang dan jernih. Karena ukurannya yang relatif kecil, format ini sangat populer pada awal hingga pertengahan 1990-an, sebelum pada akhirnya digeser oleh format video digital seperti Mini-DV.

hi-con. Cetakan film dengan kontras tinggi, biasanya kontras maksimum antara elemen-elemen terang dan gelap.

hi hat. Lembaran *plywood* persegi untuk memasang *head* tripod, digunakan untuk mengambil gambar dengan posisi kamera rendah mendekati tanah. Istilah ini terkesan kontradiktif, namun dulu memang digunakan untuk syuting di tempat-tempat ketinggian.

high angle. *Shot* yang objeknya dibidik dengan posisi kamera lebih tinggi dari garis mata, sehingga objek terkesan lebih kecil dari

Digital Repository Universitas Jember

semestinya. Teknik ini menghasilkan kesan dramatis, yaitu kesan kerdil, rendah, hina, perasaan kesepian, pasrah, kurang gairah, kehilangan dominasi. Lawan kata: **low angle**.

high concept. Film yang mengeksploitasi elemen-elemen tertentu (misalnya *action* cepat, bintang-bintang terkenal) dengan tujuan menarik minat penonton sebanyak-banyaknya. Film jenis ini biasanya diproduksi dengan *budget* tinggi dengan keyakinan bahwa film tersebut bisa dengan mudah dipasarkan dan menghasilkan sukses komersial.

high definition television. Lihat **HDTV**.

high head. Tripod logam kecil dengan ketinggian tertentu yang dapat dipasang ke lantai untuk mempertahankan posisinya. Digunakan untuk menahan kamera saat pengambilan gambar dengan sudut rendah.

highboy. *Stand* putar serbaguna, biasanya dengan *head* dobel, yang bisa digunakan untuk *grip head* besar dan kecil. Disebut juga **overhead stands**.

highlight template. *Template* yang berisi cuplikan materi di dalam program yang akan disajikan pada episode tersebut.

high key light. Teknik pencahayaan terang untuk menghasilkan kesan benderang, glamor, gembira, dan mewah. Pada teknik ini, intensitas *key light* dan *fill light* rendah, kontras antara area *set* paling terang dan paling gelap sangat kecil. Lawan kata: **low key light**.

hiss. *Noise* yang dihasilkan secara internal oleh audio sistem (mikrofon, *amplifier* dan *tape*).

hit. Suatu produk rekaman musik, drama, film, atau produk-produk kreatif lainnya yang telah mencapai sukses besar, diterima khalayak dan diapresiasi para kritikus.

HMI (Halogen Metal Incandescence). Sejenis lampu yang sangat terang dengan konsumsi tenaga cukup rendah. Suhu warna *daylight* bisa diatur sehingga dapat digunakan di berbagai situasi. Namun, lampu ini cukup berat dan harganya mahal. Selain itu, harus digunakan dengan kamera tertentu (*crystal sync*) agar gambar tidak berkedip.

hold. Kata yang digunakan pada laporan *continuity* untuk menandai bahwa *take* tertentu harus dilakukan, namun belum diselesaikan.

hold-over. Film yang diputar lebih lama dari yang direncanakan, mungkin karena jumlah penonton yang membludak, atau karena memenangkan suatu anugerah (*award*).

hollywood. Sebuah distrik di Los Angeles, California, Amerika Serikat. Daerah ini terkenal di seluruh dunia dengan industri perfilmannya. Hollywood memiliki populasi ± 300.000 jiwa. Pada saat ini terdapat enam perusahaan film besar di Hollywood, yaitu: 1) Time Warner, membawahi perusahaan Warner Bros, 2) Viacom, membawahi perusahaan Paramount, 3) News Corporation, membawahi 20th Century Fox, 4) Walt Disney Company, membawahi Walt Disney Pictures, Touchstone Pictures, juga Pixar, 5) Sony Corporation of America, membawahi Columbia Pictures, dan 6) Comcast/General Electric, membawahi Universal Pictures. Perusahaan-perusahaan film tersebut selain bertindak sebagai perusahaan produksi juga sekaligus distribusi film.

Salah satu strategi yang diterapkan Hollywood untuk menjaga eksistensinya adalah selalu berada di garda depan menginvestasi dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung strategi penjualan mereka, seperti: teknologi suara, technicolors, proses layar lebar (*wide screen*), menjual film ke televisi, menjual film ke Pay TV, lalu ke video rumahan, hingga barubaru ini, menjual ke video-on-demand di internet.

home market. Penghasilan yang diperoleh dari masyarakat yang menonton film di rumah. Dibagi menjadi tiga seksi: persewaan, penjualan, dan hak siar TV.

honeywagon. Truk atau trailer yang dimodifikasi dan digunakan untuk ruang pakaian para aktor saat melakukan syuting di lokasi yang jauh dari tempat-tempat permanen.

hook. Istilah yang dipinjam dari khasanah penulisan lagu, yakni sesuatu yang mencuri perhatian publik dan membuat mereka tetap mengikuti jalannya cerita.

horizontal hold. Pengaturan pada *viewfinder*, *monitor*, dan *receiver* untuk menyinkronkan frekuensi sirkuit horizontal dan sinyal yang masuk.

horizontal integration. Bergabungnya dua perusahaan sejenis; suatu perusahaan membeli perusahaan lain yang bergerak di bidang yang sama. Sebuah perusahaan film yang mengambil alih perusahaan film lain, mengembang secara horizontal.

horizontal sync. Bagian penyetel sinyal yang mengontrol *timing* horizontal (termasuk lokasi horizontal) setiap garis gambar.

horror genre. Genre horror merupakan gaya film yang dimaksudkan untuk memprovokasi perasaan takut atau terganggu. Cerita horor telah ada sejak jaman purba dan merupakan bagian penting dari sastra rakyat. Cerita jenis ini biasanya menampilkan makhluk supranatural seperti hantu, penyihir, atau vampir, atau bisa juga membangkitkan ketakutan psikologis yang realistis. Dalam literatur Barat, genre horor muncul di abad kedelapan belas melalui novel-novel gothic. Genre horror juga salah satu genre film yang mudah populer di masyarakat, tetap disukai hingga hari ini.

host. 1. orang yang menyambut dan berbicara kepada tamu undangan di program radio dan televisi; 2. dalam jaringan komputer, komputer utama mengendalikan fungsi dan file; 3. komputer yang menghubungkan komputer pribadi dengan Internet.

host wraps. Segmen pendek suatu acara TV saat si pembawa acara menjelaskan topik yang akan dibahas; pada acara *reality show*,

Digital Repository Universitas Jember

pembawa acara biasa meringkas apa yang telah selesai dibicarakan sebelum melanjutkan pada bagian berikutnya.

hot media. Media yang hanya memerlukan sedikit interaksi dan interpretasi penonton, misalnya film dan radio. Bandingkan dengan **cold media**.

hot set. 1. *Set* yang telah diisi barang dan dekor untuk syuting, **2.** Peringatan bahwa *set* tersebut tidak boleh dimasuki atau digunakan.

hot spot. Area dalam *set* yang memiliki pencahayaan yang sangat terang.

hue. Bayangan warna. Di televisi, *hue* ditentukan oleh tingkat *angle* antara sebuah warna dengan *subcarrier* warna tersebut.

hum. *Noise* audio frekuensi rendah yang biasanya disebabkan oleh penyambungan yang kurang baik antara kabel (*grounded*) dengan perangkat audio.

hunting location. Proses pencarian dan penentuan lokasi yang tepat dan terbaik untuk pelaksanaan syuting film atau program televisi..

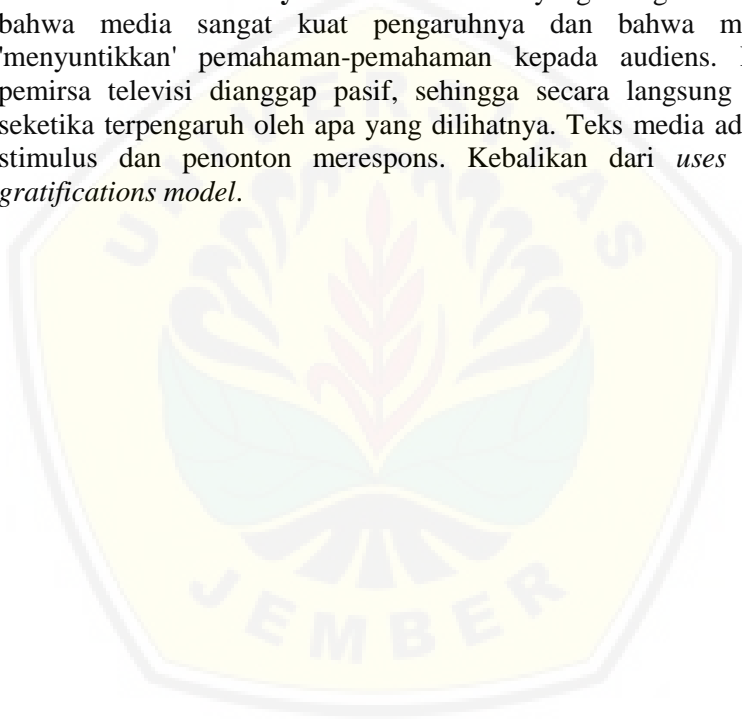
hypercardioid microphone. Disebut juga *shotgun*, yakni jenis mikrofon yang pola penangkapan suaranya lebih sempit dan terfokus dibanding *cardioid microphone*.

Hyperreality hiperrealitas. Simulasi realitas di media, dirasakan oleh sejumlah pengamat sebagai sesuatu yang lebih otentik daripada kenyataan aktual. Istilah ini sering digunakan dalam semiotika dan psikologi untuk menggambarkan ketidakmampuan seseorang membedakan antara realitas dan fantasi, terutama pada masyarakat yang maju secara teknologi. Beberapa ahli teori *hyperreality* yang terkenal termasuk ahli semiotik Jean Baudrillard dan Umberto Eco. Dorongan utama teori hiperrealitas adalah bahwa dunia nyata telah digantikan oleh dunia salinan, di mana kita mencari suatu simulasi untuk kepentingan simulasi belaka. Misalnya, kehidupan di dalam

Digital Repository Universitas Jember

taman hiburan seperti Disneyland memungkinkan orang untuk terlibat dalam dunia fantasi seperti taman ciptaan dan kita dapat tinggal sementara di sana. Masalahnya, bantah Baudrillard and Eco, adalah bahwa pengalaman hyperreal semacam itu mulai mendominasi kesadaran, sehingga menyulitkan banyak orang untuk membedakan antara simulasi dan objek representasinya. Tema ini, secara kebetulan, termaktup dalam film *The Matrix* tahun 1999.

hypodermic needle theory. Teori efek media yang mengasumsikan bahwa media sangat kuat pengaruhnya dan bahwa media 'menyuntikkan' pemahaman-pemahaman kepada audiens. Para pemirsa televisi dianggap pasif, sehingga secara langsung dan seketika terpengaruh oleh apa yang dilihatnya. Teks media adalah stimulus dan penonton merespons. Kebalikan dari *uses and gratifications model*.





icon. Objek yang kehadirannya mewakili tema atau aspek seseorang. Pada konteks semiotika yang lebih spesifik, *icon* adalah suatu jenis tanda (*sign*), dengan ‘petanda’ secara fisik mewakili ‘penanda’. Contoh, sebuah potret (petanda) merupakan reproduksi mekanis dari apa yang dipotret (penanda).

iconography. Elemen visual tunggal sebuah *shot* yang mengusung makna representasi *shot* tersebut. Sebagai contoh, penggunaan sepeda motor pada suatu film, misalnya *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969), dapat dimaknai sebagai suatu gerakan penentangan terhadap kebudayaan mapan. Film Baz Luhrmann *Romeo and Juliet* (Baz Luhrmann, 1996), yang para tokohnya mengenakan sepatu bot, senjata, mobil, berasosiasi pada kelompok-kelompok muda tertentu di Los Angeles mutakhir.

ideology. Sejak awal adanya film, masyarakat telah berusaha menggunakan medium ini sebagai wahana pandangan mereka tentang bagaimana seharusnya dunia bekerja. Tidak semua film bermuatan ideologi, alias netral. Namun, ada sebagian yang menyatakan ideologi secara implisit dan sangat halus.

ideological criticism. Bidang kritik televisi yang berhubungan dengan kelas masyarakat dan representasi jender, yang mempelajari diskursus masyarakat dan posisi individu dalam masyarakat.

idiot cards. Kartu besar tempat dialog dituliskan untuk aktor yang tidak dapat mengingat kalimatnya. Dapat juga berarti sebuah bagian mesin elektronik yang mahal, disebut *tele-prompter*; sebuah gulungan kertas ditempatkan di depan atau dekat dengan kamera, dan bertuliskan dialog dengan huruf yang besar sehingga mudah untuk dibaca. Bisa juga disebut dengan *Cue Cards*.

iklan. *Lihat commercial.*

iklan layanan masyarakat. *Lihat Public Service Announcement (PSA).*

illusion of depth. Kemampuan gambar televisi dua dimensi dalam menciptakan kesan kedalaman, sehingga penonton merasakannya sebagai gambar tiga dimensi. Lensa *telephoto* cenderung menciptakan kesan kedalaman, sementara lensa *wide-angle* menciptakan kesan besar/luas.

IMAX. Format film besar, sekitar sepuluh kali ukuran film konvensional (35mm) dan tiga kali lebih besar dari standar film 70 mm. Film IMAX disyuting dan diproyeksikan dengan *15 perforation/70mm gauge film (15/70)*, yakni format film terbesar yang ada, yang mampu menghasilkan gambar super tajam meskipun diproyeksikan pada layar raksasa (seringkali berbentuk kubah). Format ini ditemukan sejak 1969, namun baru terealisasi pada 1990-an. Film-film IMAX sebagian besar berupa dokumenter.

improvisation / improvisasi. Teknik akting; sang aktor secara bebas membayangkan dan meletakkan dirinya pada posisi tokoh yang diperankannya, sehingga dimungkinkan menemukan dialog/*action* yang lebih baik.

in-camera editing. *Lihat edit on camera.*

incident light. Cahaya yang menerpa (bukan yang dipantulkan) subjek, diukur intensitasnya dengan *light meters*.

incoming scene. *Scene* kedua yang segera muncul dalam efek *dissolve* atau *wipe*. *Lihat juga outgoing scene.*

independent / independent film. Mengacu pada film yang diproduksi bukan oleh studio besar dan mapan. Film independen, biasanya, diputar di bioskop khusus atau di saluran televisi tertentu, tidak dimaksudkan untuk bersaing dengan produksi *mainstream*. Praktik produksi dan distribusi film-film Amerika yang cenderung dimonopoli oleh studio besar mendorong lahirnya studio-studio

kecil yang memproduksi film mereka sendiri. Kini, istilah film *indie* telah mengalami perluasan makna, mencakup konsep baru tentang film berbiaya produksi rendah serta dengan peralatan terbatas, dikerjakan oleh tim kecil, dan terkadang tidak terlalu berorientasi komersial. Film ini dapat berbentuk film cerita, film documenter, maupun genre lainnya, mengedepankan unsur kemandirian dan kebebasan berkarya dalam format audio-visual. Kata kunci film *indie* adalah ‘kebebasan’, ‘kreativitas’, dan ‘perlawanan terhadap dominasi’. Meskipun begitu, beberapa film-film independen menunjukkan kualitas luar biasa sehingga dirangkul oleh studio besar dalam hal distribusi. Contohnya, film komedi *My Big Fat Greek Wedding*, dirilis pada tahun 2002, telah menjadi film independen paling sukses kedua di Amerika. Film ini pertama kali muncul untuk distribusi terbatas. *Chariots of Fire* (Hugh Hudson, 1981), *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick and Eduardo Sánchez, 1999), *Leaving Las Vegas* (Mike Figgis, 1995), dan *Sex, Lies and Videotape* (Steven Soderbergh, 1989) adalah beberapa contoh lainnya. Karya Mel Gibson *The Passion of the Christ*, yang dirilis pada tahun 2004, adalah film independen yang menjadi film *box office* selama beberapa minggu.

Label independen mulai populer pada 1980 pada saat muncul distributor kecil yang menyebut diri *American Independent Cinema*, sebuah perlawanan terhadap kekuasaan Hollywood. Mereka berkolaborasi dengan festival-festival independen seperti Sundance Film Festival yang didukung Robert Redford. Sejak saat itu, nama-nama sutradara berlabel independen bermunculan, misalnya Quentin Tarantino dengan *Pulp Fiction*-nya (1994). Di Indonesia, label independen muncul diawali mahasiswa IKJ (Institut Kesenian Jakarta) pada dekade 1980-an.

indexical sign / index. Dalam *semiotics*, suatu jenis tanda (*sign*) yang secara fisik disebabkan oleh ‘penanda’. Contoh, apabila ada asap maka ada api. Di sini, asap (petanda) secara fisik disebabkan oleh api (penanda).

infomercial (perpaduan **information** dan **commercial**). Suatu bentuk pengembangan iklan televisi yang meniru program televisi.

Digital Repository Universitas Jember

Seringkali infomercial menampilkan selebriti yang mengiklankan produk dalam gaya bincang-bincang.

ingenu. Aktris belia. Juga jenis tokoh yang diperankan oleh aktris belia dengan wajah polos dan naif.

in-house production. Program yang dibuat sendiri oleh sebuah stasiun penyiaran, biasanya berupa program berita (*news program*) dan program-program lain yang terkait dengan informasi, misalnya laporan khusus, *infotainment*, laporan kriminalitas, fenomena sosial, perbincangan (*talk show*), biografi tokoh, *feature*, atau video dokumenter. Program yang menggunakan studio, seperti *game show*, kuis, musik, *variety show*, juga termasuk program yang dibuat sendiri. Di Indonesia, program sinetron dan *reality show* biasanya dibuat pihak luar studio, namun ini tidak berarti stasiun televisi tidak dapat memproduksi sendiri program jenis tersebut. Demikian halnya dengan program video dokumenter atau biografi tokoh terkenal.

inkie. Lampu jenis *fresnel* kecil (250 watt).

insert. 1. Animasi grafis di dalam program promo untuk memperkuat narasi promo tersebut. **2.** Sebuah *shot*, rangkaian *shot*, atau still photo yang disisipkan pada sebuah adegan.

insert edit. Editing video/audio yang dilakukan dengan merujuk pada *control track* yang telah direkam terlebih dulu sehingga sinkronisasi dapat terjaga dan *insert* yang disisipkan tidak mengganggu gambar.

insert shot. Objek yang diambil gambarnya secara terpisah (misalnya surat kabar atau jam tangan), kemudian disisipkan ke dalam rangkaian gambar untuk lebih menjelaskan tindakan yang dilakukan tokoh.

institutional mode of representation. Cara yang sudah mapan untuk menunjukkan sesuatu. Pada 1915, berbagai konvensi telah menjadi mapan dalam produksi film, dengan referensi ukuran dan durasi

shots, sudut dan gerakan kamera, pencahayaan dan editing, terutama yang berkaitan dengan sinema *mainstream*.

int. Kependekan dari ‘interior’. Bagian film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa *set* yang dibentuk di studio atau di luar studio. Terkadang disebut juga *location interior*.

interactive mode. Jenis teks televisi hasil perpaduan antara dunia historis (dunia nyata) dengan kreasi *video/filmmaker*—pendekatan terhadap karya film dan televisi non-fiksi yang diperkenalkan Bill Nichols. Hal ini terjadi melalui salah satu dari dua cara: aktor sosial dibawa ke studio televisi, dan/atau perwakilan televisi memasuki dunia historis untuk memancing respons aktor sosial. Dalam konteks lain, interaksi datang sesuai dengan respons penonton terhadap apa yang terlihat di televisi, misalnya melalui jasa layanan *home shopping*.

interactive television (disingkat **ITV**). Televisi interaktif yang mengintegrasikan sistem televisi, telepon, dan sistem Internet untuk memberikan berbagai pilihan kepada pemirsa yang menonton, sehinggamemungkinkan para penonton ambil bagian dalam acara yang diselenggarakan, misalnya acara kuis, atau untuk memperoleh lebih banyak informasi, melalui *remote control* mereka.

intercut. Mengubah urutan tindakan dari belakang ke depan dari sebuah adegan ke adegan lain, biasanya dilakukan dengan kecepatan cukup tinggi.

interlace. Proses penggabungan dua bidang video menjadi sebuah *frame* dengan menulis hanya baris-baris pada nomor genap di satu video, dan pada nomor ganjil di video lainnya.

interlock. Dua mesin atau lebih yang bekerja secara selaras; sering disingkat dengan *locked*.

Digital Repository Universitas Jember

internal sync. Penyelarasan sinyal yang dihasilkan oleh kamera, alat perekam, atau sumber gambar lain tanpa membutuhkan bantuan penyelaras sinyal dari luar.

international box office. *Box office* yang dicapai secara keseluruhan di luar USA dan Kanada.

internegative. Duplikat negatif berwarna yang dihasilkan dari positif berwarna. *Internegative* digunakan untuk *release printing* agar negatif yang asli terhindar dari kerusakan.

Internet television. Stasiun televisi *online* yang menyimulasikan versi siaran televisi *on-air* di *World Wide Web*, atau membuat pemrograman sendiri.

interpositive. Duplikat positif sebuah film yang digunakan untuk pencetakan lebih lanjut.

intertextuality. Di dunia ini tidak ada teks apa pun yang dapat dianggap sebagai teks mandiri, terisolasi dari teks-teks lain, melainkan harus dikaitkan dengan teks-teks lain melalui referensi dan pengaruh. Demikian halnya pada film, yang secara implisit maupun eksplisit menjadikan film-film lain sebagai referensi. *Lihat postmodernism.*

intertitles. *Titles* yang muncul di layar di antara gambar bergerak. *Intertitles* banyak digunakan pada film bisu, berfungsi sebagai pengganti dialog.

interview / wawancara. Suatu pertemuan di mana seorang wartawan atau penyiar radio/televiisi mengajukan pertanyaan yang relevan kepada seseorang tentang sebuah topik.

intervention video. Video fiksi atau dokumenter yang dihasilkan untuk meningkatkan kesadaran audiens tentang isu sosial atau politik tertentu.

invisible cut. *Cut* yang dilakukan pada saat si pemeran bergerak, dicapai dengan dua kali pengambilan gambar atau penggunaan dua buah kamera. Selanjutnya kedua *action* tersebut digabungkan di meja editing.

IRE (kependekan dari **Institute of Radio Engineers**). Sekarang IEEE. Juga merupakan unit pengukur amplitudo video. Satu unit IRE setara dengan 1/140 volt (*peak to peak*). Sinyal video komposit tersusun secara teratur dari -40 hingga 0 IRE, dan video dari 0 hingga 100 IRE. Warna hitam, misalnya, berada di antara 7.5 IRE dan 10 IRE.

iris. Bagian yang terbuka sebuah lensa atau bagian belakang yang mengatur besar/kecilnya cahaya yang masuk ke dalam film. Ukuran iris dapat dikontrol oleh operator kamera.

Tambah cahaya----- Kurang cahaya

1 1.4 2 2.8 4 5.6 8 11 16 22 32

STANDAR ANGKA F

iris wipe. Efek *wipe* (menyapu) dalam bentuk membuat/menghapus lingkaran.

iso. Dari *International Organization for Standardization*. ISO bukan akronim, melainkan berasal dari kata Yunani *isos*, yang berarti sama. Standar yang dipakai untuk film adalah ISO 5800:1987. Angka ISO linier pada film sama dengan **ASA** (dari *American Standards Association*), sedangkan angka ISO logaritmik pada film sama dengan angka skala **DIN** (*Deutsches Institut für Normung, the German Institute for Standardization*). Umumnya, kini digunakan angka ISO yang linier karena lebih mudah untuk mengingat dan menghitungnya. Sebagai contoh, film dengan ISO 200 lebih cepat dua kali dibanding film ISO 100, film dengan ISO 800 lebih cepat empat kali dibanding film ISO 200.

jaws shot. Teknik pengambilan gambar terhadap subjek yang seolah-olah terkejut melihat kamera. Teknik ini menyiratkan bahwa posisi kamera mewakili sesuatu yang luar biasa, sehingga subjek terkejut saat melihatnya.

jib. Lengan *crane* yang bisa digerakkan secara mekanis.

jimmy jib. Katrol kamera otomatis yang digerakkan dengan *remote control*.

judder. Ketidakstabilan yang terjadi pada saat gambar dikonversi dengan *frame rate* yang berbeda. Ketidakstabilan tersebut jelas terlihat pada *slow motion* atau *fast motion*.

jump cut. *Cut* yang dilakukan tanpa mengindahkan aturan 30° (*thirty degree rule*), sehingga terjadi diskontinuitas. Contoh paling jelas adalah jika sebuah kalimat dihilangkan dari *interview shot* (yang direkam kamera sebagai *shot* tunggal), maka akan terlihat ‘lompatan *action*’ berupa kepala yang tiba-tiba miring atau bibir yang tiba-tiba terbuka.

jumping shot. Proses pengambilan gambar secara tidak berurutan.

juxtaposition. Metode editing yang didasari oleh anggapan bahwa struktur editing tidak harus berurutan dari a sampai z, namun bisa saja dimulai dari b-c-a-g-d, dan seterusnya.

kelvin. Temperatur warna, suatu skala yang diambil dari nama ilmuwan Lord Kelvin.

key. *Special effect video* yang level sinyalnya digunakan sebagai kunci yang memungkinkan adanya penggantian secara selektif informasi gambar dari satu sumber, dengan informasi gambar dari sumber lainnya. Kunci *luminance* menggunakan amplitudo bagian *monochrome* pada sinyal, sementara kunci *chroma* menggunakan

amplitudo warna tertentu atau *hue*. Sebagian besar material cetak disisipkan ke dalam video dengan menggunakan kunci *luminance*, sementara informasi gambar disisipkan dengan menggunakan kunci *chroma*.

key grip. Orang yang memimpin para pekerja *grip*. Bekerja sama dengan *director of photography* dan *gaffer*, ia menciptakan tampilan film yang dikehendaki sutradara, melalui pengaturan cahaya. *Key grip* juga membantu melancarkan pergerakan kamera, baik di atas *dolly*, *crane*, dsb.

key light. Cahaya utama yang digunakan untuk menerangi subjek tertentu atau keseluruhan *set*. Pada umumnya, mencerminkan sumber cahaya natural. Biasanya, lampu ini diatur posisinya lebih dulu dibanding yang lain, diletakkan 30-45° di samping kamera dan harus menerpa subjek pada 45° dari garis vertikal. Sudut pencahayaan ini baik untuk orang berpostur tubuh proporsional. Lebih mendekatkan lampu pada kamera akan berakibat kurangnya bayangan pada wajah subjek (wajah tampak lebih lebar), dan akan menambah bayangan bila lampu dijauhkan dari kamera (wajah tampak lebih sempit). *Key light* difokuskan pada subjek dengan cara meletakkan bola lampu pada posisi "*full spot*" terhadap subjek. Cahaya tersebut selanjutnya tersebar ke sekitarnya dalam level yang rasional, yakni 60-70 unit IRE video pada wajah semua pemeran dengan *video noise* seminim mungkin dan *depth of field* yang cukup.

key numbers / keycode. Nomor-nomor di tepi film yang dapat dibaca secara elektronik dan disisipkan ke dalam daftar edit. Nomor-nomor tersebut juga dapat dibaca dengan mata telanjang. Beberapa *telecine* and *scanner* sudah dilengkapi pembaca *keycode*. Pada film 35mm, nomor muncul setiap 16 *frame*, sedangkan pada film 16mm nomor muncul setiap 20 *frame*.

keyframe. *Frame* utama yang digunakan untuk membangun pergerakan tokoh pada film animasi. Apabila pembuatan animasi menggunakan komputer, animator tinggal menyusun sejumlah

Digital Repository Universitas Jember

keyframe dan komputer secara otomatis akan membuat deretan *frame* pengantara.

keystone. Efek yang diperoleh dari memproyeksikan gambar pada permukaan yang tidak sejajar dengan *axis* lensa. Garis yang paralel cenderung menyatu arah di mana permukaan lebih dekat dengan lensa.

kick. Objek yang memantulkan cahaya dari objek-objek lain.

kickoff. Dimulainya produksi atau pengambilan gambar-gambar utama.

kinescope. Tabung televisi awal yang dikembangkan oleh Vladimir Zworykin untuk RCA. Duplikat film dari program televisi; dibuat dengan cara mengarahkan kamera film pada layar televisi. Perekaman ini dilakukan pada masa-masa awal televisi sebelum *videotape* ditemukan, bertujuan merekam program-program yang disiarkan secara langsung.

kinetoscope parlors. Film pada masa lalu yang menggunakan perangkat gambar yang disebut kinetoskop, yang terbungkus dalam lemari kayu dan bisa dilihat melalui celah pengintip.

kiss. 1. Cahaya yang dengan lembut menyapu suatu objek. **2.** singkatan: **keep it short and simple**; filosofi iklan bahwa jenis pesan terbaik dalam iklan adalah yang menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas.

kitchen sink drama. Sebuah genre film yang populer di akhir 1950-an dan sepanjang 1960-an, dengan fokus utama penceritaan pada kehidupan sehari-hari kelas pekerja.

kookalouris. Selembar *cardboard* atau *plywood* berlobang-lobang, dimaju-mundurkan di depan lampu agar tercipta cahaya berpola dan bergerak di wajah subjek. Populer di tahun 1930-an; gaya ini digunakan lagi oleh Steven Spielberg dengan cahaya rendah untuk

Digital Repository Universitas Jember

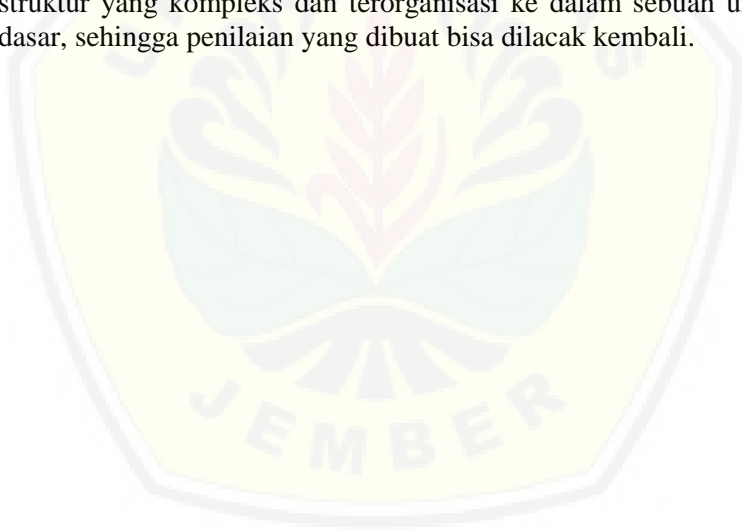
mengesakan wajah yang diterpa kilau benda-benda yang terbuat dari emas, permata, telaga api dan peta bajak laut.

knee shot. Pengambilan gambar dari kepala hingga lutut.

komedi situasi. *Lihat sitcom (situation comedy).*

konflik. *Lihat conflict.*

kritik film. Penilaian yang dilakukan seseorang yang berpengalaman, atau mengkhususkan diri, di bidang kritik film. Kritik film merupakan proses lebih lanjut dari apresiasi film dengan memberikan persyaratan kemampuan menganalisis yang lebih tinggi. Yakni, kemampuan untuk bertanya dan mendapatkan jawaban mendasar tentang seni, yang berguna untuk memecahkan struktur yang kompleks dan terorganisasi ke dalam sebuah unsur dasar, sehingga penilaian yang dibuat bisa dilacak kembali.



L

- lab.** Tempat untuk melakukan proses tahap akhir *exposed film* sehingga menjadi film yang dapat diputar/dilihat.
- lag.** Kecenderungan pada beberapa tabung penangkap gambar dalam kamera untuk mempertahankan gambar sesudah tidak ada lagi gambar yang ditujukan pada tabung tersebut. Efek ini tampak jelas ketika sebuah gambar terang digantikan oleh yang lebih gelap, dan ketika gambar terang masuk ke tabung dalam jangka waktu lama dan kemudian diganti gambar lainnya.
- lamp.** Bola lampu yang ada di dalam unit lampu, tapi bisa juga untuk menyebut keseluruhan unit tersebut.
- laser.** Penguatan cahaya dengan cara emisi radiasi yang distimulasi. Laser menjadi bagian penting perangkat pembaca dan penulis data pada cakram optik.
- laserdisc.** Medium untuk audio/video berbentuk cakram, berukuran sekitar 12 inci. Menampilkan gambar dan suara berkualitas lebih tinggi dibanding audio/video berbasis pita.
- late night.** Periode di penjadwalan radio dan televisi setelah prime time, dan dengan demikian tergolong larut malam, ditandai dengan pemrograman dengan konten kontroversial dan/atau mesum.
- latent image.** Gambar yang dipertahankan oleh tabung penangkap gambar sesudah sumber gambar dihilangkan. Jika gambar semacam itu muncul pada tabung penangkap gambar pada saat kamera dimatikan, ada kemungkinan gambar itu sudah tercetak permanen dalam tabung.
- laugh track.** *Soundtrack* tawa yang sudah direkam sebelumnya, biasanya ditambahkan (dalam pascaproduksi) pada program sitcom atau komedi yang tidak ada penontonnya pada waktu syuting.

lavalier microphone. *Lihat clip on.*

layback. Pentransferan kembali audio yang telah selesai diolah ke *edit master* video.

layoff. Pentransferan audio dan *time code* dari *edit master* video ke sebuah *audio tape*.

layouts / blocking. Orang yang bertanggung jawab terhadap pengaturan *action* sebelum pengambilan gambar dimulai, termasuk penempatan para tokoh dan *angle* kamera.

layover. Pentransferan audio ke *multitrack tape* atau *hard disk*. Disebut juga *layup*.

LCD (Liquid Crystal Display). Sekumpulan kristal cair yang mengirim atau menghadang cahaya sesuai dengan stimulasi listrik. *Liquid crystals* digunakan pada banyak hal, mulai dari jam digital hingga *display* video.

L-C-R-S (Left, Center, Right, Surround). Empat kanal pemutaran yang digunakan pada film 35mm, sekarang sudah tersedia sistem *hi-fi* untuk rumah tangga. L, C dan R diletakkan di belakang layar, sementara kanal S mengelilingi pemirsa.

lead. Kalimat pembuka oleh *reporter/presenter* pada program berita, dimaksudkan untuk menarik perhatian pemirsa.

lead man / lead person. Anggota *art department* yang bertugas mengatur *set dresser* dan melaporkannya pada *set decorator*.

lead role (female lead, male lead). Tokoh utama dalam film, sering dibedakan berdasarkan jenis kelamin (tokoh utama perempuan / laki-laki).

legs. Lamanya sebuah film bertahan pada sebuah gedung bioskop.

leitmotif. 1. melodi yang terkait dengan tokoh, situasi, atau elemen dalam drama musikal atau opera; 2. tema yang berulang dalam sebuah puisi, novel, sitkom TV, film, dll.

lens / lensa. Konstruksi dari berbagai macam potongan kaca yang dipasang sesuai kebutuhan dan dimasukkan kedalam tabung metal. Beberapa jenis lensa bersifat tetap, tidak dapat diubah-ubah panjangnya. Terutama digunakan sebagai ‘mata’ pada kamera untuk menangkap gambar.

lens cap. Penutup lensa agar lensa tidak terkena debu, tergores, dll.

lens controls. Lensa kamera televisi modern memiliki tiga kontrol: *iris*, *focus*, dan *zoom*. Pada kamera otomatis tidak, diperlukan pengaturan *focus* atau *iris* (kecuali pada kondisi tertentu).

lens flare. *Lihat bloom.*

lens hood. Penghalang / pencegah masuknya cahaya secara langsung ke dalam kamera sehingga menimbulkan *lens flare*. Diletakkan di ujung luar lensa.

letterbox. Strip hitam pada bagian atas dan dasar layar TV, berfungsi mengubah aspek rasio area gambar sehingga gambar layar lebar dapat dilihat secara penuh pada TV konvensional 4x3. Biasanya, digunakan untuk *widescreen*, format film 1:85, serta video HDTV, pada televisi standar. Format ketiganya tidak sama dengan televisi standar, sehingga, biasanya, harus ada bagian yang dikorbankan. *Letterboxing* merupakan proses *mastering* video yang sumber filminyaberaspect rasio lebih besar daripada master video (4:3 untuk NTSC/PAL dan 16:9 untuk HDTV), dan ditransfer menjadi master video sedemikian rupa sehingga tidak ada bagian gambar yang terpotong, baik di bagian kiri/kanan, namun harus menambah strip hitam pada bagian atas dan dasar layar TV.

lexan. Lembaran plastik jernih berbagai ukuran, digunakan sebagai pelindung personil kamera dari ledakan atau efek-efek lain yang ditimbulkan di sekitar kamera.

library shot. Stok aneka gambar yang berguna bagi presentasi visual, namun biasanya tidak disediakan untuk film atau program televisi.

licence fee. Bayaran yang diberikan sebagai pengganti hak penggunaan film atau produk televisi untuk kepentingan tertentu.

lightleak. Seberkas cahaya yang menerobos ke dalam kamera sehingga gambar tampak berkabut.

light meter. Alat untuk mengukur intensitas cahaya.

light viewer. Seseorang yang jarang sekali menonton televisi.

lighting. Peralatan dan teknik yang digunakan untuk menerangi suatu pertunjukan atau *set* film. *Lighting* adalah bagian dari keseluruhan teks film, digunakan untuk menampilkan berbagai makna, penekanan, nuansa, dan lain-lain, bahwa teks itu dirancang untuk diproduksi. Dalam produksi film dan acara televisi, penataan cahaya yang baik akan menambah nilai artistik gambar yang berdimensi dan mempunyai kedalaman ruang. Terdapat enam arah cahaya atau *direction of light*, yaitu:

- *Above or below.* Arah cahaya yang datang dari atas atau bawah objek.
- *Overhead light.* Arah cahaya yang datang tepat dari atas kepala.
- *In front of or behind.* Arah cahaya yang datang dari depan atau belakang. Keduanya mempunyai nilai artistik yang berbeda. Cahaya, selain sebagai *back light* atau *key light*, bisa membuat sebuah *shot* mempunyai arti tersendiri. Misalnya, arah cahaya *back light* yang sangat kuat dapat menghasilkan gambar siluet.
- *Left or right.* Arah cahaya yang datang dari samping kiri atau kanan. Salah satu kesulitan pada saat syuting *outdoor* adalah berubahnya arah cahaya karena pergeseran letak matahari. Posisi arah cahaya akan berpengaruh pada *continuity shot*.
- *Even lighting.* Arah cahaya yang sejajar menerangi objek tanpa sumber cahaya yang pasti. Misalnya, pada saat syuting *outdoor* yang mendung, matahari tertutup awan, atau syuting *indoor* yang

sudah sangat terang karena adanya *bouncing* cahaya dengan intensitas tinggi.

- *Sidelight*. Arah cahaya yang dimaksudkan untuk meningkatkan estetisme gambar. Misalnya, syuting untuk objek tertentu yang sudah diterangi oleh *key*, *fill* dan *back lights*, namun kurang indah, bisa ditambahkan *sidelight* dengan menggunakan *floodlight*.

lighting board operator. Anggota *electrical department* yang bertugas mengontrol intensitas pencahayaan, sehingga tampilan adegan/pertunjukan terjaga sebagaimana diinginkan. Tugas yang dilakukan termasuk menjamin keselarasan untuk *shot continuity*, *on-screen effects*, *moving light control*, dan mengatur kerja sama dengan departemen lain yang berhubungan (misalnya *special effects* dan *visual effects*).

lighting color. Warna sumber cahaya, yang bisa saja dimanipulasi dengan filter atau *gels*.

lighting crew. Sekelompok teknisi yang bertugas memasang, mengoperasikan dan menjaga pencahayaan.

lighting department. Bagian dari tim produksi yang bertanggung jawab pada pencahayaan dan kelistrikan selama proses pengambilan gambar. Orang-orang yang berada di bawah departemen ini meliputi: *gaffer*, *best boy*, *lighting board operator*, *lamp operator*, *rigging gaffer*, *riggers* dan *genny operator*.

lighting direction. Peletakan lampu dan pengaturan arah pencahayaan terhadap objek yang akan disyuting. Metode pencahayaan yang biasa digunakan adalah *three-point lighting*.

lighting director / penata cahaya. Orang yang bertanggung terhadap pelaksanaan pencahayaan. Ia merancang seluruh pencahayaan terhadap *set* dan pemain untuk menciptakan suasana dan estetika yang sesuai dengan keinginan naskah/sutradara.

lighting instruments. Terdapat empat jenis lampu yang digunakan pada produksi televisi: lampu *spot*, *broad*, *flood*, dan *soft*. Lampu *spot* memiliki jangkauan persebaran cahaya sempit, sehingga menimbulkan bayangan kuat. Lampu *broad* berbentuk persegi dengan jangkauan luas dan bayangan lembut. Lampu *flood* juga menjangkau area yang luas, namun melingkar dengan bayangan yang kabur. Lampu *soft* (juga disebut *bathtub*) merupakan sekumpulan lampu yang dipantulkan di dalam sebuah kotak, digunakan untuk pencahayaan pada *background*. Bola lampu tungsten-halogen adalah yang paling banyak digunakan untuk lampu televisi, dapat berumur 100 hingga 300 jam penggunaan. Sebagian besar lampu bisa dilengkapi dengan *barn doors*, sehingga jatuhnya cahaya dapat dikontrol. Penggunaan *barn doors* sangat diperlukan pada *backlight*, untuk mencegah sorotan langsung pada kamera yang dapat menimbulkan *lens flare*.

lighting intensity. Kekuatan sumber cahaya (lampu).

lighting technician. Anggota *electrical department* yang bertanggung jawab mengoperasikan lampu dan peralatan pencahayaan lainnya pada *set*.

lighting techniques. Tata cahaya memiliki dua tujuan: mencapai pencahayaan yang cukup dan menonjolkan subjek utama di dalam suatu *scene*. Pencahayaan sering disimulasikan dalam bentuk diagram pencahayaan di atas kertas sebelum benar-benar dipasang, untuk mengantisipasi munculnya bayangan yang tidak dikehendaki. Tipe pencahayaan yang paling sederhana adalah ketika satu kamera mengambil gambar satu subjek. Subjek diletakkan pada *setting* yang agak jauh dari dinding atau *backdrop* untuk menghindari terbentuknya bayangan subjek pada dinding.

limbo. Pengambilan gambar pada area atau set yang tidak dapat dijelaskan sebagai suatu lokasi khusus. Dapat digunakan untuk adegan *close-up*, *insert*, dan lain sebagainya.

limited effects theory. Salah satu teori komunikasi (misalnya *social learning theory*, *vicarious catharsis theory*) yang menganggap media memiliki pengaruh yang sangat terbatas pada pemirsa.

limiter. *Amplifier* yang didesain untuk membatasi sinyal sebatas yang dikehendaki, karenanya mengurangi kemungkinan adanya distorsi dan menjaga level sinyal dalam rentang yang dapat direkam. Tidak seperti *automatic gain control*, *limiter* tidak menaikkan level rendah.

linear editing. Teknik editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir. Seandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, proses editing harus diulang kembali. Teknik editing demikian ini biasanya dilakukan dengan media video. Lihat juga: **non-linear editing**.

linear perspective. Metode menggambar atau melukis yang mengadopsi kesan tiga dimensi ke dalam dua dimensi. Metode ini dikembangkan pada masa Renaisan Eropa, yang pada masa-masa berikutnya memberi landasan bagaimana lensa kamera menampilkan ranah visual.

line producer. Produser pelaksana, yakni orang yang bertanggung jawab penuh atas pelaksanaan pekerjaan sehari-hari, seperti pengadaan bantuan teknis dan memastikan apakah perawatan telah dilakukan, juga mengatur setiap orang dan semua permasalahan selama proses pembuatan sebuah film. Terutama sekali bertanggung jawab menjaga supaya produksi berjalan tanpa melampaui batas anggaran. Produser pelaksana terkadang juga disebut sebagai Pimpinan produksi atau Pimpro.

lines. Pidato atau dialog yang harus disampaikan oleh seorang aktor.

line reading. Petunjuk sutradara pada seorang aktor tentang bagaimana sebuah dialog harus dibawakan.

lined script. *Copy* sebuah *shooting script* yang disiapkan oleh *script supervisor* yang mengindikasikan (melalui catatan dan garis

vertikal di halaman skrip) apa saja yang telah disyuting. Mulai ujung awal hingga akhir garis vertical, akan dicatat hal-hal yang perlu diperhatikan: apa saja yang telah dilakukan dan apa yang belum, dialog *on screen* ataukah *off-screen*, dll. Tanda garis lurus atau garis bergelombang menunjukkan hal yang berbeda. Garis dengan warna tertentu menunjukkan jenis *shot*, *insert*, *steadicam*, dll. *Lined script* tersebut digunakan oleh editor sebagai bahan rujukan utama dalam proses editing, termasuk informasi apakah telah terjadi perubahan skrip selama syuting.

lining up. 1. Membatasi adegan. Operator kamera atau sutradara mengatur penempatan kamera sehingga mencakup ruang pengelihatan yang diinginkan. Dapat juga berarti *framing*. 2. *Template* yang berisi informasi jadwal tayang dalam waktu tertentu (satu hari atau satu minggu), mencantumkan jam dan tanggal penayangan. Bisa berupa *full frame template* maupun *strap*.

lip microphone. Mikrofon yang dirancang penggunaannya sedekat mungkin dengan mulut, sehingga kebisingan di sekitar sumber suara tidak mengganggu rekaman suara.

lip-sync (singkatan: **lip synchronization**). Teknik mengucapkan sebuah pernyataan atau nyanyian yang telah direkam sebelumnya dengan tanpa benar-benar berbicara atau bernyanyi, alias gerakan bibir yang sesuai dengan gambar untuk memberi ilusi bahwa seseorang menjalankannya secara langsung. Teknik seperti ini paling sering digunakan pada pembuatan video musik.

live / siaran langsung. Acara radio atau televisi yang langsung ditayangkan pada saat itu juga sesuai dengan waktu kejadiannya (*real time*), tanpa melalui perekaman terlebih dulu untuk disiarkan kemudian. Sebelum ditemukannya *video recording* pada 1957, semua acara televisi non-film disiarkan secara langsung. Namun, kini, meskipun *video recording* telah ditemukan, penyiaran secara langsung masih tetap digunakan, khususnya untuk acara berita dan olahraga. Sebagian acara *live* disiarkan dengan *delay* beberapa detik untuk memberi kesempatan penyensoran yang dianggap perlu.

live area. Bentang area yang tampak pada *viewfinder* kamera. Pada *viewfinder* terdapat garis kotak penanda, bagian dalam kotak adalah bidang yang akan direkam, sedangkan bagian luar garis disebut *safe area*, tidak ikut terekam. Pada *safe area* inilah operator kamera dapat mengarahkan operator boom untuk meletakkan mikrofon boom.

live card. Kartu (biasanya 11x14 inci) yang biasanya digunakan untuk menunjukkan teks atau grafik pada kamera. Cara ini dilakukan sebelum ditemukannya komputer grafis.

live on tape. Proses pembuatan program acara televisi dengan cara direkam secara terus menerus pada *videotape*. Proses editing dilaksanakan secara langsung dengan menggunakan *video mixer*. Begitu proses perekaman selesai, hasilnya siap untuk disiarkan.

live shot. Perekaman gambar suatu insiden yang disiarkan secara langsung tanpa presenter di tempat kejadian.

live voice over. Komentar terhadap suatu video yang telah direkam sebelumnya, sering digunakan dalam reportasi suatu berita.

location / on location. Perlengkapan atau tempat (interior atau eksterior) yang digunakan untuk pengambilan gambar di luar studio, *set* atau *backlot*, untuk membangkitkan kesan realis pada film.

location departement. Bagian dari tim produksi yang bertanggung jawab untuk mendapatkan lokasi khusus yang dibutuhkan untuk syuting film serta membuat pengaturan agar semua kru dan peralatan dapat mencapai lokasi tersebut.

location filming / location shooting. Pengambilan gambar yang berlangsung di lokasi kehidupan nyata tertentu, jauh dari studio atau set, biasanya dilakukan di suatu tempat yang tidak dirancang secara khusus untuk produksi, di luar ruangan (*outdoor*), suatu

Digital Repository Universitas Jember

tempat yang telah dikenal luas, atau tempat yang dianggap cukup memadai untuk syuting.

location manager. Orang yang menangani berbagai hal sehubungan dengan pengambilan gambar di suatu lokasi, misalnya masalah perizinan. *Location Manager* tidak selalu berada di *set*, kewenangannya bisa didelegasikan kepada *Assistant Location Manager*.

location mixer. Seorang *sound mixer* yang bertanggung jawab atas *mixing sound* yang direkam di lokasi.

location scout. Orang yang bertugas mencari lokasi syuting yang sesuai dengan kebutuhan.

location settings. Lokasi di luar studio yang dipilih untuk pelaksanaan syuting suatu program televisi.

location sound. Suara yang direkam pada waktu syuting di suatu lokasi. Biasanya tidak hanya berupa dialog yang diucapkan para pemain, tetapi juga suara-suara lain yang tertangkap mikrofon. Lihat juga **production sound**.

lock it down. Arahan yang disampaikan oleh *assistant director* untuk setiap orang di *set* agar tenang, segera keluar dari *frame*, dan mengamankan *set* dari apa pun yang bisa mengganggu proses pengambilan gambar.

locked down shot. *Shot* yang dilakukan dengan tripod terkunci, tanpa *pan* dan *tilt*, sehingga tidak ada gerakan kamera sedikitpun. Sering digunakan untuk tujuan tertentu, misalnya efek menghilangnya seorang tokoh dari *scene*.

logging. Mencatat dan memilih gambar yang akan digunakan berdasarkan *timecode* yang ada dalam masing-masing kaset.

logline. Ringkasan cerita film yang sangat pendek (25 kata atau kurang), biasanya diletakkan di halaman pertama sebuah skenario

Digital Repository Universitas Jember

untuk dibaca oleh para eksekutif, agen, produser, pembaca skrip, dan para pengambil keputusan; semua penulis skenario menggunakan *logline* untuk menjual naskah mereka; disebut juga *premise*.

long focus lens. Istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan lensa yang lebih panjang dari ukuran fokus normal (*telephoto*) dan memberikan perbesaran *image*.

long lens. Lensa dengan *focal length* lebih besar dari 25mm pada kamera film 16mm, atau 50mm pada kamera film 35mm, yang menampilkan pemandangan bidang sempit.

Long Shot (LS). Pengambilan gambar dari jarak jauh. Biasanya berupa pengambilan gambar dengan sudut lebar, untuk memperlihatkan hubungan antara subjek dengan lingkungan maupun latarbelakangnya.

long take. Pengambilan gambar yang berlangsung selama lebih dari 20 detik.

looking room. *Lihat composition.*

looks. Arah khusus yang diminta pada aktor/aktris untuk mengarahkan pandangan matanya ke arah tertentu dengan tujuan untuk menyesuaikan tindakan pada gambar sebelumnya. Bisa juga untuk mengindikasikan lokasi seseorang atau benda yang tidak ada dalam gambar.

looping. *Lihat automatic dialogue replacement.*

low angle. *Shot* yang objeknya dibidik dengan posisi kamera lebih rendah dari garis mata. Teknik ini sering dibarengi dengan penggunaan *wide angle lens* guna memperbesar perspektif. Hasilnya adalah kesan agung, berwibawa, kuat, dan dominan. Lawan kata: **high angle**.

low budget films. Film-film yang diproduksi dengan biaya terhitung rendah dibandingkan biaya rata-rata film sejenis. Biasanya dengan aktor tidak terkenal, dengan teknik produksi sederhana, mengangkat tema serta genre yang mudah memancing penonton, misalnya horror, kejahatan, atau percintaan. Meskipun film-film berbiaya rendah biasanya mengorbankan elemen-elemen produksi tertentu, namun ada di antaranya yang menemukan semangat, imajinasi, dan kekuatan idealisme tinggi untuk memperoleh sukses artistik.

low con print. Print film dengan kontras rendah, biasanya untuk ditransfer ke video yang dalam proses transfernya lebih menghendaki kontras rendah.

low key light. Teknik pencahayaan dengan intensitas cahaya rendah, untuk menghasilkan kesan temaram atau redup. Pada teknik ini, kontras antara area *set* paling terang dan paling gelap sangat tinggi. Lawan kata: **high key light**.

lowboy. *Stand* putar serbaguna, biasanya dengan *head* ganda.

lower third. *Template* grafis yang muncul di bagian sepertiga paling bawah dari layar televisi, dengan informasi nama *news anchor*, reporter, narasumber, maupun judul dari materi berita yang ditayangkan.

lowpass filter. Filter yang memperkecil frekuensi di atas frekuensi tertentu dan membolehkan yang di bawahnya lewat.

LS. *Lihat Long Shot*.

lux. Intensitas cahaya yang dihasilkan dari nyala sebuah lilin standar dalam jarak satu meter.

lyrics. Kata-kata yang ada pada sebuah lagu, juga merujuk pada penulisnya.

M

macguffin / weenie. Istilah yang dipergunakan oleh Alfred Hitchcock, yang merujuk pada suatu benda, kejadian, sepotong pengetahuan, yang sangat penting bagi tokoh dalam cerita namun tidak dipedulikan oleh penonton. Contoh: patung dengan *microfilm* dalam *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959), isi kopor dalam *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994).

macro lens. Lensa yang dapat digunakan dengan jarak sangat dekat pada subjek.

macrophotography. Fotografi *close-up* yang menghasilkan gambar yang berukuran sesuai objek atau bahkan lebih besar dari objek.

magazine. Wadah film yang merupakan bagian dari suatu kamera atau proyektor. *Magazine* bersifat tahan cahaya, serta tidak memungkinkan cahaya untuk masuk ke film yang belum atau sudah diekspos, yang ada di dalam *magazine*.

magic hour. Menit-menit di seputar matahari terbit/tenggelam, ketika level cahaya berubah secara drastis dan cepat, memberikan cahaya oranye yang hangat pada *shot* terdahulu dan biru jernih pada beberapa menit berikutnya, serta memberi kesempatan pada kamerawan untuk mengambil gambar *scene* malam sementara cahaya masih ada.

magnetic film. Film yang dilapisi oksida besi; media untuk merekam suara yang selanjutnya direproduksi.

magnetic recorder. Alat perekam dengan medium pita magnetik.

magnetic soundtrack / magnetic print. *Print* komposit untuk merekam *soundtrack* pada pita magnetis. Dahulu sering digunakan untuk menyiasati mahalnya pembiayaan dan sulitnya penanganan.

magnetic tape. Pita plastik tipis yang diberi lapisan oksida besi yang peka terhadap *impuls* magnetis yang dihasilkan oleh listrik. Pada teknologi analog, *impuls* magnetis ini dimodulasikan pada pita secara paralel dengan modulasi gelombang suara. Pada teknologi digital, pita magnetik digunakan untuk merekam suara yang diubah menjadi rangkaian angka yang nantinya dikonversi menjadi suara.

mainstream. Istilah yang mengacu pada sesuatu yang disukai dan disetujui sebagian besar masyarakat. Istilah ini sering digunakan sebagai cara untuk menunjukkan bahwa suatu produk tidak tergolong baru atau imajinatif.

maintenance. Secara fungsional, departemen teknik bertanggung jawab melakukan perawatan terhadap semua peralatan produksi. Tanpa perawatan yang baik, peralatan akan cepat rusak atau berkurang kemampuannya sehingga merugikan perusahaan. Perawatan peralatan secara teratur penting dilakukan sehingga semua peralatan selalu dalam keadaan sehat dan siap saat akan digunakan.

maintenance engineer. Orang yang bertanggung jawab atas perawatan dan perbaikan peralatan teknis secara umum.

majors. Studio-studio besar di Hollywood yang memproduksi dan mendistribusikan karya-karya film. Mereka adalah: MGM/UA, 20th Century Fox, Sony Pictures, Warner Bros, Paramount Pictures, Universal, dan Disney.

make-up / tata rias. Dekorasi yang dilakukan secara langsung pada permukaan kulit seorang aktor, baik untuk tujuan artistik atau kosmetik. Tata rias pada produksi film berpatokan pada skenario. Tidak hanya pada wajah, tetapi juga pada semua anggota badan. Tujuannya tidak untuk menjadikan aktor/aktris lebih cantik atau tampan, tetapi lebih ditekankan pada kesesuaian karakter tokoh yang diperankan. Jadi, unsur manipulasi sangat berperan pada teknik tata rias, disesuaikan pula bagaimana efeknya pada saat pengambilan gambar dengan kamera. Membuat tampak tua, tampak sakit, tampak jahat/baik, dll.

Prinsip-prinsip dan tata cara *make-up* televisi hampir identik dengan yang ada pada film. Bedanya, di film, tiap adegan dapat direkam segmen per segmen, baru kemudian diurutkan dalam proses editing, sedangkan di TV dimungkinkan penampilan subjek disorot terus-menerus dengan tempo yang relatif lebih panjang. Pelaksanaan *make up* untuk televisi dan film dapat digolongkan menjadi 3, yaitu:

1. *Straight make-up*, merupakan dasar tindakan *make-up*, dengan tujuan memberi keseimbangan sehingga aktor atau pengisi acara berpenampilan pantas. Misalnya, menyegarkan warna kulit muka yang semula tampak pucat dan redup; merekayasa wajah yang berjerawat, sehingga kulit terlihat lebih halus dan bersinar; memberi kesan agar bibir tampak segar (juga menebalkan alis, menyembunyikan flek dan warna gelap dibawah mata, dll.).
2. *Corrective make-up*, tindakan kecil untuk mengurangi beberapa karakteristik raut wajah yang kurang sempurna. Beberapa tindakan yang dilakukan antara lain pembetulan garis bibir, mata, hidung atau membuat permukaan kulit tidak mengkilat. Kulit yang bernoda dan warna yang tidak menarik dapat ditutupi dengan bahan *make-up* yang dapat memperhalus penampilan. Selain itu, lengan, tangan, lutut, dan telinga dapat dipoles dengan *body make-up*.
3. *Character make-up*, upaya penguatan karakter yang akan diperankan oleh aktor. *Make-up* tertentu dapat membuat seorang aktor berubah total. Misalnya, *make-up* untuk karakter ekstrim seperti kuntilanak atau drakula. Jenis *make-up* yang juga disebut *theatrical make-up* ini memerlukan penanganan yang lebih rumit agar gambar yang terekam di kamera dapat menampilkan karakter sesuai dengan yang diinginkan.

makeup artist. Anggota suatu tim produksi film, televisi, atau teater yang bertanggung jawab untuk *makeup* dan *hairstyling*.

make-up call. Waktu untuk aktor/aktris berada pada bagian *make-up* atau ruang rias sebelum dimulainya syuting.

make-up departement. Bagian yang bertanggung jawab terhadap penampilan aktor/aktris agar sesuai dengan kebutuhan skenario pada saat syuting.

malvern screen. Layar televisi yang tipis dan fleksibel, menggunakan layar LCD yang dapat digulung saat penyimpanan.

manifest content. Para tokoh dan *action* mereka pada analisis isi (*content analysis*) teks televisi.

manifest meaning. Makna dalam teks media yang jelas, berlawanan dengan makna laten atau subteksual. Misalnya, makna sebenarnya beberapa komedi situasi televisi (seperti *Married with Children*, yang populer di tahun 1980-an dan 1990-an) mungkin hanya hiburan, namun makna latennya mungkin merupakan kritik terhadap keluarga tradisional.

manuscript. Skrip yang belum dipublikasikan.

mark it. Perintah terhadap asisten kamera untuk melepaskan *clapper stick* pada *slate board*, untuk memberikan tanda suara pada adegan ketika kamera sedang berjalan pada kecepatan fotografis.

marketing. Mengacu pada totalitas strategi yang digunakan untuk mempromosikan dan menjual film atau suatu program televisi. Distributor yang bertanggung jawab atas pemasaran biasanya mempekerjakan para peneliti untuk mengetahui keadaan pasar bagi film-film tertentu, serta memungkinkan mereka untuk terus mengikuti kecenderungan pergeseran selera konsumen. Mereka juga akan menggunakan kelompok-kelompok diskusi untuk melihat dan mengomentari suatu film, dan komentar mereka akan dijadikan landasan untuk mengadakan perubahan isi film jika memang diperlukan. Pemutaran film secara tertutup semacam itu dikenal sebagai *test screening*. Semua ini dilakukan sebelum elemen-elemen pemasaran lainnya (misalnya pemutaran *trailer*, *press release*, dan penyebaran poster) dilaksanakan. Perencanaan dan pelaksanaan masing-masing tahap harus tersusun dalam suatu

jadwal yang jelas, bahkan sejak proses produksi film sedang berlangsung.

marks. Digunakan untuk memberikan referensi pada aktor/aktris atau *dolly* mengenai posisi tertentu dalam suatu adegan. Tanda ini dapat dibuat di tanah atau lantai dengan menggunakan kapur, kertas perekat, dll.

married print. Gabungan antara *track* gambar dan suara setelah film tersebut selesai diedit. Istilah ini tidak dikenal dalam produksi yang menggunakan format video.

martial arts movie. Genre film yang mempertontonkan pertarungan ilmu bela diri, biasanya jurus-jurus ilmu bela diri dari Asia seperti karate dan kung fu. Film seperti ini sering disebut *chop-socky*.

martini shot. *Shot* terakhir untuk hari ini, sebab '*shot*' selanjutnya adalah (minum) gelas Martini.

masala. Mengacu pada bentuk khas pembuatan film India yang menggabungkan berbagai genre (*action, romance, comedy*, dll.) dalam suatu film. Istilah ini diambil dari bahasa India yang berarti 'bumbu' atau 'penyedap rasa', atau tempat lain di mana orang hidup. Salah satu contoh terbaik adalah *The Bill* (Geoff McQueen, 1984-2010), sebuah serial televisi Inggris yang diputar di 55 negara di dunia.

masking. Proses film layar lebar *non-anamorphic*. Bagian atas dan bawah frame 1:1.33 diberi strip hitam horizontal sehingga terciptalah aspek rasio yang lebih lebar, yaitu 1:1.85.

mass communication / komunikasi massa. Proses komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah) atau elektronik (radio, televisi), yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat. Pesan-pesannya bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak, dan secepat (khususnya media elektronik). Komunikasi massa ini terdiri atas:

Digital Repository Universitas Jember

jurnalistik, *public relation*, penerangan, propaganda, agitasi, *advertising*, *public speaking*, *publicity*, pertunjukan, dan komunikasi internasional.

master. Rekaman asli suatu hal yang dianggap sudah tuntas. *Safety master* adalah *master* yang hanya digunakan sebagai sumber terakhir, sehingga risiko kerusakan atau penurunan kualitas dapat diminimalisir. *Copy master* merupakan salinan yang diperoleh dari *master*.

master antenna television (disingkat **MATV**). Transmisi televisi di mana antena tunggal (*master*) mengirimkan sinyal televisi ke hotel, gedung apartemen, dan lokasi lain yang tidak praktis bagi pemirsa individual untuk memiliki antena terpisah.

master control. Perangkat teknis utama penyiaran untuk mengontrol proses distribusi audio dan video dari berbagai input pada suatu produksi acara.

master edit. Hasil akhir film setelah melewati berbagai tahap dalam proses editing.

master scene script. Skrip/skenario yang disusun tanpa menggunakan nomor urut *scene* (biasanya skenario yang masih berupa *spec*, yang ditawarkan oleh penulis kepada agen atau produser).

master shot. Pengambilan gambar secara *wide shot* yang memungkinkan pemirsa melihat semua tindakan yang sedang berlangsung dalam sebuah adegan. Gambar ini biasanya dijadikan referensi atau rujukan pada saat melakukan proses editing. Pengambilan gambar untuk *master shot* biasanya berupa *shot* berdurasi panjang dan meliputi seluruh kegiatan di suatu adegan. Selanjutnya akan digabung dengan *mid shot* dan *close up*.

mastering studio. Studio rekaman audio yang khusus menyediakan jasa perekaman audio/video sesudah rekaman tahap awal diselesaikan, seperti editing, *mixing*, pascaproduksi dan *mastering*, untuk menghasilkan versi akhir yang siap digandakan.

match. Pembuatan ulang suatu tindakan yang dilakukan dalam adegan lain, sehingga keduanya dapat dipotong agar menghasilkan posisi yang dapat disesuaikan.

match cut. Penggabungan dua *shot* yang elemen-elemennya saling berkesinambungan, untuk membantu menciptakan kesinambungan adegan. Dalam film cerita, *match cut* wajib dilakukan. *Match cut* memungkinkan sebuah film yang terdiri atas banyak *shot* yang terpotong-potong menjadi rangkaian gambar yang mengalir seolah tanpa terasa adanya potongan/sambungan. Agar tercipta *match cut*, harus memperhatikan: **1. Matching the look**, *shot* yang satu disambungkan ke *shot* berikutnya dengan memperhatikan bentuk dan ruang. Ketika bentuk atau ruang tidak memiliki kesamaan, maka bisa dipastikan sambungan tersebut akan terlihat (*visible*), dan ini yang dinamakan *jumping*; **2. Matching the position**, melakukan penyambungan satu *shot* dengan *shot* berikutnya berdasarkan kesinambungan gerak. Gerak di sini adalah pergerakan subjek, pergerakan kamera, atau keduanya; **3. Matching the movement**, menjaga kesinambungan posisi antara *shot* sebelum dengan *shot* sesudahnya. Editor harus melihat apakah posisi subjek pada satu *shot* terdapat kesamaan dengan *shot* berikutnya atau tidak. Jika tidak ada kesamaan, maka sambungan antar *shot* akan terganggu alias tidak cocok. Dalam film dokumenter, *continuity editing* boleh tidak dilakukan, karena fungsi editing lebih mengarah pada *cutting to continuity*, yakni editing untuk kesinambungan bercerita, bukan kesinambungan antar-*shot*.

match dissolve. Teknik *dissolve* yang menghubungkan dua gambar dengan isi sama.

match on action. Teknik editing untuk menjaga *continuity*, dengan meletakkan sebuah *cut* di tengah-tengah sebuah *action*.

matching action. Penggabungan beberapa *shot* dalam suatu sekuen film untuk memperoleh transisi yang halus suatu *action* dalam satu *shot* ke *action* lain di dalam *shot* berikutnya.

matching directions. Penyesuaian adegan dalam film seperti masuk dari kiri menuju ke kanan sehingga orang, alat transportasi, atau apapun yang bergerak dalam film, tidak memiliki arah yang terbalik ketika pengambilan gambar lain dimasukkan.

matching the look. *Lihat match cut.*

matching the position. *Lihat match cut.*

matching the movement. *Lihat match cut.*

matinée. Pertunjukan drama, konser, atau film yang umumnya diselenggarakan pada siang/sore hari, biasanya dengan harga tiket lebih murah dibandingkan dengan tiket untuk pertunjukan malam hari.

matte. *Cut-out*, atau penutup sebagian, yang diletakkan di depan lensa untuk mencegah ekspos bagian film. Misalnya, sepasang kembar identik sedang berbicara, padahal hanya satu aktor/aktris yang memerankan peran tersebut.

matte artist. Orang yang bertugas membuat karya seni (biasanya untuk latar belakang suatu *shot*) yang kemudian diambil gambarnya secara *matte shot* ataupun *optical printing*.

matte box. *Frame* yang dipasang di depan lensa kamera dan didesain untuk menahan *matte* kamera yang digunakan pada suatu efek khusus. *Matte box* biasanya dikombinasikan dengan *sunshade*.

matte shot. Proses penggabungan secara optis (atau *compositing*) dua *shot* yang diambil secara terpisah (biasanya aktor pada latar depan dan *setting* pada latar belakang). Contoh: dalam film Hitchcock yang berjudul *Vertigo* (1958), gambar atap digabung dengan siluet pada latar depan. Tokoh kartun digabung dengan manusia dalam *Who Framed Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988), kota permata dalam *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, 1939).

MCU. *Lihat medium close up.*

M&E (Music and Effects). Di belakang *mix* produksi film besar, akan dibuat *M&E track* yang digunakan pada saat film tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa lain, sehingga semua musik dan *effect* tidak perlu direkam ulang.

measuring tape. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur jarak dari lensa ke subjek, dengan tujuan untuk menentukan fokus secara tepat.

media. Bentuk jamak kata *medium*, berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar suatu pesan dalam komunikasi antarmanusia. Suatu media biasanya memiliki basis atau sarana fisik dan melalui sarana fisik itulah komunikasi diaktualisasikan. Namun demikian media tidak harus selalu berupa objek, dapat juga berupa hubungan manusia. Media juga berarti suatu organisasi terstruktur yang menjadi agen penyedia informasi bagi masyarakat, tempat berlangsungnya pertarungan wacana dan ideologi. Lihat juga **media effect** dan **medium is the message**.

media effect. Atau dampak media, sebuah teori yang menjelaskan bagaimana cerita-cerita atau tulisan-tulisan yang diterbitkan oleh media massa dapat mempengaruhi perilaku dan cara berpikir masyarakat. Pembaca koran atau pemirsa TV diduga dapat terpengaruh oleh apa yang dibaca atau disaksikannya. Pada umumnya teori dampak media menjelaskan berbagai pengaruh media dengan menggunakan sudut pandang perubahan perilaku yang dialami oleh individu ketika berinteraksi dengan media. Teori lainnya menjelaskan pengaruh media dengan menggunakan persepektif sosial secara luas, dengan cara menganalisis perubahan budaya yang terjadi dalam masyarakat akibat informasi yang datang dari media. Teori-teori yang menjelaskan dampak media bagi masyarakat adalah:

- a) Teori Jarum Suntik (*hypodermic needle theory*), media dianggap berperan kuat dalam mendorong perubahan pikiran manusia, dengan dampak dan proses yang hebat seperti jarum suntik.

- b) Teori Arus Bertahap, efek media dianggap terjadi secara tidak langsung dan termediasi melalui *opinion leaders*, yakni orang-orang yang kharismatik dan dipercaya oleh komunitas sosialnya sehingga gagasan dan perilakunya menjadi model bagi orang lain, mempengaruhi sikap dan mengakibatkan perubahan perilaku masyarakatnya. Teori ini menganggap sebagian besar masyarakat menerima informasi yang datang dari media melalui media *secondhand*, yakni pengaruh personal dari *opinion leaders*.
- c) Teori Proses Selektif, menjelaskan bahwa masyarakat melakukan suatu proses seleksi informasi sehingga masyarakatlah yang secara selektif menentukan efek apa yang mereka ingin peroleh dari informasi yang diberikan media. Masyarakat diyakini akan menghindari informasi yang secara fundamental kontradiktif dengan nilai-nilai atau ideologi yang mereka yakini. Teori ini cenderung meyakini bahwa media merupakan organisasi yang lemah, yang sering gagal dalam menambah partisipasi politik masyarakat.
- d) Teori Pembelajaran Sosial, suatu teori yang menjelaskan pentingnya media massa bagi individu-individu dalam upaya memperoleh perilaku yang baru. Individu dianggap melakukan proses imitasi atas apa yang dibaca / dilihatnya melalui media.
- e) Teori Kultivasi (*cultivation theory*), suatu teori yang menjelaskan bahwa media menghasilkan suatu dampak dimana ada sebagian masyarakat yang menganggap dunia nyata (kehidupannya sehari-hari) berjalan sesuai dengan dunia yang digambarkan oleh media. Atau sebaliknya, dunia dalam media yang disaksikannya dianggap sebagai suatu realita.
- f) Teori Pembingkai (*framing theory*), adalah teori yang menganggap bahwa media massa selalu berfokus pada sebagian isu dan tidak pada isu lainnya dan dengan demikian mengubah standar evaluasi yang digunakan khalayak untuk menilai realitas sosial yang dihadapinya. Teori ini juga menjelaskan bahwa media mendorong terbentuknya pikiran yang terhubung dengan apa yang ditampilkan di media sehingga menimbulkan kecenderungan khalayak untuk meniru adengan-adegan yang ditampilkan oleh media.

- g) Teori Penetapan Agenda (*agenda setting theory*), merupakan teori yang beranggapan bahwa tokoh dan peristiwa penting membantu menentukan konten yang akan disampaikan oleh media. Teori ini juga menjelaskan efek proses tersebut bagi masyarakat penyimak media, yakni jika semakin besar masyarakat tertarik pada suatu isu, maka semakin besar pula liputan yang dilakukan oleh media atas isu tersebut.
- h) Teori Katarsis, suatu teori yang didasarkan pada teori psikoanalisa Sigmund Freud, yaitu emosi yang tertahan dapat menimbulkan ledakan emosi berlebihan, oleh karena itu diperlukan penyaluran atas emosi yang tertahan tersebut. Penyaluran emosi yang konstruktif ini disebut dengan katarsis. Menurut Freud, pelepasan emosi yang tertahan dapat memberi efek terapeutik yang menguntungkan.
- i) Teori Kritis, merupakan teori yang berusaha memberi pemaknaan kembali ideal-ideal modernitas tentang nalar dan kebebasan, dengan mengungkap deviasi ideal-ideal tersebut dalam bentuk saintisme, kapitalisme, industri kebudayaan, dan institusi politik borjuis. Teori kritis memungkinkan pembacaan produksi budaya dan komunikasi dalam perspektif yang luas dan beragam. Teori ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi refleksif terhadap pengalaman yang dialami manusia dan cara manusia mendefinisikan dirinya sendiri, budaya, dan dunianya. Teori ini lebih memfokuskan pembahasannya bukan pada efek perilaku yang diterima individu dari media, namun melihat perubahan budaya dalam ruang lingkup yang luas yang disebabkan oleh media. Teori ini menganggap bahwa dampak yang dihasilkan media bukanlah efek yang terjadi secara monoton, namun sebagai sebuah proses timbal balik.

media text. Semua hal yang ada pada media massa (misalnya iklan, film, majalah, wawancara, dll.), serta produk yang terkait dengan media, misalnya film, program televisi, buku, majalah, koran, iklan, CD, dll.

mediation. Pandangan bahwa media secara harfiah memediasi kenyataan, ketimbang sekedar menyajikannya secara langsung.

Misalnya, sitkom TV Amerika tahun 1950-an berjudul *I Love Lucy* yang menggambarkan karakteristik perempuan melalui tokoh Lucy sebagai seorang perempuan yang berkemauan keras dan independen, yang bertanggung jawab atas hidupnya sendiri. Di sisi lain, sitkom 1980-an hingga 1990-an berjudul *Married with Children* yang menggambarkan tokoh Betty, dengan cara mengejek, sebagai perempuan tua malang yang tidak beruntung dalam hal seks, yang menjalani hidupnya tanpa banyak dibebani pikiran. Kedua program tersebut tampak memediasi arti "gender perempuan" melalui perbedaan penggambaran tokoh.

Medium Close Up (MCU). Teknik pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat. Lebih jauh dari *close up*, namun lebih dekat dari *close shot*.

medium is the message. Dalam perspektif McLuhan, kini bukan lagi "isi" suatu media yang dianggap penting, melainkan media itulah yang lebih penting. Secara simbolis, "bentuk" menjadi hal yang paling signifikan, bukan isinya. Pemikiran McLuhan tersebut terbukti telah menggugah kesadaran banyak orang mengenai media dan efeknya. McLuhan adalah orang pertama yang menyusun teori media secara sistematis; sebelumnya tidak ada teoritis yang menganggap media sebagai sesuatu yang lebih dari sekadar alat penyampai pesan. Derrida, misalnya, menganggap media hanya sebagai perangkat netral yang tidak memiliki kekuatan bagi teori budaya. Bagi McLuhan, pesan media atau teknologi apa saja adalah perubahan skala atau kecepatan atau pola yang diperkenalkan pada persoalan-persoalan manusia. Dengan demikian perwujudan pesan adalah kesadaran konfigurasional total atas makna yang ditandakan, diisyaratkan, atau ditransmisikan dengan cara menggabungkan semua informasi yang dikemas dalam suatu media sehingga menjadi sebuah komunikasi yang utuh. Selanjutnya, McLuhan menekankan bahwa isi media apa pun adalah selalu berupa media yang lain. Isi media baru yang saat ini digunakan merupakan format media yang ada sebelumnya. Isi film adalah fotografi dan fonograf, struktur naratif dan dialognya sama dengan novel dan drama. Isi televisi pada dasarnya adalah film, dan isi Internet adalah gabungan dari televisi, fotografi, dan teks.

Dari penjelasan tersebut jelaslah bahwa penekanan teori McLuhan ini adalah bahwa perubahan pada cara berkomunikasi akan berdampak pada cara berpikir, berperilaku, dan pergerakan kehidupan manusia. Penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor pengubah kebudayaan manusia.

Medium Long Shot (MLS). Jenis *shot* yang diambil lebih jauh dari *medium shot*. Jika subjeknya manusia akan tampak dari betis hingga kepala.

Medium Shot (MS). Jenis *shot* yang menunjukkan objek tunggal, diambil lebih dekat pada subjeknya dibanding *long shot*. Dalam kaitannya dengan subjek manusia, *shot* ini menampilkan bagian tubuh dari pinggang ke atas. Sangat bermanfaat untuk adegan pengenalan, terutama sebagai transisi dari *long shot* ke *close shot*. Juga tepat untuk menunjukkan gerakan tubuh, namun tidak cukup jelas untuk mimicwajah. Bagian terbesar film layar lebar dibangun dengan *shot* ini, dibantu *wide shot* dan *close shot* sebagai orientasi dan penekanan.

megaplex. Kompleks bioskop besar, seringkali memutar film yang sama di beberapa layar di kompleks tersebut.

Méliès, Georges (1861-1938). Salah satu pembuat film pertama yang mengenalkan teknik dasar kamera *slow motion*, *dissolve*, dan *fade-out*. Dia juga yang pertama membuat narasi film fiksi, dari tahun 1899 sampai 1912, menghasilkan lebih dari 400 film, yang menggabungkan pantomim dan fantasi, termasuk *Le voyage dans la lune* (1902; *A Trip to the Moon*).

melodrama. Bentuk drama (sering dalam bentuk serial) yang ditandai dengan konflik emosional antartokoh, menonjolkan gaya dan emosi berlebihan, tidak realistik. Juga dikenal sebagai *tearjerkers* (penguras air mata), melodrama kini juga meliputi komedi romantis dan opera sabun televisi (sinetron). Gaya naratif ini memperoleh akar dan jejaknya pada teater Yunani, mulai populer di Barat pada abad kedelapan belas. Sering dicemooh para kritikus karena penolakannya pada realisme, namun tetap memiliki

penggemar yang luas. Contoh film melodrama yang memperoleh sukses besar adalah *Titanic* (1997).

menu. *Template* informasi jadwal acara yang muncul untuk memberi tahu mata acara yang akan berlangsung di hari atau malam itu.

messages. Pesan-pesan tertentu di dalam sebuah film yang sengaja dikomunikasikan untuk dibaca, atau di-*decode*-kan oleh penonton, dan selanjutnya mempengaruhi pemahaman individu penonton. Suatu pesan dapat dinyatakan secara eksplisit (mungkin disampaikan secara langsung oleh seorang tokoh) atau mungkin secara implisit dan membutuhkan interpretasi. Dalam *Get Carter* (1971, Sutradara Mike Hodges) misalnya, semua perempuan dalam film adalah korban dan menerima hukuman dari kaum laki-laki—apakah ini 'pesan tersembunyi' dari sang sutradara? Pesan eksplisit biasanya disampaikan secara langsung dengan sedikit kemungkinan untuk menghasilkan salah tafsir. Sebaliknya pesan implisit bersifat lebih kompleks, pemahaman atas pesan semacam ini sangat bergantung tidak hanya pada bagaimana pesan tersebut di-*code*-kan ke dalam film, tetapi juga pada pengalaman dan sistem keyakinan penonton.

metaphor. Perangkat filmis yang mengasosiasikan atau memaknai sebuah *scene*, seorang tokoh, objek atau *action* tertentu, sebagai representasi sesuatu yang lain (yang tidak berhubungan). Contoh: penggunaan terowongan kereta api oleh Hitchcock pada bagian akhir filmnya *North by Northwest* (1959) yang secara metaforis menandakan adegan seks, atau hujan (bagaikan linangan airmata) yang membasahi surat perpisahan dari Ilsa untuk Rick dalam *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942).

method acting. Gaya akting yang diperkenalkan oleh Konstantin Stanislavsky untuk menjadikan akting seseorang menjadi lebih realistik. Menurut teori ini, seorang aktor harus menggali pengalaman-pengalaman pribadinya yang berhubungan dengan tokoh yang sedang diperankannya, sehingga emosinya dapat terbangun. Marlon Brando dikenal sebagai praktisi *method acting* yang baik, dapat dilihat pada *scene* taksi yang terkenal dalam *On*

the Waterfront (Elia Kazan, 1954); praktisi *method acting* lainnya yang terkenal adalah James Dean dan Montgomery Clift.

Metro-Goldwyn-Meyer (disingkat **MGM**). Studio besar Hollywood yang didirikan pada tahun 1924, yang menjadi perusahaan produksi film terkemuka di tahun 1930-an dan 1940-an dan merupakan simbol zaman keemasan Hollywood. Situs web: www.Mgm.Com.

metteur en scène. Istilah Perancis untuk menyebut sutradara film. Pada akhir 1950-an dan awal 1960-an, para kritikus di jurnal *Cahiers du Cinéma* menggunakan istilah tersebut dengan nada sinis untuk menjelaskan para sutradara yang karya-karyanya tidak menunjukkan konsistensi sebagai seorang sutradara.

Metz, Christian (1931–1993). Analis bioskop Perancis yang pada pokoknya berpendapat bahwa sebuah film dapat dikaji dengan cara sebagaimana ahli linguistik mengkaji bahasa. Dia mengenalkan konsep "bahasa film" ke bidang kajian film. Karyanya yang paling terkenal adalah *Essais sur la signification au cinema* (1968; *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, 1974).

mickey. Unit lampu 1K, dikenal dengan sebutan lain *redhead*.

microphone / mikrofon. Alat bantu yang mengubah getaran suara menjadi getaran listrik. Mikrofon merupakan *input* utama peralatan audio, sehingga keberadaannya sangat diperlukan oleh sebuah proses produksi karya audio-visual. Pemilihan jenis mikrofon serta tataletak yang tepat akan menentukan kualitas suara yang dihasilkan. Berdasarkan pada tataletak yang disesuaikan dengan fungsinya, secara garis besar terdapat tiga jenis mikrofon, yaitu:

- a. Mikrofon untuk *announcer*. Sebaiknya menggunakan *condensor microphone* dengan pola tangkapan *uni directional*. Diletakkan kira-kira 15-30 cm di depan mulut. Perlu diperhatikan volume sumber suara dibandingkan dengan kondisi akustik ruang dan gangguan sekitar.
- b. Mikrofon untuk dialog. Satu mikrofon untuk dua pembicara yang berdampingan akan berakibat keduanya harus duduk

merapat. Selain itu, jika volume suara keduanya tidak sama, akan membuat operator kesulitan mengaturnya. Sebaiknya, posisi duduknya berseberangan, dengan menggunakan mikrofon yang memiliki pola tangkapan *bi directional*.

- c. Mikrofon untuk drama. Satu mikrofon untuk dua pemain (biasanya *bidirectional* atau *omni directional*). Supaya mikrofon tidak terlihat oleh penonton, harus digunakan *gun microphone* dengan pola *super cardioid*. Mikrofon digantung pada ketinggian tertentu pada *boom stand* dengan sudut sekitar 30° pada pembicara. Perlu operator *boom* yang bertugas menjaga posisi mikrofon sehingga didapat hasil yang maksimal.

microphone shadow. Bayangan mikrofon yang muncul pada bagian *set* yang masuk pada area pandang kamera. Apabila muncul pada gambar, maka gambar itu tidak akan terpakai.

mic mouse. Landasan mikrofon lunak terbuat dari busa, khusus untuk mikrofon yang diletakkan di lantai. Fungsinya adalah menahan efek suara yang dipantulkan lantai agar tidak mengotori suara yang tertuju pada mikrofon.

MiniDV. Kaset video berukuran S dengan format video digital.

MiniDVD. Format yang sama dengan DVD, tetapi dalam ukuran kecil seperti CDR/CDRW. Film memiliki resolusi dan *bit-rates* yang besar; MiniDVD hanya bisa memuat 18-21 menit durasi film. Format MiniDVD hanya sesuai untuk beberapa jenis *player*.

mini majors. Studio besar, namun lebih kecil daripada studio-studio raksasa (*majors*).

miniseri. Merujuk pada sebuah cerita yang disampaikan di layar kaca dalam bentuk rangkaian episode yang sambung-menyambung. Jumlah episode tidak terlalu banyak, biasanya sesuai dengan “musim” pemutaran, yakni kurang dari 13 episode. Jika dalam sinetron perkembangan tokoh dan cerita tidak terlalu jelas, maka pada miniseri perkembangan tersebut sangat kentara, yakni ada bagian awal, tengah dan akhir. Format miniseri mencul pada tahun

1966, saat stasiun televisi ABC (American Broadcasting Company) menayangkan adaptasi *The Rise and Fall of the Third Reich*, yang berasal dari karya William L. Shirer dengan judul yang sama (1960), berisi sejarah Nazi Jerman (1933–45). Selanjutnya, jenis ini semakin mapan pada pertengahan 1970-an, sejalan dengan keberhasilan *Rich Man, Poor Man* yang diproduksi berdasarkan novel Irwin Shaw. Contoh lain miniseri yang termasuk paling populer dalam sejarah televisi Amerika adalah *Roots*, drama yang terdiri atas delapan bagian, di tahun 1970-an, yang menelusuri sejarah sebuah keluarga Afrika-Amerika dari jaman perbudakan hingga era kebebasan di masa awal Amerika.

Miramax. Studio besar Hollywood yang didirikan oleh Bob dan Harvey Weinstein bersaudara pada tahun 1979, menghasilkan film yang sangat dipuji dan populer seperti *Pulp Fiction* (1994), *The Talented Mr. Ripley* (1999), dan *Sin City* (2005). Situs web: www.Miramax.Com.

mise-en-abyme. Teknik yang terdiri atas reduplikasi tanpa dasar, seperti ketika sebuah gambar berisi versi yang lebih kecil dari dirinya sendiri, yang pada gilirannya berisi versi yang lebih kecil di dalam dirinya sendiri, dan begitu seterusnya.

mise en scène (dibaca: *miz on sen*, dengan bunyi sengau pada *on*). Istilah yang berasal dari bahasa Perancis, yang berarti ‘menempatkan segala sesuatu di panggung’, atau ‘menempatkan segala sesuatu pada adegan’. Istilah ini semula digunakan dalam produksi teater, merujuk pada penyusunan seluruh elemen visual panggung teater dalam ruang tiga dimensi yang tersedia, yakni panggung tersebut. Dengan demikian maknanya adalah tampilan secara keseluruhan suatu *adegan*. Dalam perkembangannya, istilah ini juga digunakan dalam produksi film, namun memperoleh pengertian yang lebih kompleks. Dalam film, *mise en scène* juga menyangkut aspek rasio *frame* (dimensi tinggi-lebar layar), implikasi simbolis geografi *frame* (atas, bawah, tengah, tepi), apa yang dalam keadaan *off-frame* dan mengapa, wilayah imperatif (bagaimana ruang dipergunakan untuk mengkomunikasikan gagasan kuasa), posisi kamera terhadap objek dan apa yang

Digital Repository Universitas Jember

dimaksudkannya, seberapa luas ruang pergerakan para tokoh, dan sebagainya. Singkatnya, *mise en scène* merupakan pengartikulasian ruang sinematis.

mix master. *Copy* hasil *sound mix* yang disimpan pada pita magnetik (atau DAT).

mixed media / media campuran. **1.** penggunaan media artistik yang berbeda-beda untuk menghasilkan komposisi atau karya tunggal; **2.** dalam periklanan, penggunaan media yang berbeda (cetak, radio, televisi, internet) secara bersamaan untuk penyiaran suatu iklan.

mixer. **1.** Perangkat penggabung suara yang berasal dari beberapa sumber, dengan kontrol volume pada masing-masing sumber. **2.** Orang yang bertugas mengoperasikan *mixing console* pada suatu proses penggabungan suara.

mixing. Proses penggabungan semua *track* menjadi satu, setelah dilakukan berbagai penyetaraan untuk menyeimbangkan volume dan semua efek suara yang diperlukan.

mixing house. *Sound studio* yang khusus menangani *mixing sound* untuk film.

MLS. *Lihat medium long shot.*

mock-up. Tiruan suatu benda yang dibuat seperti aslinya, tetapi hanya berupa bagian tertentu saja menurut kebutuhan.

modality. Istilah yang berhubungan dengan pembongkaran gagasan 'realisme', yakni seberapa dekat pada realitaskah seorang produser merencanakan sebuah teks. Contoh: para pembuat film animasi *Tom and Jerry* menjaga jarak animasi buatannya itu dari kesan realistik—memiliki '*low modality*' (modalitas rendah). Sebaliknya, para pembuat film dokumenter berusaha membuat karyanya senyata mungkin—memiliki '*high modality*' (modalitas tinggi).

mode of production. Gaya estetis dalam pengambilan gambar yang dipengaruhi oleh teknologi tertentu dan dituntun oleh sistem ekonomi tertentu. Dua *mode of production* utama televisi adalah *single-camera* dan *multiple-camera*.

mode of representation. Cara suatu program televisi non-naratif memaparkan dan menyampaikan realitas historis pada para pemirsa; gaya yang dapat dipakai adalah *expository* (pemaparan), *interactive* (interaktif), *observational* (berdasarkan pengamatan), dan *reflexive* (spontan).

modeler. Orang yang membuat objek tiga dimensi (baik animasi maupun bukan) dengan menggunakan *software* tertentu dalam komputer grafis 3D.

mogul. 1. pemilik media yang penting dan kuat. 2. pimpinan studio film besar yang dominan dan berpengaruh; istilah ini sering digunakan pada saat sistem studio mendominasi pembuatan film. Kini, lebih populer dengan sebutan *studio chief*.

money shot. Istilah yang dipinjam dari industri film porno, mengacu pada suatu *scene*, gambar, ekspos, atau saat-saat klimaks yang memuaskan penonton, yang mungkin menghabiskan biaya terbanyak untuk menghasilkannya, dan mungkin juga menjadi kunci sukses film tersebut. Contoh: *scene* transformasi dalam film-film horor klasik yang memperlihatkan perubahan pada diri tokoh saat bulu-bulu dan taring sedang tumbuh; Darth Vader yang sedang memotong tangan Luke Skywalker dalam *The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980), *shot POV (point-of-view)* penyerangan dan pengeboman dalam *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001); Halle Berry yang diekspos *topless* di belakang sebuah buku dalam *Swordfish* (Dominic Sena, 2001).

monitor. Alat yang berfungsi untuk melihat tampilan visual yang dihasilkan dari kamera. Banyaknya monitor yang digunakan tentu saja bergantung pada berapa kamera yang digunakan. Ada monitor dari berbagai kamera, monitor *preview*, serta monitor hasil akhir.

monochrome. Gambar yang hanya terdiri atas satu warna. Sering digunakan untuk menyebut kombinasi warna hitam-putih.

monolog. 1. ucapan dramatis yang disampaikan oleh seorang pembicara tunggal, misalnya aktor panggung; 2. percakapan batin, 'dialog' dengan diri sendiri. Juga merujuk pada ucapan panjang seorang tokoh tanpa diputus atau disela tokoh lainnya. 3. Lelucon atau cerita lucu yang disampaikan oleh seorang komedian di atas panggung.

monster movie. Film yang tokoh utamanya adalah monster, atau sesosok monster yang memegang peran utama. Banyak film monster pada masa awal didasarkan pada "mitos Frankenstein." *Frankenstein* adalah sebuah novel horor yang ditulis oleh penulis Inggris Mary Shelley pada tahun 1818, yang menceritakan Victor Frankenstein, seorang ilmuwan yang mencoba menciptakan sesosok makhluk hidup demi kebaikan dan kemanusiaan tapi malah menghasilkan monster.

montage. 1. Urutan gambar yang mengalir, menyatu, atau kadang dipotong dari yang satu ke yang lainnya; Digunakan untuk memperlihatkan peningkatan atau pembalikan waktu terhadap perubahan lokasi;Suksesi adegan atau gambar cepat ini dimaksudkan untuk menciptakan efek tertentu (seperti urutan mimpi atau kilas balik). 2. Teknik editing yang menghadirkan rangkaian *shot* pendek secara cepat, untuk menggambarkan rangkaian adegan dalam suatu kurun waktu. Efek emosional atau psikologis biasanya dihasilkan dari penggunaan teknik ini. *Scene* di kamar mandi pada film *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) adalah contoh bagus dari *montage editing*. Juga montase *scene* 'sarapan' dalam *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) – yang mendramatisir retaknya perkawinan pertama Kane.

morphing. Dalam bahasa film, mengubah sesuatu atau seseorang menjadi sesuatu atau orang lain dalam satu gerakan terus menerus, terutama diwujudkan dengan perangkat lunak komputer. Salah satu penggunaan *morphing* pertama dapat dilihat pada tokoh Terminator yang mengubah bentuk pada *Terminator 2* (1991).

MOS. Proses perekaman gambar sebuah adegan tanpa merekam suaranya. Dari bahasa Jerman pasaran “*mit out sprechen*”(without talking, tanpa bicara). Konon, berasal dari kebiasaan sutradara Erich Von Stroheim yang tidak dapat mengucapkan *without sound* dengan aksan yang benar.

motion artifact. Pola-pola gangguan visual antara *frame rate* suatu *shot* dan perubahan atau gerakan periodik objek yang disyuting.

motion blur. *Shot* pada suatu objek yang bergerak dengan cepat pada *frame* kamera.

motion capture. Teknik animasi yang gerak dari objek yang dianimasi meniru langsung secara otomatis dari gerakan aktor atau objek nyata.

motion capture device. Sistem yang terhubung dengan komputer, yang melacak pergerakan objek-objek tiga dimensi atau manusia.

motion control. *Setup* kamera yang merekam gerakan kamera selama sebuah *shot* dilakukan, sehingga efek visual dapat dengan mudah diselaraskan dengan *scene* yang telah diambil.

motion picture (sinonim untuk **movie** atau **film**). Serangkaian *still* foto di dalam film, diproyeksikan dengan cepat ke layar, memberi kesan adanya gerak yang berlangsung terus-menerus. Penemu utama mesin gambar bergerak adalah Thomas Alva Edison di Amerika Serikat dan Lumière bersaudara di Prancis. Produksi gambar bergerak dipusatkan di Prancis dalam dua dekade pertama abad ke-20. Pada tahun 1920, studio-studio film berkembang di Amerika Serikat, mencapai puncaknya pada tahun 1930-an dan 1940-an, menjadikan Amerika sebagai pusat produksi film di seluruh dunia. Tahun 1950-an dan 1960-an membawa internasionalisme baru untuk pembuatan film. Pada periode tersebut juga tampak bangkitnya pembuat film independen (*indie*). Saat ini, film tetap populer sebagai bentuk seni dan hiburan, dan industri perfilman Amerika (berbasis di Hollywood), dengan

sumber daya yang sangat besar, terus mendominasi pasar film dunia.

Motion Picture Association of America (MPAA). *The Motion Picture Association of America* (di tingkat internasional adalah *the Motion Picture Association*), Asosiasi Perdagangan Amerika yang didirikan pada tahun 1922, bertanggung jawab untuk melindungi kepentingan studio-studio besar Hollywood, sertasuatu badan yang menyuarakan dan membela kepentingan dunia industri film, video, dan televisi Amerika. Melalui *the Classifications and Ratings Administration (CARA / Lembaga Klasifikasi dan Rating)*, MPAA menerbitkan sertifikat. Situs web: www.Mpaa.Org.

motivated lighting. Cahaya (atau sumber cahaya) yang ada pada kehidupan nyata, misalnya, lampu pos ronda, lampu meja, sinar matahari yang menerobos melalui jendela, dll. yang muncul dalam sebuah *scene*; agar tata cahaya dalam sebuah *scene* tampak alami, maka sumber cahaya harus dimunculkan di dalam *scene* tersebut. Lawan kata: **unmotivated lighting**.

motivated shot. Pengambilan gambar dengan cara kamera mengikuti suatu aksi atau serangkaian aksi.

motivation. Alasan atau dorongan yang mendasari tindakan seorang aktor. Dibedakan menjadi dua, *outer motivation* dan *inner motivation*.

Outer motivation adalah dorongan dari luar yang menjadi tujuan seorang protagonis. Tujuan ini harus tampak pada tindakan fisik. Dalam film *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972), *outer motivation* Michael adalah membalas dendam penembakan yang dilakukan musuh terhadap ayahnya. Dalam film *Rocky* (John G. Avildsen, 1976), *outer motivation* Rocky adalah memenangkan pertandingan tinju. *Inner motivation* adalah dorongan dari dalam diri seorang protagonis, yang tidak sepenuhnya disadari olehnya. Dorongan ini bisa berupa rasa bersalah, ambisi, memikirkan diri sendiri, dll. yang biasanya diakibatkan oleh pengalaman traumatis di masa lalu. Dalam film *The Godfather*, *inner motivation* Michael adalah tentang transformasi dirinya menjadi seorang pembunuh

yang tidak berperasaan. Meskipun dia mengikuti jejak ayahnya menjadi seorang Don, namun dia melakukannya tanpa kebijakan yang dianut sang ayah. Tidak sebagaimana layaknya protagonis, Michael memperlihatkan perkembangan negatif pada akhir cerita. Dalam film *Sophie's Choice* (Alan J. Pakula, 1982), Sophie dihantui rasa bersalah setelah dipaksa memilih mana dari kedua anaknya yang harus mati dalam kamar gas Nazi. *Inner motivation* memberi kedalaman terhadap cerita karena mengeksplorasi tokoh dan tema. Namun, perkembangan dan keberadaannya sangat bergantung pada *outer motivation* yang bertugas menghibur dan memuaskan penonton. Itulah sebabnya *outer motivation* disebut sebagai tulang punggung skrip.

mounting kamera. Bagian paling bawah kamera yang berfungsi untuk menyandarkan kamera pada tripod, agar kamera bisa digerakkan sesuai keinginan kamerawan.

movematch / matchmove. Penggunaan program komputer untuk menggabungkan gambar nyata dengan efek CGI. Orang yang melakukan pekerjaan ini disebut *matchmove artist*, *matchmover*, *integration artist* atau *camera tracking artist*.

movie. *Lihat film.*

movie ratings. Sistem pengklasifikasian film yang menunjukkan untuk siapa film ini sesuai, sesuai usia:

G (General Audience): "Semua Usia Diakui";

PG (Parental Guidance Suggested): "Beberapa Bahan yang Mungkin Tidak Cocok untuk Anak-anak";

PG-13 (Parents Strongly Cautioned): "Beberapa Materi Mungkin Tidak Tepat untuk Anak di Bawah Usia 13 Tahun";

R (Restricted): "Under 17 Membutuhkan Orang Tua yang Mendampingi atau Wali Orang Dewasa";

NC-17: "Tidak ada yang 17 dan diikutsertakan"

movie studio. 1. Perusahaan yang menangani (membangun, menyediakan peralatan, dan menjaga) suatu lingkungan untuk pembuatan sebuah film. Lingkungan tersebut bisa berupa interior

Digital Repository Universitas Jember

(*sound stage*), eksterior (*backlot*), atau keduanya. 2. lingkungan / tempat terkontrol untuk pembuatan sebuah film.

movie trailers. Cuplikan singkat suatu film yang menampilkan beberapa adegan dari sebuah film atau program televisi yang akan segera dirilis, bertujuan mengiklankannya.

moving image. Istilah yang merujuk pada film, video, televisi. Secara lebih luas, makna istilah ini adalah teks film, video atau televisi, dengan satu elemen dasar yang menjadi persamaan ketiganya, yakni elemen waktu (ketiganya merupakan media berbasis waktu). Secara tradisional, studi media hanya berfokus pada teks cetak dan gambar diam. Jika fokus tersebut diperluas hingga *moving image* (gambar bergerak), maka harus diperhitungkan hukum durasi yang menyertainya.

moving shot. Teknik pengambilan gambar objek yang bergerak.

moviola. Alat yang memungkinkan bagi seorang editor film untuk menyaksikan film yang sedang dieditnya. Perangkat ini diciptakan oleh Iwan Serrurier pada tahun 1924.

moviscop. *Viewer* kecil untuk film 16mm, biasanya digunakan di meja editing.

MOW (Movie of the Week). Istilah yang merujuk pada semua film yang diproduksi khusus untuk televisi dan tidak untuk gedung bioskop.

MPEG (Motion Picture Experts Group). Didirikan pada tahun 1988, bertujuan memformulasikan teknik kompresi untuk audio dan video.

MPEG 1 Layer 3 (MP3). Format kompresi untuk audio. MP3 awal mulanya dikembangkan tahun 1987 oleh *Fraunhofer Institut Integrierte Schaltungen* di Jerman, yang kemudian disetujui oleh ISO dan distandardisasikan pada tahun 1992. MP3 adalah kompresi suara dengan menggunakan MPEG versi 1 layer 3. Layer

Digital Repository Universitas Jember

3 MPEG-1 ini adalah lapisan suaranya saja. Untuk kualitas yang sama, dengan format suara tanpa kompresi (contohnya kualitas CD Audio), mempunyai perbandingan kompresi antara 10:1 sampai dengan 12:1, atau dengan bahasa teknis membutuhkan 128 kbps untuk kompresi suara dengan format 44. 1KHz stereo. Secara tipikal, suara digital dibuat dengan mengambil 16 *binary digit sample* dari suara analog. *Sample* ini disebar ke dalam spektrum sebesar 44. 1KHz , sehingga untuk satu detik suara digital stereo membutuhkan 1411200 bit data.

MPEG 2. Kumpulan standar kompresi yang mencakup standar kompresi untuk video dan audio yang digunakan pada cakram DVD dan *blu-ray*, juga pada transmisi TV kabel dan satelit.

MPEG 4. Kumpulan standar kompresi yang mencakup standar kompresi untuk video dan audio yang utamanya digunakan pada transmisi internet.

MS. *Lihat medium shot.*

MTV style editing. Gaya pengambilan gambar dan editing video musik yang dikembangkan oleh MTV pada tahun 1980-an. Pemenggalan *shot* dilakukan dengan sangat cepat, *jump-cuts*, banyak *angle* kamera. Diadopsi dalam film *Flashdance* (Adrian Lyne, 1983) dan film Oliver Stone *Natural Born Killers* (1994).

mug shot. *Shot* yang meliputi pundak dan kepala.

multiburst. Serangkaian gelombang persegi dengan peningkatan frekuensi dari kiri ke kanan. *Multiburst* digunakan untuk mengecek semua respons frekuensi berbagai peralatan video.

multicasting. Penyiaran beberapa program sekaligus, secara simultan. Pada *digital TV*, stasiun-stasiun televisi individual dimungkinkan untuk secara simultan menyiarkan empat program atau lebih.

Multichannel. *Final mix* pada produksi film yang mencakup lebih dari format stereo (LCRS atau format *surround* enam kanal).

multiple-camera production. Teknik produksi yang menjadi ciri khas televisi, menggunakan dua kamera atau lebih untuk merekam adegan, dan banyak digunakan pada produksi acara komedi, sinetron, *game show*, olah raga, serta berita.

multiple casting. Seorang aktor yang memainkan lebih dari satu peran dalam sebuah film.

multiplexer. Perangkat yang menggunakan kaca yang dapat bergerak untuk memilih gambar dari beberapa sumber optis untuk ditransmisikan pada kamera yang dituju dalam sebuah rangkaian film.

multitrack. *Tape recorder* yang mampu menangani informasi audio lebih dari dua *track* secara terpisah.

multitrack recording. Pada proses editing suara, perekaman (secara digital atau elektronik) dibagi menjadi empat *track* atau lebih. Pada setiap *track*, terdapat satu kategori suara (dialog, musik, efek) yang terpisah satu sama lain, sehingga memungkinkan bagi *sound editor* untuk mengolah masing-masing *track* sebelum menghasilkan *soundtrack* final.

music arranger. Orang yang bertugas mendesain ilustrasi musik (bukan efek suara) untuk film, dapat berasal dari ciptaan sendiri atau karya orang lain yang ditata ulang, yang mampu menambah nilai dramatik dan estetik seluruh isi film. Sejak dulu, musik dianggap penting untuk mendampingi film. Musik dalam film harus dapat menyatu sebagai bagian integral film, bukan sekedar dekorasi. Fungsi musik dalam film adalah: **1.** membantu merangkaikan adegan, **2.** menutupi kelemahan / cacat dalam film, **3.** menunjukkan suasana batin tokoh, **4.** menunjukkan suasana waktu dan tempat, **5.** mengiringi *credit title*, **6.** mengiringi adegan dengan ritme cepat, **7.** menegaskan karakter tokoh, dan **8.** mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik.

music departement. Suatu bagian yang berisi orang-orang yang bertanggung jawab dalam pengaturan atau penyediaan musik yang akan digunakan dalam film.

music editor. Orang yang (bekerjasama dengan *music supervisor* dan komposer) melakukan editing terhadap musik *score*, *live vocals*, dan lagu dalam sebuah film.

music supervisor. Orang yang mengkoordinasikan kerja komposer, editor dan *sound mixer*. Di samping itu, dia juga meneliti dan mencari lagu-lagu yang dibutuhkan oleh sebuah film.

music video. Video pendek yang menampilkan lagu atau artis tertentu. Sejumlah analis musik pop mengklaim bahwa beberapa artis, seperti Madonna, Michael Jackson, dan Eurythmics, banyak berutang atas keberhasilan mereka pada popularitas video-video mereka. *Lihat video klip.*

musical. Jenis film yang struktur dramatikanya dibangun dengan musik, nyanyian, dan tari. Produksi bernuansa teatral yang berkisar pada musik ini memang disusun untuk karya film. Akarnya dapat ditelusuri pada sejumlah genre seni pertunjukan di abad kedelapan belas dan kesembilan belas seperti *opéra comique*. *Black Crook* (1866), yang dianggap sebagai komedi musikal pertama, menarik perhatian para penggemar pertunjukan opera maupun *burlesque show*. Pada tahun 1920 dan 1930 para komposer seperti Jerome Kern, George Gershwin, Cole Porter, Richard Rodgers, dan Oscar Hammerstein mengubah musik menjadi bentuk yang berdaya tarik yang luas. Genre ini berkembang di tahun 1950-an dengan karya-karya para komposer, misalnya Leonard Bernstein. Pada akhir 1960-an, pertunjukan musik mulai melakukan diversifikasi, menggabungkan unsur-unsur musik rock dan gaya lainnya. Mungkin yang paling terkenal dari semua komposer kontemporer dari genre ini adalah Andrew Lloyd Webber, yang karya-karya musikalnya seperti *Cats* (1981), *The Phantom of the Opera* (1986), dan *Evita* (1996) terus populer.

mystery. Cerita yang mengandung misteri untuk diungkap, menyajikan teka-teki sekaligus pemecahan logis. Semakin mendekati bagian akhir, semakin terkuaklah identitas sang antagonis, meskipun bisa saja identitas sosok ini tetap tidak terungkap hingga akhir cerita. Sementara itu, sang protagonis adalah orang jenius, dalam arti punya kemampuan untuk memecahkan teka-teki (detektif, polisi, wartawan, cenayang). Sedangkan, sang antagonis adalah sosok yang misterius, rumit, sulit dijamah, tak terlihat, atau bisa jadi makhluk supranatural. Cerita bergulir sesudah kejahatan besar berlangsung. Tugas protagonis adalah membongkar pelaku kejahatan tersebut. Kisahnya adalah tentang penguakan *whodunit*. Tetapi, agar lebih dramatis, sebuah karya misteri terkadang juga memberi penjelasan *whydunit*. Genre ini begitu pelit membongkar teka-teki di dalam ceritanya, sebab modal utama film bergenre misteri adalah misteri tersebut. Pemirsa dibuat tidak tahu apa yang akan dihadapi sang tokoh. Tidak seperti *thriller*, laju cerita misteri tidak terlalu bergejolak naik-turun. Aksi-aksi tokoh lebih bersifat psikis, bukan fisik.



N

narrative. Karya apa pun (cerita, mitos, dongeng, dongeng, dll.) yang menghubungkan sederet peristiwa dan melibatkan sejumlah tokoh dalam situasi tertentu yang biasanya teratasi pada akhirnya. Narasi bisa saja berdasarkan fakta, seperti dalam film dokumenter TV, atau fiksi, seperti dalam novel atau film. Suatu narasi dibangun (biasanya) berlandaskan empat elemen dasar: *plot*, yang merupakan pusat narasi; *tokoh*, yang terlibat di dalam dalam plot; *setting*, kapan dan di mana plot berlangsung; dan *narator*, penyampai cerita (tokoh narasi, penulis, atau orang lain). Cerita fiktif menjadi populer di seluruh dunia setelah Giovanni Boccaccio dari Italia menulis *Decameron* (1351-1353), sebuah koleksi yang terdiri atas 100 cerita fiksi yang dibuat dengan latar belakang Black Death di Florence. *Decameron* benar-benar karya fiksi pertama dalam pengertian modern, di mana pengisahan ceritanya hanya untuk kepentingan bercerita..

narration (voice-over). Suara/narasi yang menyertai suatu gambar, menceritakan, atau memberi informasi tambahan atas gambar tersebut.

narrative approach. Pendekatan dalam pembuatan dokumenter yang memanfaatkan penuturan narasumber secara langsung. Lihat juga **essay approach**.

narrative code / kode naratif. Elemen yang terus berulang dalam narasi (tokoh prototipikal seperti pahlawan dan penjahat, tema seperti perjalanan ke wilayah yang tidak diketahui, dan sebagainya). Kajian serius tentang kode naratif diprakarsai oleh ilmuwan sastra Rusia Vladimir Propp, yang juga berpendapat secara persuasif pada tahun 1928 bahwa wacana biasanya dibangun di atas kode yang sangat berbeda ini.

narrative enigma. Pertanyaan yang menjadi tulang punggung suatu cerita, Pertanyaan itu akan dijawab (pada film-film klasik), atau tidak dijawab (pada *soap opera*), di bagian akhir.

narrative image. Program khusus yang dibuat oleh pengiklan dengan tujuan menarik minat pemirsa.

narrative paradigm. Teori yang mendefinisikan manusia dalam hal kecenderungan mereka untuk menceritakan cerita dan untuk memahami dunia dalam arti struktur dan bentuk naratif.

narrative theory and resolution. Ketika kajian film pertama kali berkembang sebagai sebuah subjek akademis pada 1960-an dan 1970-an, ada kecurigaan di kalangan akademisi terhadap genre film populer. Dipengaruhi oleh pandangan Marxis mengenai budaya populer, banyak ahli berpendapat bahwa genre film populer lebih suka menyuapi khalayak ketimbang membiarkan mereka berpikir sendiri. Contohnya adalah cara film populer mengakhiri cerita, yaitu dengan menjelaskan segala sesuatunya; di sisi lain, *filmmaker* Eropa, *art film*, dll. sering kali membiarkan penonton bergelut dengan pertanyaan-pertanyaan yang tak terjawab. Mengapa harus mepedulikan apakah penonton diberi jawaban atau ditimbuni pertanyaan? Beberapa ahli berpendapat bahwa apa yang terjadi di bioskop (di mana sebagian besar orang menonton film) memiliki pengaruh terhadap perilaku khalayak dalam 'nyata dunia'; jika orang terbiasa diberi tahu apa yang harus mereka pikirkan, mereka tidak akan pernah mempertanyakan masyarakat dan tempat mereka berada. Dengan kata lain, Hollywood dipandang sebagai bagian dari suatu sistem yang mempertahankan massa pada tempat mereka—miskin, pekerja keras dan tak perlu bertanya-tanya. Gagasan ini mirip dengan *hypodermic needle theory* dalam kajian media—bahwa penonton disuntik dengan pesan-pesan yang beasal dari budaya populer dan tidak mampu mempertanyakannya secara kritis.

narrowcast. Alternatif untuk *broadcast*; kanal hanya diperuntukkan bagi kalangan terbatas. Misalnya, penyiaran melalui Internet.

National Broadcasting Company (disingkat **NBC**). Perusahaan penyiaran komersial terkemuka Amerika yang didirikan pada tahun 1926 oleh RCA Corporation, General Electric Company, dan

Westinghouse sebagai perusahaan pertama yang mengoperasikan jaringan penyiaran. Dipimpin oleh presiden RCA, David Sarnoff, akhirnya menjadi milik RCA sepenuhnya pada tahun 1930. Pada tahun 1990-an, NBC memperluas program televisi kabelnya, menciptakan MSNBC (beraliansi dengan Microsoft) dan CNBC (beraliansi dengan Dow Jones). Situs web: www.Nbc.Com.

national identity. Identitas nasional tampaknya bergantung pada sekumpulan hal seperti pencitraan, gagasan, norma-norma dan nilai-nilai, cerita dan tradisi. ‘Bangsa’ digambarkan sebagai komunitas terbayang atau masyarakat yang ada dalam imajinasi individu dalam batas-batas fisik suatu negara-bangsa. Hal ini mempengaruhi cara kita memandang diri kita sendiri serta orang lain, yang kemudian kita klasifikasikan sebagai ‘orang luar’ atau ‘dalam kelompok’. Namun demikian, identitas nasional tidak berada dalam bentuk tunggal dan tak terbantahkan, melainkan berada dalam proses penegasan ulang atau re-definisi yang berlangsung terus-menerus.

naturalism. Gaya bercerita yang lebih ekstrim dibanding realisme, menggambarkan kehidupan sebagai peristiwa jujur tanpa bias.

naturalistic animation. Prinsip estetis dalam pembuatan film animasi yang menganggap animasi sebagai tiruan film atau video; para tokoh dalam film kartun harus mencerminkan kehidupan nyata, dengan penggambaran sebagaimana dilakukan oleh kamera. Lawan kata: **abstract animation.**

naturalistic illusion of television. Suatu kesan bahwa masyarakat menerima beberapa jenis program televisi mengenai apa yang mereka tonton merupakan representasi kehidupan nyata, padahal sebenarnya bukan.

naturalistic performance. Gaya pertunjukan di mana sang aktor berusaha menampilkan tokoh nyata yang mudah dikenal dan diterima penonton.

NC-17 rating. Klasifikasi penyensoran di Amerika Serikat yang menunjukkan bahwa sebuah film tidak layak ditonton oleh siapa saja yang berusia di bawah 17 tahun karena isinya yang diarahkan pada orang dewasa (seperti seksualitas, kekerasan berlebihan, bahasa kasar, sikap tidak senonoh).

negative cost. Biaya pembuatan film mulai dari produksi hingga tahap terselesaikannya negatif film, tidak mencakup biaya pencetakan, promosi, dan distribusi.

negative cutter. Orang yang bertugas menggabungkan negatif film hingga menjadi bentuk akhir sebagaimana dikehendaki *filmmaker*. Dari final negatif inilah cetak film dilakukan.

negative pickup. Perjanjian/persetujuan yang menyatakan distributor memperoleh negatif yang sudah tuntas dan sepakat untuk membayar P&A (*prints and advertising*) serta biaya distribusi.

negative print / negative. Film yang dicetak sebagai negatif, gambar dengan cahaya terbalik. Lihat juga **positive print**.

negative ratio. Aspek rasio film negatif yang digunakan dalam pengambilan gambar.

neo-realism. Sebuah gerakan berpengaruh yang terjadi pada akhir 1940-an dan 1950-an, yang bermula di Italia dan dipelopori oleh Jean Renoir, serta dilanjutkan oleh sutradara pascaperang (Rossellini, Visconti, and De Sica); merujuk pada pembuatan film di luar studio, pada lokasi yang sesungguhnya, terkadang tanpa skrip dan/atau didukung aktor/pemain non-profesional, dengan tujuan memangkas biaya dan meningkatkan kesan spontanitas; film-film neo-realistik sering mengangkat tema sosial-politik mutakhir.

nets. *Frame* berisi jaring yang digunakan untuk mengurangi intensitas cahaya, diletakkan di depan lampu.

network identification. Nama untuk keperluan identifikasi jaringan radio atau TV, dilakukan pada awal setiap jam dan/atau awal dan akhir program jaringan.

network TV. Mulanya merujuk pada ‘Tiga Besar’ (ABC, NBC dan CBS), namun sekarang ditambah lagi dengan beberapa pesaing mereka seperti Fox Channel, yang dikenal sebagai ‘*free-TV*’.

neutral angle. Sudut kamera yang dianggap netral, dengan eksyen langsung di depan kamera pada *angle* sekitar arah pandangan mata (*eye level*).

Neutral Density filter (ND). Filter yang tidak menimbulkan efek tertentu pada warna dan lensa, berfungsi mengurangi intensitas cahaya yang masuk ke dalam lensa kamera.

new deal. Perubahan *setup*, baik ditujukan pada posisi baru suatu kamera, atau pada *scene* baru.

new wave. Dari bahasa Perancis *nouvelle vague*, yakni nama yang dipopulerkan pada tahun 1950-an untuk menyebut sekelompok sutradara/kritikus Perancis seperti François Truffaut dan Jean-Luc Godard. Berikutnya, saat para sineas Inggris seperti Lindsay Anderson, Karel Reisz, dan Tony Richardson mulai mengambil langkah serupa, *new wave* Inggris pun lahir. Film-film mereka berbeda dari film-film *mainstream* karena mereka tidak takut mengambil risiko dalam memilih tema serta melakukan berbagai eksperimen teknis, namun secara keseluruhan masih bisa diterima dan bersifat populer. Judul-judul film yang dihasilkan meliputi: *Room at the Top* (Jack Clayton, 1958), *Saturday Night and Sunday Morning* (Karel Reisz, 1960), *The Loneliness of the Long Distance Runner* (1962), *This Sporting Life* (Lindsay Anderson, 1963), dan *Billy Liar* (John Schlesinger, 1963).

news anchor. Penyiar berita radio atau televisi yang memimpin siaran berita, biasanya dengan memberi komentar dan mengenalkan laporan dari koresponden di beberapa kota, negara, atau wilayah lain yang berbeda. Di Amerika Serikat dan Kanada, presenter

berita lebih sering disebut sebagai *newsanchor*, *anchorperson*, atau *anchorman/anchorwoman*, dan bukan sebagai *newscaster*. *Anchorman* adalah orang yang mempresentasikan materi yang telah dipersiapkan untuk program berita, terkadang harus berimprovisasi memberikan komentar dalam siaran langsung. Banyak *newsanchor* yang juga terlibat dalam proses pembuatan atau editing berita. *Newsanchor* juga mewawancarai narasumber di studio atau memandu program diskusi. Banyak juga yang menjadi komentator dalam berbagai program berita. Istilah *anchorman* pertama kali dikemukakan oleh produser Don Hewitt, dan selanjutnya digunakan pertama kali pada tanggal 7 Juli 1952, untuk mendeskripsikan peran Walter Cronkite dalam Konvensi Partai Republik dan Partai Demokrat. Menurut Hewitt, istilah ini mengacu pada *anchor leg* dalam balapan *relay*.

news blackout. Pembatalan atau pencabutan suatu materi berita dari daftar penayangan karena sejumlah alasan sosial, politik, ataupun alasan khusus lainnya.

news department. Departemen pemberitaan pada stasiun televisi, merupakan bagian yang paling sering menggunakan studio dan segala peralatannya. Stasiun televisi memiliki personil pemberitaan seperti reporter dan kamerawan yang memproduksi berita setiap harinya. Mereka bertugas meliput berbagai peristiwa yang bernilai berita. Pada stasiun televisi berskala kecil, bagian pemberitaan terkadang menjadi satu dengan bagian program. Namun, pada stasiun televisi berskala menengah dan besar, pada umumnya, bagian pemberitaan menjadi bagian yang terpisah dari bagian program. Bagian pemberitaan merupakan unit otonom yang memiliki kewenangan untuk mengatur diri sendiri. Bagian pemberitaan televisi tidak mungkin hanya mengandalkan reporter atau juru kameranya sendiri dalam mencari berita. Untuk itu, mereka bisa memanfaatkan informasi yang berasal dari media massa lainnya, misalnya surat kabar atau kantor berita seperti Reuters, Associated Press, AFP, dan stasiun televisi lain seperti CNN, yang belakangan ini telah menjadi referensi utama untuk berita-berita internasional. Stasiun televisi juga tidak jarang

Digital Repository Universitas Jember

menggunakan gambar yang berasal dari pembuat video amatir untuk keperluan produksi program berita.

news flash. Berita singkat yang tiba-tiba dimunculkan, menginterupsi suatu program yang telah terjadwal karena materinya dianggap penting untuk disampaikan pada para penonton yang sedang melihat atau mendengarkan.

news on demand. Layanan berita yang sama dengan layanan aplikasi *broadcasting*, tetapi berbasis pengiriman *on demand* (individual). Sebagaimana umumnya layanan interaktif, maka *delay* tidak diterima.

news peg. Aspek yang dimiliki sebuah berita yang membuatnya layak, penting, atau menarik untuk diberitakan.

news television. Saluran yang hanya menyiarkan berita dan dokumenter. Yang paling banyak dikenal adalah CNN (The Cable News Network) yang didirikan oleh Ted Turner pada tahun 1980 untuk menyajikan siaran langsung selama 24 jam, menggunakan satelit untuk mengirimkan laporan dari biro berita di seluruh dunia.

news values. Kriteria yang diterapkan oleh jurnalis untuk mengevaluasi berita yang layak dicetak atau disiarkan, dan urutan tampil berdasar kepentingan.

newsbreak. Berita pendek (di radio atau televisi), yang berisi kejadian atau informasi penting yang baru atau bahkan sedang terjadi. Berita singkat ini biasanya disisipkan dalam program radio atau televisi karena dianggap layak untuk segera mendapat perhatian.

newscast. Siaran berita. Penyiaran berita dimulai di radio pada pertengahan tahun 1930-an dan meningkat secara signifikan selama Perang Dunia II. Siaran pers televisi dimulai pada tahun 1948 dengan program 15 menit yang mirip dengan *newsreels* film.

newscaster. Seorang presenter berita yang juga bertindak sebagai reporter aktif, turut berperan dalam proses pembuatan naskah

berita bagi program berita tersebut. Istilah *newscaster* menjadi populer untuk membedakan antara presenter berita umum dengan komentator. Seorang komentator sering mencampuradukkan antara berita dengan opini. Di Inggris, presenter yang bekerja di ITN sering disebut sebagai *newscaster* (sudah dimulai semenjak 1950-an), sementara yang bekerja di BBC menyebut diri dengan istilah *newsreader*.

newsreel. Laporan berita yang ditampilkan di dalam film di bioskop, biasanya sebelum pemutaran film utama, populer dari tahun 1920 sampai 1950-an.

news presenter. Pembawa berita atau Presenter Berita, adalah orang yang membawakan atau mengantarkan acara berita di televisi atau radio. Istilah ini biasa dipakai di industri televisi di Indonesia dan merupakan padanan penyiar berita yang juga banyak dipakai di radio. Secara internasional, dikenal tiga kategori penyampai berita, yakni pembaca berita (*newsreader*), penyiar berita (*newscaster*), dan jangkar berita (*newsanchor*). Sejak tahun 1980-an, banyak lembaga penyiaran yang beralih dari sekedar memakai pembaca berita, yang kebanyakan adalah aktor yang hanya membacakan naskah yang ditulis orang lain dan tidak punya peran dalam peliputan berita. Stasiun televisi seperti TVRI juga berpindah menggunakan penyiar berita yang terlibat dalam pembuatan berita dan bukan sekedar membacakannya.

news ticker. *Template* di bagian bawah seperti *running text* yang berisi informasi singkat dari berbagai berita.

next on. *Template* informasi acara selanjutnya yang muncul di sebuah program yang sedang berlangsung. Bisa berupa *full frame template* atau *bug*.

NG (No Good) cutting. Memisahkan semua *shot* yang dianggap tidak cukup layak. Istilah ini juga dipakai sebagai penanda terhadap pengambilan gambar yang tidak baik pada laporan kamera dan suara, misalnya *NG Sound*, *NG Action*.

nihilistic / nihilism. Film yang menampilkan nuansa gelap, kejatuhan, ketidakbahagiaan, depresi, sinisme, dan keputusasaan; protagonis sering berhadapan dengan kematian atau tragedi pada akhir cerita. Contoh: *The Killers* (Robert Siodmak, 1946), *D. O. A.* (Rudolph Maté, 1950), *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950), *Kiss Me Deadly* (Robert Aldrich, 1955), *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971), *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), dan *American Beauty* (Sam Mendes, 1999).

no-budget productions. Film yang diproduksi dengan dukungan biaya sangat terbatas atau tanpa dukungan investor. Biasanya, semua sumberdaya pendukung tidak meminta pembayaran tinggi, atau bahkan tidak dibayar.

noir. *Lihat film noir.*

noise. Semua sinyal yang keberadaannya mengganggu kejelasan sinyal yang dikehendaki.

non-diegetic insert. Insert yang berupa suatu objek (lain) sebagai simbolisasi dari suatu adegan.

non-diegetic sound. Suara/bunyi yang sebenarnya tidak ada pada *diegetic space* (dunia sang tokoh cerita), misalnya musik ilustrasi yang ditambahkan pada proses editing.

non-exclusive contract. Kesepakatan yang menjamin seseorang untuk ikut dalam sejumlah produksi, namun diperbolehkan untuk bekerja pada produksi lainnya.

Non-Linear Editing (NLE). Teknik editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan). Teknik editing seperti ini tidak mengharuskan proses editing berjalan dari gambar paling awal hingga paling akhir. Editor bisa memulainya dari tengah, akhir, atau dari mana saja, bergantung pada materi mana yang telah siap terlebih dahulu. Editing dengan proses seperti ini hanya mungkin dilakukan pada media seluloid dan teknologi digital (komputer). Editing dengan media film sudah jarang dilakukan,

sehingga *non linear editing* identik dengan *digital video editing*.
Lihat **linear editing**.

non-mainstream / alternative / art cinema. Meskipun istilah-istilah ini mengandung sedikit perberbedaan, ketiganya sering digunakan bergantian untuk merujuk pada film-film yang diproduksi di luar studio besar—biasanya Hollywood. Ketiganya merujuk pada film-film yang dalam hal struktur naratif (sering dengan *ending* terbuka daripada tertutup), subjek materi, bahasa film, anggaran, dll. berbeda dari film *mainstream*. Dalam beberapa kasus, para *filmmaker* memilih bekerja dengan cara ini karena mereka menentang gaya, pesan, dan nilai sinema Hollywood; sebagian *filmmaker* mulai berkarya dalam ranah ini sebelum pada akhirnya mengerjakan film dengan anggaran besar.

non-narrative television. Televisual teks (misal: program olah raga dan berita, *game show*, iklan) yang menampilkan kenyataan pada pemirsa tanpa menggunakan struktur narasi konvensional. Televisi *non-narrative* bisa dicapai dengan gaya *expository* (pemaparan), *interactive* (interaktif), *observational* (berdasarkan pengamatan) dan *reflexive* (spontan). Lihat juga **mode of representation**.

non-theatrical film. Suatu film yang diproduksi tidak untuk dipertontonkan di bioskop, melainkan dipersiapkan untuk film pelatihan atau untuk kepentingan lain.

normal lens. Lensa dengan *focal length* yang paling mendekati rentang kemampuan penglihatan manusia.

nose grease. Seperti apa adanya. Cara kamerawan meminyaki ‘tombol tekan’ dengan cara mengoleskan tombol tersebut pada sepanjang sisi hidungnya.

nose room/ looking room. Lihat **composition**.

novelization. Membuat novel berdasarkan sebuah film atau skenario.

Digital Repository Universitas Jember

NTSC (National Television Standards Committee). Sistem warna televisi yang dipergunakan di Amerika Serikat dan beberapa negara lainnya. NTSC terdiri atas 525 garis pemindaian yang berada pada rate 30 *frame* per detiknya.

nut. Biaya operasional yang harus dipenuhi, sering dicantumkan dalam kontrak *exhibitor* dengan distributor.

nuvicon. Tipe tabung penangkap gambar yang biasanya digunakan pada kamera televisi berharga murah.





OB (Outside Broadcast). Siaran yang dilakukan dari luar studio, biasanya siaran langsung dengan menggunakan kamera *portable* yang dihubungkan ke *outside broadcast Van* (OB Van). Acara yang ditayangkan sebagian besar merupakan acara olah raga (misalnya, sepakbola) dan liputan berita (misalnya, penggerebekan teroris oleh Densus 88).

OB Van. Kendaraan yang dirancang dan difungsikan sebagai pendukung pelaksanaan siaran di luar studio. Di dalam kendaraan ini, terpasang semua peralatan yang biasanya ada di ruang kontrol.

OBB / CBB (Opening Bumper Break / Closing Bumper Break). Identitas / judul suatu program berupa animasi dan grafis dengan durasi 15 – 30 detik.

obie. Lampu kecil yang dipasang pada kamera. Biasanya digunakan dalam kondisi darurat, misalnya saat liputan berita malam hari di tempat yang jauh dari sumber listrik.

objective correlative. Benda yang dihadirkan untuk memperkuat penggambaran karakter tokoh. Misal, *skateboard* Bart Simpson melambangkan gaya hidupnya yang spontan dan riang.

obligatory scene. Adegan klise yang diharapkan akan muncul pada genre film tertentu, misalnya adegan percintaan dalam film drama romantis, adegan adu cepat menembak dalam film koboi, dll.

observational mode. Tipe teks televisi. Kehadiran seorang produser televisi di sini tidak dirasakan oleh pemirsa, dan campur tangannya terhadap adegan-adegan sangat minim.

occupational soap. Opera sabun yang *setting* utamanya adalah di sekitar tempat kerja.

octave. Penggandaan frekuensi. Hampir semua perangkat audio memiliki kisaran frekuensi suara antara empat hingga sepuluh oktaf. Sebuah piano dengan 88 kunci memiliki kisaran tujuh sepertiga oktaf. Sinyal video memiliki kisaran hampir 20 oktaf.

off-air. Acara pertunjukan atau dialog yang sedang berlangsung di studio penyiaran namun tidak dipancarkan di udara.

off book. Kondisi ketika seorang aktor hafal seluruh dialog yang harus dia ucapkan, tidak lagi bergantung pada skenario.

off-camera. tindakan yang berlangsung di luar jangkauan kamera film atau televisi

Off Screen (OS). Seorang tokoh yang sedang berbicara di dalam suatu adegan, namun dia tidak masuk ke dalam adegan tersebut, tidak terlihat secara fisik namun hanya suaranya saja yang terdengar. Sering disebut dengan **Off Camera (OC)**.

off the record. Komentar atau pernyataan sensitif, ayau di luar konteks, yang dilakukan secara spontan dan tidak dimaksudkan untuk dipublikasikan atau disiarkan.

official co-productions. Film atau produksi televisi yang ditangani oleh beberapa produser yang berasal dari beberapa negara, dalam bentuk kerjasama.

off-line. Proses editing pendahuluan yang dilakukan dengan fasilitas editing dengan biaya murah, untuk menyiapkan editing tahap berikutnya atau secara *on-line*.

off-line editor. Orang yang menangani editing *off-line*.

oligopoly. Istilah yang digunakan untuk menggambarkan situasi ketika sekelompok kecil perusahaan bersama-sama secara eksklusif mengontrol suatu bisnis pada bidang tertentu, yang mengakibatkan berkurangnya kompetisi, seperti yang terjadi pada industri film Amerika. Meskipun studio-studio produksi terletak di

Digital Repository Universitas Jember

daerah Los Angeles, Hollywood, mereka berada di bawah kekuasaan kantor pusat yang berada di New York. Para CEO di New York, seperti Louis B. Mayer dan Darryl Zanuck, mengontrol semua keputusan bisnis penting, bahkan sampai ke kehidupan para aktor yang bermain di film-film mereka

omni direct microphone. Mikrofon yang dapat menangkap suara dari segala penjuru arah. Biasanya berbentuk tidak terlalu ramping, sensitivitasnya rendah, dan cocok digunakan untuk membuat *general sound*.

on-camera. Eksyen yang berlangsung di tempat dalam jangkauan kamera film atau televisi.

on demand. Layanan kabel atau satelit yang memungkinkan setiap pelanggan memilih waktu mulainya program tertentu (daripada melihat atau mendengarkannya pada waktu yang dijadwalkan secara rutin).

one shot (1S). Perintah sutradara untuk mengarahkan kamera pada satu objek yang diinginkan. Biasanya, pengambilan gambar berupa *medium shot* terhadap seseorang yang berada di antara kerumunan.

one-hundred eighty degree (180°) rule. Aturan *continuity* visual yang menyatakan bahwa, ketika berhubungan dengan dua subjek atau lebih, sejumlah *shot* hanya boleh disatukan apabila diambil dari sisi yang sama dari garis (imajiner) lurus yang melintasi subjek; digunakan untuk menjaga arah yang tepat pada layar.

on-line. Proses editing akhir dan persiapan untuk distribusi film, sebagai kelanjutan editing *off-line*.

on-line editor. Orang yang menangani editing *on-line*, yakni editing terakhir dan persiapan untuk distribusi film.

ontology. Studi mengenai status realitas suatu objek atau representasi. Seberapa 'nyata' sebuah gambar (atau film)?

- on the record.** Komentar atau pernyataan yang sengaja dibuat yang mungkin akan dipublikasikan atau disiarkan secara bebas.
- opacity.** Rasio besarnya cahaya yang jatuh pada suatu permukaan dibanding besarnya cahaya yang dipancarkan.
- opaquer.** Seniman yang bertugas mewarnai gambar-gambar untuk film animasi.
- opening.** Momen dirilisnya sebuah film untuk pertama kalinya ke bioskop. Pelaksanaan *opening* ini berbeda-beda waktunya di setiap negara/wilayah.
- opening credits.** Teks pada layar yang menunjukkan orang-orang terpenting yang terlibat dalam produksi suatu film.
- opening scene.** Adegan yang dirancang khusus untuk membuka program atau cerita. Biasanya, adegan ini dikemas secara kreatif dan menarik untuk mendapatkan perhatian penonton.
- open subtitle.** Subtitle yang menjadi satu kesatuan dengan film atau program, dan tidak bisa dihilangkan atau diganti.
- opening weekend.** Pada saat sebuah film dirilis di sebuah negara, tingkat kesuksesannya sering diukur dengan seberapa besar penjualan tiket selama satu minggu pertama. Sebagian besar pemirsa biasanya memilih menonton pada minggu pertama, sehingga dari sini dapat diketahui apakah sebuah film akan mencapai *box-office* atau tidak.
- oposisi biner.** Sistem yang membagi dunia dalam dua kategori yang saling berhubungan. Dalam struktur oposisi biner yang sempurna, segala sesuatu dimasukkan dalam kategori A dan kategori B, dan dengan memakai pengkategorian itulah seseorang mengatur pemahamannya mengenai dunia di luar dirinya. Suatu kategori A tidak dapat eksis dengan sendirinya tanpa berhubungan secara struktural dengan kategori B. Kategori A masuk akal hanya karena ia bukan kategori B. Tanpa kategori B, tidak akan ada ikatan

dengan kategori A, dan tidak ada kategori A. Menurut Bill Nichols (2000), film merupakan perwujudan suatu representasi yang saat ini secara sosial dikonstruksikan dalam kategorisasi, yang pada akhirnya mengarah pada penandaan sosial. Film dapat menjadi oposisi biner terhadap ideologi dominan yang menjadi wacana hegemonik.

optical effects / opticals. Prosedur laboratorium yang memodifikasi beberapa *shot* dengan menggunakan printer optik; berbagai efek yang dihasilkan melalui *optical printing*, mencakup transisi (*fade* dan *dissolve*), *superimpose* judul, juga mencakup sejumlah prosedur *special effect* lainnya. Bisa disebut *opticals* atau *optical effects*, namun apapun yang dicetak secara optis dapat disebut *optical*, termasuk konversi film dari 16mm ke 35mm meskipun tidak bisa menyertakan efek.

optical printer / optical printing. Peralatan di laboratorium yang berfungsi menggabungkan gambar-gambar dari satu *reel* film atau lebih melalui teknik fotografi.

optical soundtrack. *Composite print; soundtrack* direkam pada *track* transparan di sisi deretan *frame* pada *composite print* tersebut.

optical viewfinder. *Viewfinder* kamera yang tidak memiliki perangkat elektronik dan terpisah dari sistem lensa, sehingga tidak dapat mencerminkan gambar yang sesungguhnya sebagaimana yang ditangkap oleh kamera. Biasanya dipergunakan untuk kamera televisi dengan harga lebih murah.

option / optioning a script. Pembelian hak istimewa sebuah skrip. Dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan perjanjian, sang penulis skrip menjamin tidak akan memberikan gagasannya pada pihak lain.

oracle. Nama asli jasa teleteks ITV, yang mulai berlangsung sejak 1973 hingga 1993. Sekarang cukup disebut dengan *Teletext*.

orchestral arrangements / orchestration. Proses adaptasi *score* untuk semua instrumen pada sebuah orkestra, dikerjakan untuk kepentingan ilustrasi film.

orchestrator. Orang yang menulis aransemen orkestra.

original. Generasi pertama suatu karya audio atau *videotape* yang menjadi sumber pembuatan sebuah master.

Oscar. Sebutan populer untuk anugerah tahunan yang diberikan oleh *American Academy of Motion Picture Arts and Sciences* kepada insan perfilman Amerika yang dinilai berprestasi terbaik. Asal-usul nama tersebut tidak terlalu jelas, namun diduga berasal dari ucapan staf Academy yang bernama Margaret Herrick, yang mengatakan bahwa patung emas tersebut mengingatkannya pada pamannya yang bernama Oscar. Entah hal itu benar atau tidak, namun nama tersebut mulai dipakai sejak pertengahan 1930-an. Lihat juga: **academy award.**

outdated stock. Film mudah sekali rusak. Jika sudah kedaluarsa, warnanya akan mudah berubah, berbintik-bintik, dan tampak buram. Penurunan kondisi ini terjadi sesudah dua sampai tigatahun. Film dengan kecepatan lebih tinggi lebih cepat kedaluarsa dibandingkan film dengan kecepatan rendah. Film berwarna juga lebih cepat kedaluarsa dibandingkan film hitam-putih. Jika sudah rusak, *stock* film tidak ada lagi harganya.

outs / out takes. Bagian gambar yang tidak masuk pada versi lengkap sebuah film. Terkadang dimunculkan hanya pada bagian akhir film sebagai latarbelakang *credit title* akhir. Lihat juga **goof.**

outgoing scene. *Scene* pertama yang muncul dalam efek *dissolve* atau *wipe*, yang segera digantikan oleh *scene* berikutnya. Lihat juga **incoming scene.**

overacting. Akting yang dianggap berlebihan dan tidak memiliki kualitas estetis. Contoh: Faye Dunaway dalam film *Mommie Dearest* (Frank Perry, 1981).

overcranking. Proses percepatan *frame rate* sebuah kamera, sehingga nantinya, ketika diputar pada kecepatan normal, gambar akan tampak lambat (*slow motion*). Dalam sejarahnya, kamera dioperasikan dengan memutar *crank* dengan kecepatan konstan sebagaimana dikehendaki; karena itu *overcranking* berarti memutar *crank* terlalu cepat. Lihat juga **undercranking**.

overexposure. Mengambil gambar suatu adegan dengan intensitas pencahayaan lebih besar daripada yang dapat ditoleransi oleh emulsi film. Akibatnya, gambar akan terlalu terang dan kurang kedalaman.

overhead boom microphone. Mikrofon dengan tangkai panjang, dioperasikan oleh *boom operator* melintang di atas kepala para aktor dan di luar jangkauan pandang kamera. Mikrofon ini berjenis *hypercardioid*, dapat menangkap suara dengan baik pada titik yang dituju sehingga suara di sekitarnya dapat diminimalisir.

over-the-air. Istilah yang mengacu pada bahan-bahan yang disiarkan oleh radio atau televisi.

over the shoulder box / picture box. Gambar/ilustrasi tentang materi berita yang dibawakan presenter, terletak di pojok kanan atau kiri presenter kira-kira diatas bahu presenter, biasanya dengan tipe gambar *medium close up*.

Over the Shoulder (OTS) shot. Teknik pengambilan gambar dengan meletakkan kamera di belakang bahu aktor pertama, gambar yang tampak adalah aktor kedua yang menghadap ke aktor pertama (dengan latar depan bahu aktor pertama). Biasa digunakan untuk adegan percakapan.

overlap. Perintah untuk aktor/aktris agar memulai dialog tanpa harus menunggu pemeran lainnya menyelesaikan dialognya.

overlapping and matching action. Bagian suatu *action* pada suatu *shot* yang diulang pada awal *shot* berikutnya, atau meliputi *action*

Digital Repository Universitas Jember

tersebut dengan dua kamera, selanjutnya digabung di meja editing, dengan tujuan menciptakan *cut on action* yang halus.

ozoner. Istilah *slang* untuk *drive-in theatre* (gedung bioskop terbuka / tanpa atap). Di Indonesia, gedung bioskop semacam ini disebut “misbar”, kependekan dari “gerimis bubar”.



P

P&A. Kependekan dari *prints and advertising*, bagian termahal yang harus dibayar oleh seksi distribusi film.

pack shot. *Close-up shot* pada suatu iklan yang memperlihatkan produk yang diiklankan tersebut.

package. Istilah dalam jurnalisme televisi, merujuk pada suatu liputan berita di lapangan oleh seorang reporter berdurasi 80-105 detik.

packaging. Gabungan beberapa elemen kreatif seperti penulis skrip, aktor, sutradara, yang digunakan untuk menarik minat investor, dengan tujuan memperoleh dana produksi atau distribusi.

PAL (Phase Alternating Line). Sistem warna televisi yang pertama kali dibuat di Jerman, digunakan di Eropa dan beberapa negara lain termasuk Indonesia. PAL terdiri atas 625 garis pemindaian, berada pada *rate 25 frame* per detik.

Palme d'Or. Penghargaan tertinggi yang diberikan di Festival Film Cannes, untuk kategori film terbaik di tahun yang sedang berjalan.

pan /panning. Gerakan kamera ke kiri atau ke kanan pada poros horisontalnya. *Pan Left* adalah gerakan ke kiri. *Pan Right* adalah gerakan ke kanan.

pan and scan/panning and scanning. Teknik untuk memproyeksikan film layar lebar di layar televisi standar. Proses inilah yang memungkinkan film layar lebar dikonversi agar dapat diputar di televisi, dan gambar dapat memenuhi seluruh layar. Proses ini sangat kontroversial dilihat dari sisi artistik, karena mengorbankan komposisi gambar.

panopticisme. Ide yang digagas oleh Michel Foucault bahwa metode pengawasan digunakan oleh mereka yang berkuasa untuk mempertahankan kontrol. Istilah ini berasal dari rancangan penjara

Digital Repository Universitas Jember

Jeremy Bentham di abad kedelapan belas di mana sejumlah besar tahanan terus-menerus diawasi oleh sejumlah kecil penjaga yang berada di menara pusat pengawasan. Panopticisme sering mengacu pada penggunaan kamera video dalam pengawasan modern sebagai upaya untuk mengendalikan interaksi manusia.

panel. *Lihat access panel.*

panorama shot. Di layar film atau televisi, pengambilan gambar dengan memberikan pemandangan luas terhadap adegan atau rangkaian eksyen.

pantomime. Gaya pertunjukan natural. Sang aktor menghadirkan tokoh cerita dengan cara melakukan gerakan-gerakan spesifik yang mencerminkan emosi atau *action*.

paper edit / pro-shot script. Naskah panduan bagi editor dokumenter untuk melakukan penyuntingan gambar.

parabola. Perangkat dengan permukaan cekung yang digunakan sebagai pemantul gelombang suara, memusatkannya pada sebuah mikrofon, sehingga dapat ditangkap dengan baik meskipun dipancarkan dari jarak cukup jauh.

parallax. Perbedaan pandangan karena memandang sebuah adegan dari lokasi yang berbeda.

parallel broadcast. Siaran yang ditransmisikan oleh radio dan/atau televisi dan/atau internet pada saat bersamaan.

parallel editing. Teknik editing yang menghadirkan dua adegan secara berselang-seling, untuk memberi kesan bahwa urutan kejadiannya berlangsung secara simultan, bahwa keduanya terjadi pada saat bersamaan. Disebut juga **cross-cutting**.

parody. Suatu karya komedi yang isinya mengolok-olok, meniru, dan melucukan seseorang atau suatu karya yang sudah ada secara *absurd* dan melebih-lebihkan, terkadang difungsikan sebagai alat

untuk mengejek seseorang atau sesuatu (terutama yang terkenal) secara tidak langsung. Contoh: *Airplane!* (David Zucker, 1980), parodi tentang film-film malapetaka; *Blazing Saddles* (Mel Brooks, 1974), parodi tentang film-film koboi. Kebanyakan film karya Mel Brooks berupa parodi. Sitkom seperti *Family Guy* dan *The Simpsons* adalah contoh parodi mengenai masyarakat Amerika.

pastiche. 1. produk media yang dibuat dengan cara meniru yang sudah ada; Film dapat diidentifikasi sebagai produk posmodern karena terpengaruh dan mendaur ulang gaya-gaya film sebelumnya. 2. teks yang dibangun dengan bentuk campuran, terutama terkait dengan postmodernisme, yang menekankan ekspresi kolektif melalui campuran gaya pinjaman. Pastiche adalah sebuah aksi anti-sejarah yang dalam praktik seninya diwujudkan dengan menggunakan pecahan-pecahan sejarah masa lalu yang diimplementasikan dalam sebuah karya seni, tanpa memasukkan muatan kritik di dalamnya, sehingga karya tidak bersifat netral, namun mengafeksi sejarah dan bahkan mengaburkannya. Pastiche melakukan pengkopian, pengimitasian, gaya-gaya masa lalu di masa yang lebih kontemporer, lebih kini. Dalam idiom ini, waktu diputar dan dijungkirbalikkan. *Lihat postmodernism.*

patch cord. Kabel pendek dengan konektor yang digunakan untuk menghubungkan jalur-jalur pada panel. Kabel video atau audio digunakan untuk koneksi sementara.

path loss. Redaman propagasi, yaitu besarnya daya yang hilang dalam menempuh jarak tertentu. Besarnya redaman, di samping ditentukan oleh kondisi alam, seperti tidak adanya halangan antara pemancar dengan penerima dan kondisi *altitude* masing-masing lokasi maupun antara kedua lokasi, sangat dipengaruhi juga oleh jarak antara pemancar dengan penerima dan frekuensi yang digunakan.

pay cable. Televisi kabel yang mewajibkan para pemirsa yang ingin menonton untuk membayar.

pay or play. Kontrak pendahuluan; perusahaan akan memberikan sejumlah kompensasi kepada calon pemain atau kru, bilamana proyek produksi karena satu dan lain hal batal diluncurkan.

pay-per-view (disingkat **PPV**). Suatu layanan berlangganan yang disediakan oleh operator kabel dan satelit yang memungkinkan pemirsa untuk memilih dan membeli film atau program khusus yang ingin mereka lihat. Juga disebut *encrypted service*. Tayangan akan ditampilkan pada saat yang sama untuk semua pemesanan; sistem ini memungkinkan pemirsa untuk melihat acara setiap saat. Tayangan dapat dibeli dengan menggunakan panduan pada layar atau melalui sistem telepon atau melalui perwakilan layanan berfitur.

Pay Television (PTV). Sistem penyiaran yang mentransmisikan program televisi dalam bentuk acak, dan hanya dapat diakses oleh pemirsa yang sudah membayar, dengan menggunakan peralatan yang sesuai.

payoff. Adegan dramatis yang menjustifikasi atau menjelaskan segala sesuatu yang mendahuluinya; suatu kesimpulan dari semua konflik, dan penonton sudah dipersiapkan untuk menghadapinya. Contoh: adegan mengejutkan yang memberi info terjadinya *incest* ("She's my sister *and* my daughter!" / "Dia adalah adikku *dan* juga anakku!") oleh Evelyn Mulwray (Faye Dunaway) dalam film *Chinatown* (Roman Polanski, 1974).

peak to peak. Secara literal, melalui seluruh gelombang dari yang paling rendah hingga paling tinggi. Satu dari dua cara untuk mengukur amplitudo sinyal, yang lainnya adalah *rms* (*root mean square*). Pengukuran *peak to peak* lebih cocok untuk video, sementara *rms* lebih cocok untuk audio.

pedestal. 1. Alat pendukung kamera, biasanya hanya dipergunakan di studio, memiliki kolom elevator tunggal yang dipasang pada dasar berbentuk segitiga. **2.** Disebut juga *set-up*, mengatur level bagian paling gelap pada gambar. Pengaturan ini pada kamera portabel dilakukan secara otomatis, atau sama sekali tidak ada.

pemancar TV. Terdapat dua jenis stasiun pemancar televisi, *unattended* dan *attended*. Stasiun pemancar televisi *unattended* adalah stasiun pemancar televisi yang dapat bekerja atau beroperasi tanpa petugas operator, sedangkan stasiun pemancar televisi *attended* adalah stasiun pemancar yang dioperasikan oleh petugas operator. Berdasarkan cara beroperasinya, stasiun pemancar TV *unattended* dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. *Remote control operation.* Merupakan stasiun pemancar televisi yang dikendalikan dan dipantau dari suatu tempat tertentu dengan telemetri. Untuk itu, diperlukan saluran transmisi untuk telemetri dua arah guna menyampaikan perintah-perintah operasional dan menerima laporan hasil monitoring. Sistem *unattended* ini biasanya digunakan untuk pemancar-pemancar yang memiliki daya *output* besar, yaitu di atas 5 KW. Pemancar tersebut merupakan pemancar TV induk (*mother station*) yang akan mengalami *relay* oleh stasiun-stasiun transmisi pengulang. Di negara-negara maju, di mana telepon telah tersedia sampai di pelosok-pelosok daerah, saluran telemetri dapat menggunakan saluran telepon.

2. *Automatic control operation.* Merupakan stasiun pemancar televisi *unattended* yang pengendalian operasinya dilakukan secara otomatis oleh stasiun pemancar TV induk. Beroperasi atau tidaknya stasiun pemancar televisi *unattended* yang dimaksud, bergantung pada stasiun pemancar TV induk. Untuk menjamin kesinambungan siaran, konfigurasi sistem sarana pemancarnya terdiri atas pemancar utama dan pemancar cadangan. Apabila pemancar utama mengalami gangguan, pemancar cadangan secara otomatis mengambil alih tugas pemancar utama. Konfigurasi ini biasanya digunakan untuk stasiun transmisi pengulang (*repeater station*) dengan pemancar-pemancar yang memiliki daya *output* kurang dari satu KW.

penata artistik. *Lihat art director.*

penata cahaya. *Lihat lighting director.*

penata fotografi. *Lihat director of photography.*

penata musik. *Lihat music arranger.*

penata suara. *Lihat sound supervisor.*

pengarah acara. *Lihat program director.*

penokohan. *Lihat perwatakan.*

people on camera. Pada program televisi tertentu, setiap orang yang tampil di depan kamera adalah berdasarkan pilihan. Namun demikian, tidak berarti produser memiliki kebebasan penuh menggunakan hasil rekaman tersebut untuk tujuan apa pun. Harus diinformasikan penampilan yang direkam itu untuk apa, dan mereka menandatangani "*release form*" yang berisi maksud produser dan kompensasi yang mungkin diberikan pada para penampil. Pada program-program lain, mungkin orang-orang direkam tanpa diberitahu terlebih dulu. Hal ini boleh dilakukan, dengan syarat: **1.** Perekaman dilakukan di tempat umum, **2.** Perekaman dilakukan secara terbuka, tidak sembunyi-sembunyi.

perf / perforations. Deretan lobang yang dibuat dengan sengaja di setiap sisi film untuk kepentingan mekanis.

perfect fit. Pada studi mengenai aktor, kesesuaian karakter si aktor terhadap peran tertentu yang dibawakannya.

persistence of vision. Fenomena ketika retina mata mempertahankan gambar dalam waktu sepersekian detik setelah gambar tersebut menghilang, sampai gambar baru muncul. Hal ini menjelaskan ilusi gambar yang terus-menerus bergerak yang dihasilkan oleh film, meskipun film terdiri atas gambar terpisah yang masing-masing berlangsung seperdua puluh empat (1/24) detik. Proses ini dipandang sebagai otomatis atau 'pasif'. *Lihat phi-phenomenon.*

perwatakan. *Lihat characterization.*

PG rating (kependekan dari **parental guidance**). Sertifikat yang diterbitkan oleh MPAA, yang mengindikasikan bahwa isi film

layak ditonton oleh anak-anak, namun direkomendasikan agar mereka dibimbing oleh orang tua. Klasifikasi film ini memberi peringatan pada para orang tua bahwa mereka harus memberi pertimbangan mengenai kesesuaiannya untuk anak-anak mereka. Beberapa bagian film mungkin tidak cocok untuk disaksikan anak-anak. Sebuah film berating PG harus diselidiki dahulu oleh orang tua sebelum membiarkan anak mereka menontonnya. Contoh film dalam kategori ini adalah *The Smurfs*, *Mr. Popper's Penguins*, dan *Letters to God*.

PG-13 rating (kependekan dari **parental guidance—under thirteen**). Sertifikat yang diperkenalkan oleh MPAA sejak 1 Juli 1984, yang mengindikasikan bahwa isi film layak ditonton oleh anak-anak di bawah usia 13 tahun, namun direkomendasikan agar mereka dibimbing oleh orang tua. Klasifikasi film ini memberi peringatan pada orang tua bahwa mereka harus memberi pertimbangan mengenai kesesuaiannya untuk anak-anak mereka yang masih berusia di bawah 13 tahun.

phase. Perbedaan (yang dinyatakan dalam derajat) antara dua sinyal yang berfrekuensi sama. Pada televisi berwarna, *phase* adalah *angle* antara sinyal utama dan warna lain atau *hue*.

phi-phenomenon. Proses saat otak menggunakan gambar berkedip (seperti dalam film) untuk membangun sebuah simulasi gerakan. Bagi para *cognitivist*, ini adalah proses 'aktif'. Lihat **persistence of vision**.

phone-in. Program televisi atau radio yang disiarkan secara langsung, yang mengundang partisipasi penonton melalui telpon.

photo flood. Lampu dengan kekuatan 250 watts hingga 500 watts, yang didesain untuk *still photography*, dengan karakteristik cahaya menyebar. Lampu ini tidak terlalu cocok untuk televisi karena menggunakan bola lampu *tungsten* yang mudah berubah suhu warnanya seiring dengan lamanya usia pemakaian.

pic(s) / pix. Istilah *slang* untuk menyebut film (*motion picture*).

pickups. Film yang diproduksi oleh sebuah studio yang hak-nya telah diambil alih oleh studio lain.

pick-up shot. Pengambilan gambar ulang terhadap sebagian adegan yang sebelumnya telah dibuat.

pickup tube. Tabung elektron peka cahaya yang dipindai oleh sinar elektron untuk mengkonversi gambar pada tabung tersebut menjadi sinyal elektronik.

picture car. Kendaraan yang muncul dan menjadi properti penting di dalam sebuah film.

picture lock. Saat ketika proses editing gambar telah selesai sepenuhnya, tidak akan ada perubahan lagi. Setelah gambar/video dikunci, proses dilanjutkan dengan finalisasi grafik serta musik.

pillarbox. Strip hitam pada sisi kanan-kiri layar untuk mengubah aspek rasio area gambar. Format 1:33 dapat dilihat secara penuh pada monitor *high definition* 16x9.

pipeline. Jadwal proyek film yang sedang diproduksi.

pitch. 1. Jarak antara satu lobang dengan lobang berikutnya pada sisi film. 2. frekuensi suara yang dapat didengarkan.

pitching proposal. Proposal yang bentuknya mirip dengan *treatment*, dimaksudkan untuk memasarkan cerita atau gagasan.

pixel. Area terkecil *video display* yang masih bisa dilihat.

pixelation. Serpihan digital berbentuk persegi yang muncul pada monitor pada saat pemutaran video dari medium digital seperti miniDV atau Digibeta, semacam kerusakan pada gambar.

place of broadcast. Tempat sebuah penyiaran dilakukan.

place of recording. Tempat suatu acara atau peristiwa direkam.

plasma. Jenis layar datar untuk komputer dan televisi, yang memberikan kualitas gambar lebih jelas daripada teknologi terdahulu yang berupa tabung sinar katoda. Layar plasma dibuat dari sekumpulan ruang gas; gas tersebut secara elektrik diubah menjadi plasma yang mengeluarkan fosfor untuk menghasilkan cahaya berwarna. Layar plasma *monochrome* pertama ditemukan di *University of Illinois* pada tahun 1964.

platform release. Pemutaran perdana sebuah film di sejumlah gedung untuk memancing pendapat/minat penonton. Begitu tampak antusiasme penonton, film tersebut akan segera diputar di lebih banyak gedung bioskop.

playback. Teknik pengambilan gambar untuk film musikal. Musik diputar menggunakan penguat suara dan para aktor/penampil menyanyi, menari, dll.

play-by-play announcer. Jenis pembawa acara olah raga, biasanya seorang presenter profesional, yang bertindak sebagai narator acara olah raga sekaligus menjaga waktu pertandingan, menyebut kembali *score*, memotong waktu untuk jeda iklan, dll.

pleasure. Sebuah film dengan jelas memberi kita kenikmatan melalui berbagai cara, karena jika tidak, maka kita tidak akan menontonnya. Sementara itu, mempelajari secara ilmiah mengenai ‘kenikmatan’ masih terasa janggal. Namun, karena kenikmatan merupakan hal awal yang merangsang minat kita pada film, maka kita tidak boleh mengabaikan hal tersebut. Pada hakekatnya, gagasan mengenai bagaimana sesungguhnya film memberi kenikmatan akan menjadi kunci utama bagi kita dalam mempelajari film. Cara bagaimana film memberikan kenikmatan akan tampak lebih jelas jika kita tidak hanya mengamati respons khalayak pada umumnya, tetapi juga respons pribadi kita terhadap film, dan hal ini sering diabaikan oleh mereka yang tengah mempelajari film. Hal ini mungkin disebabkan oleh konsep kenikmatan yang tampaknya tidak dapat dengan mudah

disandingkan dengan studi ilmiah, atau prinsip-prinsip kenikmatan yang masih berupa perumusan yang samar-samar. Padahal, seharusnya, kita melihat kenikmatan sebagai suatu konsep yang penting, tidak hanya dalam kaitannya dengan upaya pemahaman struktur narasi, tetapi juga dalam kaitannya dengan cara bagaimana manusia mampu memperoleh kegembiraan melalui estetika warna, gerakan, cahaya, bentuk dan ukuran, dan khususnya perubahan pada warna, gerakan, cahaya, bentuk dan ukuran. Cara terbaik untuk memikirkan bagaimana cara film menghasilkan kenikmatan bagi penonton adalah dengan menganalisis kenikmatan kita sendiri dalam menonton film. Kesenangan dapat dihadirkan, antara lain, melalui cerita menyenangkan atau romantis, pengidentifikasian terhadap tokoh yang tidak seperti diri kita sendiri, atau dengan kenikmatan visual yang dihasilkan oleh layar lebar. Para akademisi di bidang kajian film telah menghabiskan waktu lama untuk bisa menjelaskan kenikmatan-kenikmatan yang berbeda yang dialami oleh penonton film, khususnya dalam menikmati aspek-aspek film yang tidak segera terasa menyenangkan seperti ketika menonton film horor.

plot. Alur cerita, perjalanan cerita atau kerangka cerita dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik antar tokoh yang berlawanan. Peristiwa-peristiwa yang membuat alur cerita menanjak selalu dipenuhi berbagai persoalan yang menimbulkan konflik. Konflik-konflik inilah yang akan membawa cerita sampai pada titik klimaks, yaitu saat sang tokoh cerita berada pada titik penentuan atas nasib dirinya. Setelah titik klimaks, biasanya alur cerita akan menurun dan mencapai resolusi atau penyelesaian masalah. Pola alur cerita yang paling umum adalah:

- a. pengenalan keadaan (*exposition*),
- b. pertikaian/konflik mulai terjadi (*rising action*),
- c. konflik berkembang menjadi semakin rumit (*conflict*),
- d. klimaks (*climax*),
- e. penyelesaian (*resolution/denouement*).

plumbicon. Tabung penangkap gambar yang dipergunakan pada hampir semua kamera *broadcast* berwarna dengan sistem tabung.

point of attack. Titik di mana penonton diharapkan mulai terseret oleh cerita, tanpa bisa melepaskan diri lagi. Titik ini harus ditembakkan setepat mungkin, sebelum penonton bosan.

point of view shot. *Shot* yang mewakili sudut pandang tokoh dalam sebuah film. Sebagian besar gambar diambil dari sudut pandang pengamat yang tidak terlibat. Gambar-gambar diambil dengan sudut pandang optis, yang persis menunjukkan apa yang dilihat tokoh relatif jarang. *Point of view shot* membantu penonton untuk melihat aksi dari sudut pandang tokoh dan dengan demikian penonton diharap berempati kepada tokoh tersebut.

polysemy. Secara harfiah: memiliki banyak arti/makna. Merujuk pada kemampuan televisi atau film untuk mengkomunikasikan makna-makna yang kontradiktif atau ambivalen secara terus-menerus. Meskipun kemungkinan sebuah program televisi atau film telah dibuat dengan pesan tertentu, namun para pemirsa yang berbeda-beda akan menyerap makna yang berbeda-beda pula dari film tersebut.

pop. Distorsi pada mikrofon yang disebabkan oleh pengucapan konsonan tertentu (khususnya “p”) pada saat mikrofon diletakkan terlalu dekat pada mulut.

pop art (kependekan dari **popular art**). Gerakan seni yang muncul di Inggris pada akhir tahun 1940-an di awal-awal jaman post modern art, jaman di mana banyak orang mulai bosan dengan gaya modern. Pop art merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung, menekankan representasi dan/atau penggabungan objek budaya massa, memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, televisi, dan iklan. Gerakan awalnya adalah reaksi terhadap ekspresionisme abstrak, dengan menghasilkan produk merek, komik strip, dan sejenisnya yang membentuk materi pokok para seniman dalam gerakan tersebut.

Seniman Pop Art yang paling terkenal adalah Andy Warhol, dengan karya utamanya yang menggambarkan wajah Marilyn Monroe, disajikan dengan warna-warna komplementer yang tegas.

Andy Warhol adalah seniman Amerika, dianggap sebagai seniman yang mempopulerkan Pop Art di Amerika. Dia menggunakan budaya populer dan dunia periklanan sebagai sumber tema karyanya. Gambar berbagai objek yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dibuat menjadi karya seni rupa yang penting.

pop culture (kependekan dari **popular culture**). Budaya yang dapat didefinisikan sebagai "budaya pasar", dan oleh karena itu dihasilkan oleh rakyat kebanyakan, bukan atas inisiatif atau atas dukungan seorang bangsawan, institusi, atau sejenisnya (seperti di masa lalu). Budaya pop tunduk pada hukum ekonomi yang sama yang terkait dengan produksi dan konsumsi barang-barang kebutuhan sehari-hari. Budaya pop mencakup program televisi, periklanan, buku komik, musik populer (rock 'n' roll, hip-hop), fesyen, olahraga, belanja, dan lain-lain. Budaya ini menolak supremasi "budaya tinggi" masa lalu dan pretensi-pretensi tren intelektual avant-garde masa kini. Alasan ini sangat menarik, memberi jaminan kepada orang-orang biasa bahwa "budaya" adalah konsumsi massal, tidak hanya untuk kelas elit tertentu. Dengan demikian sifatnya merakyat dan populer. Penyebaran budaya pop sebagai semacam budaya arus utama telah berkembang seiring kemajuan teknologi. Munculnya musik sebagai seni massa, misalnya, dimungkinkan oleh diciptakannya teknologi perekaman dan penyiaran radio pada awal abad ke-20. Rekaman dan radio menjadikan musik dapat dinikmati khalayak luas, mengubahnya dari seni untuk kaum elit menjadi komoditas untuk semua lapisan. Penyebaran dan daya tarik budaya pop di seluruh dunia saat ini disebabkan oleh munculnya teknologi satelit dan Internet.

pop promo. Film/video promosi, biasanya tidak lebih dari lima menit, digunakan untuk mempromosikan lagu baru.

pornography. Penggambaran perilaku erotis yang dimaksudkan untuk menimbulkan kepuasan seksual, terutama di dalam film. Kata ini pada awalnya ditujukan pada semua karya yang menggambarkan kehidupan para pelacur. Perkembangan teknologi fotografi dan film pada abad kesembilan belas dan kedua puluh

berkontribusi besar pada perkembangan pornografi, seperti juga kemunculan Internet di akhir abad ke-20. Selama abad ke-20, pembatasan pornografi terasa longgar di sebagian besar Eropa dan Amerika Utara, namun tetap ketat di Asia, Timur Tengah, dan Afrika. Pornografi anak dilarang secara universal. Menurut beberapa analisis media, pornografi sangat penting untuk memahami budaya pop. Ketika film porno *Deep Throat* diputar perdana pada tahun 1972, hal itu dianggap tidak hanya sebagai bentuk baru penggambaran seksualitas secara terang-terangan, namun juga digambarkan oleh beberapa kritikus sebagai ancaman serius bagi tatanan politik dan sosial. Pornografi terus menjadi bentuk kritik sosial terhadap otoritarianisme, meski saat ini kurang umum karena secara virtual telah menjadi *mainstream*. Sejumlah pengamat media membedakan antara erotika dan pornografi. Istilah pertama digunakan untuk menggambarkan aktivitas seksual yang telah direpresentasikan dalam sebagian besar seni budaya sejak jaman dahulu. Pada kuil dan tembikar India, misalnya, seks dalam bentuknya yang berbeda-beda muncul sebagai salah objek. Barulah pada era budaya sekuler modern perbedaan telah dibuat di antara kedua hal tersebut.

pornographic film. Film dengan kandungan seks sangat besar. Lihat juga **XXX**.

portmanteau film. Film yang berisi kumpulan beberapa cerita yang tidak saling berhubungan, tetapi terkadang dihubungkan oleh narasi. Contoh: *Dead of Night* (sutradara Alberto Cavalcanti / Charles Crichton / Dearden / Robert Hamer, 1945), *Quartet* (sutradara Ralph Smart, Harold French, Arthur Crabtree, Ken Annakin, 1948), dan *The Acid House* (sutradara Paul McGuigan, 1998), berdasarkan tiga cerpen Irvine Welsh.

positive print. Film yang dicetak sebagai positif, gambar dengan cahaya sebagaimana aslinya. Lihat juga **negative print**.

post-credits sequence. Adegan, atau epilog, yang diletakkan pada saat atau sesudah *end credits*; biasanya dijadikan sebagai bonus bagi pemirsa yang tetap bertahan di kursinya hingga *end credits*

berakhir. Contoh: *Airplane!* (David Zucker, 1980) memiliki *post-credits sequence* yang terkenal, yakni ketika penumpang taksi (politisi dan pejuang pajak Howard Jarvis), yang diterlantarkan oleh Ted Striker (Robert Hayes)—dengan argometer tetap berjalan, melihat jam tangannya dan mengeluh: "Well, I'll give him another 20 minutes, but that's it!"; juga dalam film-film lain seperti *Young Sherlock Holmes* (Barry Levinson, 1985), *Angel Heart* (Alan Parker, 1987), *The Great Outdoors* (Howard Deutch, 1988), *Cosi* (Tinto Brass, 1996), dan *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (Gore Verbinski, 2003). Beberapa film menempatkan *post-credits sequence* di tengah-tengah *end credits*, seperti *Gremlins 2: The New Batch* (Joe Dante, 1990), *Chicken Run* (Peter Lord dan Nick Park, 2000), dan *Shrek 2* (Andrew Adamson, Kelly Asbury dan Conrad Vernon, 2004).

post-modernism. Apabila modernisme ditandai oleh eksperimentasi dan inovasi dalam produksi budaya, maka posmodernisme (seperti halnya pembuatan film) menekankan pengerjaan ulang ide-ide dan gaya yang sudah ada sebagaimana yang ditandai oleh teknik-teknik *pastiched* dan intertekstualitas. Batas-batas antara berbagai gaya juga diruntuhkan melalui pendekatan eklektik yang menggunakan berbagai pengaruh yang terkandung dalam teknik **bricolage**. Posmodernisme mengajukan kritiknya bahwa kebenaran tidaklah berasal dari *base-structure* maupun *super-structure*, melainkan dari perbincangan / wacana yang berkembang dalam masyarakat, yang selanjutnya membenarkan ataupun menyalahkan wacana tersebut.

post-production / pascaproduksi. Pekerjaan akhir yang dilakukan sesudah proses pengambilan gambar selesai dilakukan, yang melibatkan proses *editing*, *dubbing*, dan efek khusus lainnya. Lihat juga **production**.

post-production co-ordinator. Orang yang mengorganisir seluruh pekerjaan pada pascaproduksi, termasuk memfasilitasi *editorial department*, hingga semua pekerjaan (baik teknis maupun administratif) terselesaikan sesuai dengan jadwal yang telah disusun.

post-production script. *Copy* naskah (biasanya disertai penjelasan action, catatan bahasa, dll.) sebuah film atau program televisi, dipersiapkan atau diedit sesudah pelaksanaan pengambilan gambar. Lihat juga **pre-production script**.

post-production supervisor. Orang yang bertugas mengawasi seluruh pekerjaan pada pascaproduksi, kemudian membuat laporan untuk produser. Dia bekerja sama dengan sutradara dan editor, memastikan tepatnya target waktu dan pembiayaan, juga mengontrol *reshooting*, *CGI*, *score*, hingga *video mastering*, *preview screenings*, dan pengiriman film kepada distributor domestik dan internasional.

post-structuralism. Pendekatan yang menekankan bahwa, meskipun masyarakat memiliki struktur di mana makna diproduksi dan ide-ide dikomunikasikan, ada sejumlah struktur yang mengakibatkan bervariasinya nilai-nilai dan keyakinan yang disebarakan. Dalam pandangan post-strukturalisme, suatu teks, termasuk film, bukan sekedar menampilkan atau merepresentasikan suatu realitas, melainkan memproduksi realitas baru. Para tokoh utama poststrukturalisme, seperti Derrida dan Foucault, menyatakan bahwa makna tidaklah stabil, melainkan selalu dalam proses. Makna tidak bisa dibatasi dalam satu kata, kalimat atau teks khusus, tetapi merupakan hasil hubungan antarteks atau intertektualitas.

post-synchronization. Penambahan suara (dialog, musik, efek suara) pada sebuah film setelah *shots* selesai diedit.

poster campaign. Strategi pemasaran dengan cara memamerkan serangkaian poster untuk mempromosikan sebuah film. Setiap poster dipersiapkan secara hati-hati untuk mewakili apa yang ingin dilihat oleh penonton dalam film yang tengah diiklankan, dan ditempatkan pada lokasi yang strategis (bisa melalui media cetak atau elektronik) sehingga menarik perhatian calon penonton yang dituju. Tujuan utama poster adalah menyajikan pada publik hal-hal spesial yang ada dalam film. Hal ini biasa disebut sebagai titik jual yang unik (*unique selling point*) sebuah film.

POV (Point of View). Sudut pandang.

POV (Point of View) shot. *Shot* berdasarkan perspektif salah satu tokoh cerita, seolah-olah penonton menyaksikan adegan melalui mata tokoh tersebut.

power pack. Tempat khusus untuk membagi arus listrik.

practical. 1. Deskripsi sesuatu yang ada pada sebuah *set* film seperti pada kehidupan nyata. Misalnya kompor gas, bak cuci, pintu terbuka, pencahayaan lampu. **2.** Semua lampu/cahaya yang muncul dalam suatu *scene*.

pre-production. Aneka pekerjaan yang dilakukan sebelum tahap pengambilan gambar dalam suatu produksi film, misalnya penulisan skenario, penganggaran dan penjadwalan.

pre-production script. Naskah yang dipersiapkan untuk syuting film atau program televisi. Naskah ini bisa saja mengalami beberapa perubahan pada saat produksi sedang berlangsung. Lihat juga **post-production script**.

premiere. *Lihat first run.*

prequel. Cerita yang dirancang pada suatu *setting* waktu sebelum lahirnya karya yang kini telah ada, terutama yang telah mencapai kesuksesan. Film semacam ini menampilkan tokoh-tokoh dan/atau peristiwa-peristiwa secara kronologis sebelum suatu film yang menjadi rujukan dibuat. Contoh: *Star Wars. Episode I - The Phantom Menace* (George Lucas, 1999), dan *Star Wars. Episode II - Attack of the Clones* (George Lucas, 2002), keduanya merupakan *prequels* dari *Star Wars* (George Lucas, 1977); *Another Part of the Forest* (Michael Gordon, 1948) merupakan *prequel* film *The Little Foxes* (William Wyler, 1941); dan kombinasi antara *prequel-sequel* adalah film karya Coppola *The Godfather, Part II* (1974).

Digital Repository Universitas Jember

pre-recorded. Segala sesuatu yang telah direkam terlebih dahulu, baik dalam bentuk film atau *videotape*, untuk ditayangkan melalui televisi. Istilah ini sering dipakai pada konteks siaran langsung yang menggunakan materi-materi yang telah direkam terlebih dahulu bersamaan dengan yang disyuting langsung.

preroll. Waktu perekaman ekstra pada awal perekaman suara, untuk mengakomodasi kelambatan beberapa perangkat pascaproduksi.

presence. *Ambient sound* yang muncul secara unik pada suatu lokasi perekaman.

presenter. Orang yang bertugas mempresentasikan atau membawakan acara televisi. Lihat juga: **news presenter**.

prescoring. Perekaman musik atau suara yang dilakukan terlebih dahulu sebelum pengambilan gambar; sering dilakukan pada pembuatan film animasi.

pre-screen. Pemutaran film sebelum film tersebut secara resmi dirilis ke masyarakat. Lihat juga **preview**.

press conference. Pertemuan formal antara narasumber dengan para wartawan untuk menyampaikan informasi penting pada waktu dan tempat yang telah ditentukan. Dengan teknik ini, akan diperoleh informasi secara ringkas, gamblang, dan cepat. Dalam teknik ini pula, berita tidak perlu dikejar. Perlunya menghindari pengaruh sumber terhadap laporan yang dibuat dan sulit memperoleh isu kontroversial merupakan kekurangan yang dimiliki teknik ini.

press release / siaran pers. Tindakan yang dilakukan oleh sebuah institusi atau pribadi untuk menjelaskan opininya terhadap suatu hal. Siaran pers diberikan karena sifat ketergesaan, karena tuntutan waktu sehingga perlu ada penjelasan singkat kepada publik. Lazimnya, siaran pers diberikan secara tertulis, bisa dikirimkan melalui faksimili, *e-mail*, atau diterbitkan di surat kabar atau televisi.

pre-production / praproduksi. Serangkaian kegiatan yang disusun dan dikerjakan sebelum pelaksanaan pengambilan gambar, yang meliputi penganggaran, editing naskah, pembuatan *set*, pencarian lokasi dan pemilihan pemain. Lihat juga **production**.

preview. Film pendek yang merupakan cuplikan sebuah film (yang belum diputar), yang berfungsi sebagai iklan film tersebut. Ada pula *sneak preview*, yang merujuk pada pemutaran keseluruhan film sebelum dirilis ke masyarakat, dengan tujuan mengukur reaksi penonton.

primary audience. Penonton yang menjadi target utama sebuah film, yang biasanya pergi ke gedung bioskop pada minggu pertama pemutaran, malah terkadang sudah menunggu beberapa bulan sebelum film tersebut dirilis.

principal photography / **principal filming**. Pengambilan gambar khusus pada bagian-bagian utama cerita yang melibatkan para aktor/aktris utama.

print. **1.** Perintah ketika pengambilan gambar telah lengkap dan hasilnya dikirim ke laboratorium untuk diolah. **2.** Versi film yang dapat diproyeksikan ke layar, biasanya terdiri atas beberapa *reel*.

problematic fit. Pada studi mengenai aktor, istilah ini merujuk pada tidak adanya kesesuaian karakter si aktor terhadap peran tertentu yang dibawakannya.

proc amp (processing amplifier). *Amplifier* pemroses, memisahkan sinyal video ke dalam komponen gambar dan penyalaras untuk memungkinkan pengaturan *pedestal*, *gain*, dan beberapa aspek gambar lainnya, serta menggombinasikan ulang dengan sinyal internal.

process shot. *Shot* yang dihasilkan dari penggabungan dua *shot*. Bagian yang menjadi latar belakang proses ini disebut *plate*.

producer / produser. Sebutan untuk orang yang memproduksi sebuah film, program televisi, atau acara radio, tetapi bukan dalam arti membiayai atau menanamkan investasi dalam sebuah produksi. Tugas seorang produser adalah memimpin dan mengontrol fasilitas produksi serta orang-orang yang terlibat di dalamnya agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi dengan anggaran yang telah disetujui oleh *executive producer*. Produser adalah orang yang berpikir bahwa dia mengetahui apa yang diinginkan pemirsa. Dia bekerja sama dengan sutradara sepanjang proses produksi dan tetap bertanggung jawab terhadap hasil akhir program yang diproduksi secara menyeluruh sampai proses editing (jika diperlukan). Produser adalah perpanjangan tangan produser eksekutif dalam menggerakkan roda departemen produksi.

producer's assistant. Sekretaris senior yang tergabung dalam sebuah produksi, terlibat sejak tahap perencanaan dan persiapan. Pada tahap praproduksi tersebut, dia lebih banyak menangani masalah-masalah administrasi; di lokasi syuting film, dia bertugas membuat daftar ringkas dan menyampaikan *cutting order* pada editor; di ruang kontrol studio, dia menyampaikan jenis-jenis *shot* serta mengontrol waktu; pada tahap pascaproduksi, dia harus membereskan persoalan administrasi dan keuangan produksi.

producer's message. Pesan, perintah, atau informasi dari produser yang ditujukan pada pembawa acaramelalui monitor komputer. Pesan tersebut bisa dibaca oleh pengisi acara di monitor komputer yang diletakkan di dekatnya.

product placement. Rancangan bisnis yang berisi kesepakatan para *filmmaker* untuk menempatkan gambar produk atau logo suatu perusahaan, biasanya sebagai imbalan atas pembayaran sejumlah uang atau karena alasan lain. Ini merupakan bagian dari strategi *marketing* melalui acara televisi atau produksi film. Beberapa pihak menganggap hal ini sebagai praktik curang karena penonton dipaksa menyaksikan iklan tanpa persetujuan mereka.

production. Dalam industri film, istilah ini merujuk pada suatu tahap ketika pelaksanaan pengambilan gambar dilakukan, sebagai bagian dari tahap yang dilakukan sebelumnya (praproduksi) dan sesudahnya (pascaproduksi). Meskipun demikian, istilah ini juga bisa mewakili semua rangkaian proyek pembuatan sebuah film.

production assistant. Orang yang bertanggung jawab atas segala hal yang terjadi di lapangan selama proses produksi berlangsung. Dia mengorganisasikan semua aspek teknis dalam proses produksi, menyiapkan proses *rehearsal*, dan berkoordinasi dengan pihak terkait. Terkadang juga membantu sutradara mempersiapkan *call sheet*, mempersiapkan materi VTR, *time coding*, dll.

production budget. Jumlah seluruh pembiayaan yang dianggarkan untuk sebuah produksi film, mulai dari praproduksi, produksi dan pascaproduksi, namun tidak termasuk biaya distribusi. Biaya yang pada umumnya disediakan untuk sebuah produksi berkisar antara \$65 juta hingga \$200 juta.

production buyer. Orang yang bertugas membayar sewa atau pengadaan peralatan, properti, dan kebutuhan-kebutuhan lain yang diperlukan dalam sebuah produksi.

production company. Perusahaan yang bertanggung jawab terhadap pembuatan suatu karya (film, televisi atau radio).

production control room. Ruangan penting di suatu studio, di mana terdapat peralatan pemroses gambar yang diperoleh lewat kamera. Di ruangan ini, pengarah acara/sutradara TV beserta stafnya bekerja. Mereka dapat mengamati semua peralatan dan segala aktivitas yang tengah berlangsung di studio.

production coordinator. Orang yang bertanggung jawab mengawasi masalah-masalah praktis dalam suatu produksi film, misalnya pemesanan peralatan, pencarian tempat untuk akomodasi aktor dan kru, dll.

Digital Repository Universitas Jember

production departement. Bagian yang menentukan batasan biaya dan menangani persiapan dan pelaksanaan atas segala keperluan dalam sebuah produksi.

production designer. Orang yang bertanggung jawab atas desain atau perancangan seluruh penampilan visual sebuah film.

production dupe. Duplikat negatif yang dipersiapkan untuk rilis.

production illustrator. *Lihat storyboard artist.*

production manager. Orang yang bertanggung jawab atas detail produksi dari awal sampai produksi itu selesai. Dia wajib membuat laporan untuk produser mengenai *budget*, pembayaran kru, barang-barang yang disewa, serta soal-soal lain dalam kerangka pembiayaan produksi.

production report. Laporan harian yang berupa perkembangan pelaksanaan produksi, apakah sesuai dengan jadwal. Isi laporan meliputi: *dope sheets*, *continuity reports*, *call sheets*, dan hal-hal yang terjadi di lokasi selama syuting, termasuk aktivitas para pemain dan kru.

production schedule. Rencana yang tersusun dan terinci mengenai pembagian waktu pada produksi sebuah film, menjadi tanggung jawab *production manager*.

production script. Naskah yang telah siap untuk diproduksi. Tidak akan ada lagi perubahan besar dan mendasar yang terjadi; digunakan sebagai pegangan dalam proses pengambilan gambar.

production secretary. Sekretaris untuk manajer produksi.

production sound. Suara yang direkam pada saat syuting film/video. Istilah ini dipergunakan sebagai pembeda atas suara-suara lain atau efek yang ditambahkan kemudian.

production sound mixer. Orang yang mengepalai bagian *sound* di *set*, bertanggung jawab atas proses perekaman suara, baik dialog maupun *sound effect*. Tugas yang harus dilakukannya antara lain menyiapkan mikrofon serta peralatan rekam yang dibutuhkan, mengarahkan *boom operator*, dll.

production studio. Studio yang bertindak sebagai pelaksana produksi sebuah film, termasuk menangani masalah keuangan dan pemasarannya.

production unit. Terdiri atas sutradara, kru kamera, kru tata suara, bagian listrik dan semua orang yang diperlukan dalam suatu produksi.

produksi televisi. Proses kreatif berupa penciptaan program acara televisi, yang melibatkan penggunaan berbagai peralatan rumit dan koordinasi sekelompok individu yang memiliki kepekaan estetis dan kemampuan teknis untuk mengkomunikasikan gagasan kepada penonton.

Produser Eksekutif. *Lihat Executive Producer.*

profil perusahaan / corporate profile. Jenis tayangan film/video yang diproduksi khusus untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan institusi tersebut. Film/video ini biasanya berfungsi sebagai alat bantu presentasi atau promosi.

profile shot. Pengambilan gambar terhadap dua orang yang sedang berdialog, dilakukan dari samping. Kamera satu memperlihatkan orang pertama, dan kamera dua memperlihatkan orang kedua.

program director. Orang yang bertanggung jawab atas pemilihan dan penjadwalan program penyiaran. Di Indonesia sering disebut dengan pengarah acara, yakni orang yang secara teknis bertanggung jawab terhadap pelaksanaan produksi suatu program siaran televisi, termasuk mengarahkan pemain atau pengisi acara. Begitu banyak orang yang berada di bawah koordinasi seorang

pengarah acara, karenanya ia harus memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki pengetahuan luas termasuk pengetahuan teknis, memiliki jiwa seni, dan mampu dengan cepat mengambil keputusan. Sejumlah persyaratan teknis untuk dapat menjadi seorang pengarah acara yaitu, antara lain, memiliki pengetahuan dasar tentang kamera video, *switcher*, *screen direction*, pengetahuan dasar editing, serta memiliki pengetahuan artistik gambar.

program televisi. *Lihat television program.*

program title. *Bumper* yang berisi judul program yang sedang berlangsung. Dipakai pada saat masuk ke *commercial break* ataupun kembali ke program tersebut.

projection television. Sistem televisi di mana gambar yang telah diperkuat diproyeksikan ke sebuah layar.

projectionist. Pegawai studio atau gedung bioskop yang bertugas mengoperasikan proyektor.

projector. Alat optik yang digunakan untuk memproyeksikan gambar pada layar proyeksi. Proyektor untuk film disebut proyektor diaskop, yakni jenis proyektor yang digunakan untuk memproyeksikan bayangan nyata sebuah gambar diapositif, yaitu gambar yang tembus cahaya/pandang. Gambar yang satu dengan yang lainnya merupakan gambar mati dan terputus-putus, kemudian diputar 16 gambar per detik dengan kecepatan konstan. Kesan yang ditangkap oleh mata adalah gambar hidup.

prolog. Adegan pendek pada awal sebuah film yang berfungsi sebagai pembuka atau pengenalan terhadap plot utama.

promo / promotion. 1. iklan untuk suatu program atau film lain. 2. tipe teks media (misalnya, sebuah kemunculan pada acara *talk show*) yang diciptakan oleh seorang bintang atau manajemen yang menaunginya dalam rangka membentuk persepsi pemirsa terhadap sang bintang tersebut.

prompter. Orang yang membantu para aktor yang lupa pada sebagian isi dialog, dengan menunjukkan/membacakan dialog tersebut.

propaganda. Teknik penyebaran informasi untuk menyampaikan pesan tertentu, dengan tujuan mempengaruhi opini masyarakat. Propaganda dapat berupa macam-macam bentuk, mulai dari iklan partai politik hingga drama dengan pesan-pesan yang dikemas rapi di dalamnya. Pada waktu Perang Dunia II, propaganda dalam bentuk film-film pemberitaan sering digunakan untuk mendukung Inggris dan menciptakan sentimen anti-Jerman. Ada pula film-film sejenis *Millions Like Us* (1943) yang menunjukkan para perempuan bekerja untuk mendukung perang. Dalam film tersebut, diperlihatkan dengan jelas siapa yang didukung oleh para perempuan itu.

props (properties). Benda-benda yang ditampilkan dalam *frame*, digunakan untuk kelengkapan adegan atau untuk menandai sesuatu. Misalnya seorang dokter dilengkapi dengan *property* berupa *stetoscope*, seorang detektif dilengkapi dengan pistol dan lencana identitas.

prop box / property box. Kotak properti, tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran serta memiliki roda, berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang-barang kebutuhan suatu produksi.

prop man / property man. Orang yang bertanggung jawab atas peletakan (pengaturan posisi) dan penjagaan properti di *set*, juga bertugas untuk memastikan bahwa properti ada di tempat yang seharusnya pada saat dibutuhkan. Disebut juga **property assistant**.

prop master / property master. Orang yang bertanggung jawab atas pembelian, penyewaan, atau pengadaan berbagai barang yang diperlukan dalam suatu produksi. Dia juga bertanggung jawab atas penggunaan dan keamanan barang-barang tersebut di *set* dengan mempertimbangkan petunjuk *script supervisor*, dalam rangka menjaga *continuity*.

property assistant. Lihat **prop man / property man**.

prosthetic make-up. Tata rias yang berupa tempelan-tempelan dengan lem (*prosthetic appliances*) yang terbuat dari bahan lateks atau gelatin, dikenakan pada kulit aktor.

protagonis. Biasanya seorang tokoh utama, terkadang seorang jagoan, atau hal lainnya yang berkonflik dengan antagonis. Protagonis biasanya berwatak baik dan tidak jahat, karena itu sering mendapat simpati penonton/pembaca. Tokoh protagonis adalah tokoh yang sanggup menimbulkan proses identifikasi pada diri penonton. Penonton menyamakan dirinya dengan tokoh protagonis sehingga penonton ikut merasakan suka-dukannya. Proses identifikasi terjadi bila penonton merasa bersimpati pada tokoh protagonis lantaran si tokoh melakukan 'kebajikan'. Lawan kata: **antagonis**.

proximity effect. Penekanan *tone* berfrekuensi rendah secara berlebihan akibat percakapan yang terlalu dekat pada mikrofon *unidirectional*.

pseudomonologue. Jenis wawancara di mana si pewawancara dan pertanyaan-pertanyaannya tidak dimunculkan di layar, melainkan hanya jawaban-jawaban orang yang diwawancarai saja.

psychoanalytic film theory. Penggunaan ide-ide yang berasal dari teori psikoanalisa Freudian untuk mempelajari bagaimana film (secara umum dan khusus) berinteraksi dengan pikiran bawah sadar. Film dapat dianggap berpotensi dan kuat, karena pada umumnya film dilihat dalam kegelapan, pada layar lebar yang biasanya ditempatkan di lokasi lebih tinggi dari penonton, dan semua berkonsentrasi pada gambar yang luar biasa tersebut. Cara melihat seperti itu telah dibandingkan dengan situasi ketika bermimpi.

Public Broadcasting Act of 1967. Undang-undang USA yang memerintahkan penyelenggaraan Korporasi Penyiaran Publik (*Corporation for Public Broadcasting*), perusahaan swasta bersifat nirlaba yang mengawasi Layanan Penyiaran Publik (*Public*

Broadcasting Service / PBS) dan Radio Publik Nasional (*National Public Radio / NPR*).

Public Broadcasting Service (disingkat **PBS**). Organisasi nirlaba yang mengawasi program radio dan televisi publik di Amerika Serikat, dimungkinkan oleh Undang-Undang Penyiaran Publik pada tahun 1967. Stasiun PBS beroperasi berdasarkan kontribusi pemirsa dan hibah perusahaan.

public domain. Berbagai hal (misalnya sebuah karya musik) yang tidak memiliki hak cipta (*copyright*), yang dapat digunakan dalam suatu produksi tanpa harus membayar *royalty*.

public relations. Teknik menyampaikan pesan kepada masyarakat agar suatu pesan dapat diterima dengan baik dan tujuan dapat tercapai. *Public relations* (biasa disingkat PR) pada masa-masa sebelumnya digunakan untuk orasi, diskusi, debat terbuka, kampanye, atau segala sesuatu yang berkaitan dengan propaganda politik. Namun, pada perkembangannya, *public relation* digunakan berbagai perusahaan untuk mengatur hubungannya dengan masyarakat dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi seperti kegiatan promosi, pemasangan iklan, kerja sama dengan pihak lain, dll. Selain itu, *public relations* juga berguna untuk mengantisipasi konflik yang terjadi pada perusahaan sebagai media penghubung agar komunikasi antarpihak yang berkonflik berjalan dengan baik.

public service advertising. Iklan layanan masyarakat yang berisi ajakan pada setiap warga untuk turut aktif menyelesaikan sesuatu, misalnya membantu pemulihan daerah yang baru saja terkena musibah bencana alam.

Public Service Announcement (PSA). Iklan layanan masyarakat. Jenis iklan non-komersial yang bertujuan mempersuasi masyarakat dengan cara mengajak dan menghimbau mereka untuk mengerti, menyadari, turut memikirkan, serta mengambil sikap dan berperilaku sesuai dengan yang dikehendaki pihak pembuat pesan.

public service broadcasting. Suatu layanan penyiaran publik non-komersial, biasanya dibiayai oleh negara, misalnya RRI dan TVRI.

publicity assistant. Orang yang bertugas membantu kinerja *publicity director*.

publicity department. Suatu bagian pada tim produksi yang bertanggung jawab untuk mempromosikan sebuah film. Orang-orang yang berada di bagian ini adalah: *unit publicist*, *publicity assistant*, dan *stills photographer*.

publicity director / publicity executive. Orang yang bertugas menyusun dan mengawasi (secara langsung maupun tidak langsung) pelaksanaan publikasi suatu film.

published item. Meliputi: **1.** Rekaman video/audio yang diproduksi dan dilepas ke pasar. **2.** Rekaman audio yang dihasilkan sebagai bagian dari proses produksi (komersial) seperti *acetate master*, *production master*, *back up production masters*. **3.** Karya-karya yang diproduksi untuk didistribusikan pada masyarakat (seperti poster film, artikel yang dipublikasikan *via* Internet, dll.).

pull down. Transfer suara dengan memperlambat kecepatan film, 24 *frame* film per detik, hingga menjadi kecepatan video, 29.97 *frame* film per detik, yang ekuivalen dengan 23.98 *frame* film per detik. Hal ini harus dilakukan agar gambar dan suara hasil transfer ke dalam format video menjadi selaras. Lihat juga **pull up**.

pull focus. Teknik fokus pada bagian tertentu pada gambar dengan cara mengubah titik fokus pertama ke titik fokus kedua; fokus pertama pada *foreground* dan fokus kedua pada *background* atau sebaliknya, sehingga penonton akan mengarahkan pandangannya pada fokus baru tersebut. Disebut juga **selective focusing** atau **racking focus**.

pulldown claw. Bagian dari pergerakan kamera yang memajukan *frame* dari film yang terekspos ke *frame* berikutnya yang belum terekspos sementara *shutter* kamera dalam keadaan tertutup.

pull processing. Pemrosesan khusus yang mengolah film dalam waktu yang lebih singkat daripada waktu normal, biasanya dibuat untuk *overexposure*.

pull up. Transfer suara dengan menambah kecepatan film, 29.97 frame film per detik, yang ekuivalen dengan 23.98 *frame* film per detik, hingga menjadi kecepatan film, 24 *frame* film per detik,. Hal ini harus dilakukan apabila *track* optis dibuat sesudah melalui *mixing* dalam video. Lihat juga **pull down**.

pure documentary / dokumenter murni. Metode pembuatan film dokumenter; dokumentator hanya merekam peristiwa (alamiah dan orisinil) yang terjadi. Dia dengan sabar menunggu hingga ada sesuatu yang menarik terjadi pada subjek di depan kamera.

push processing. Jenis pemrosesan film yang pengolahannya memakan waktu lebih lama daripada waktu normal, biasanya dibuat untuk hasil *underexposure*. Harus diperhatikan bahwa pemrosesan seperti ini harus dilakukan untuk seluruh *reel*, tidak bisa untuk adegan-adegan tertentu saja, dengan akibat film akan menjadi lebih kontras dan lebih banyak *grain*.

puppeteer. Orang yang mengoperasikan boneka, baik dengan kontrol fisik, kabel, atau radio.

pyrotechnician. Anggota kru yang memiliki keahlian di bidang senjata dan ledakan.

Q

Q & A (kependekan dari **questions and answers**). Gaya pelaporan pada radio atau televisi di mana seorang penyiar mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada koresponden tentang sebuah berita.

Q rating. Riset (untuk iklan) yang mengukur seberapa mudah seorang selebriti dikenal dan seberapa disukai oleh masyarakat.

quad. *Videotape recorder* untuk *broadcast* yang memiliki empat *head* putar, masing-masing hanya membaca 17 garis horizontal pada gambar setiap kali melintasi pita. *Recorder* jenis ini menggunakan pita kaset dua inci.

quarter. Seperempat tahun; tiga bulan. Digunakan oleh akuntan produksi dan bagian publikasi sebagai patokan untuk melakukan pembayaran/pencairan dana.

quarter inch. Standar lebar pita audio magnetis yang digunakan untuk merekam suara dalam produksi film.

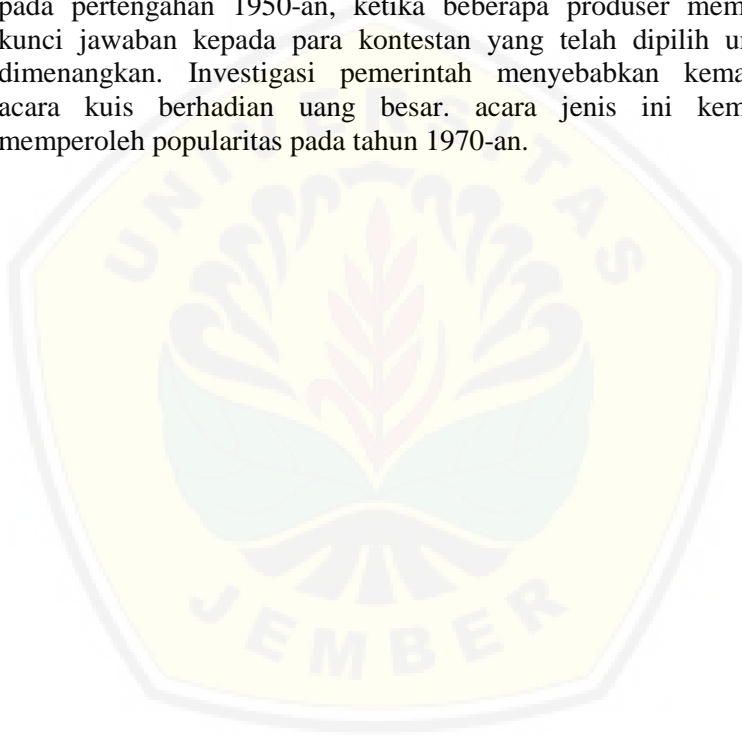
quartz light. Disebut juga lampu halogen atau tungsten, dirancang dengan akurasi suhu warna dan konsistensi *output* sepanjang umur hidupnya. Lampu ini sangat terang dengan suhu warna konsisten 3.200K. Berkualitas lebih baik dibandingkan lampu tungsten konvensional, dengan masa pakai hingga seratus kali lampu fotografi tungsten biasa. Lampu jenis ini sangat sensitif terhadap guncangan dan tidak boleh dipegang dengan jari telanjang. Minyak yang dihasilkan jari-jari tangan akan menjadikan lampu tersebut meledak saat dinyalakan.

quick release. Alat penyambung kamera-tripod yang berfungsi membantu mempermudah pemasangan dan pencopotan kamera dari tripod.

quick release shoe. Bagian dari *quick release* yang menempel di dasar kamera.

quiz show (juga disebut **game show**). Acara radio atau televisi yang dirancang untuk menguji pengetahuan, keberuntungan, atau keterampilan kontestan atau ahli. Dua kuis paling populer di televisi Amerika adalah *Wheel of Fortune* dan *Jeopardy*. Acara kuis yang cukup populer di televisi Indonesia antara lain *Aksara Bermakna*, *Berpacu dalam Melodi*, dan *Family 100*.

quiz show scandals. Praktik penipuan oleh penyelenggara acara kuis pada pertengahan 1950-an, ketika beberapa produser memberi kunci jawaban kepada para kontestan yang telah dipilih untuk dimenangkan. Investigasi pemerintah menyebabkan kematian acara kuis berhadiah uang besar. acara jenis ini kembali memperoleh popularitas pada tahun 1970-an.



R

R (Restricted). Suatu sertifikat yang diterbitkan oleh MPAA, mengindikasikan bahwa seseorang yang berusia di bawah 16 tahun dilarang menyaksikan tanpa didampingi oleh orang dewasa. Usia tersebut kemudian diubah menjadi di bawah 17 tahun.

R rating. Rating film di Amerika Serikat yang menunjukkan bahwa suatu film tidak bisa dilihat oleh siapa pun yang berusia di bawah 17 tahun kecuali didampingi oleh orang tua atau wali.

racking focus. *Lihat pull focus.*

Radio Frequency (RF). Bagian spektrum frekuensi yang memancarkan gelombang elektromagnetik, termasuk untuk penyiaran radio dan televisi.

radio mic. Mikrofon nirkabel, yakni mikrofon yang dilengkapi dengan pemancar radio yang digunakan pada kesempatan tertentu ketika penggunaan kabel harus dihindari.

railroad consultant. Seorang penasehat produksi dalam hal penggunaan rel kereta api agar rel tersebut dapat digunakan secara maksimum untuk menghasilkan gambar terbaik. Tugasnya termasuk merencanakan dan melaksanakan pengambilan gambar dengan menggunakan kamera di atas rel kereta.

rain cluster. Perangkat penyemprot air yang dapat digantung di atas kepala untuk memberikan simulasi efek curahan hujan. Di Indonesia, sering memakai semburan dari mobil pemadam kebakaran.

rank. Penyebutan secara ringkas istilah *Rank Cintel Flying Spot Scanner*, yakni sebuah alat untuk mentransfer gambar film menjadi sinyal elektronik yang selanjutnya direkam pada *videotape*.

rating. Besarnya persentase rumah tangga pemilik televisi yang menonton acara tertentu, dibandingkan dengan jumlah pemilik televisi di daerah itu. Rumus penghitungannya sebagaiberikut.

$$\text{Rating(\%)} = \frac{\text{Audience}}{\text{Universe}} \times 100\%$$

Contoh:

Pemilik TV (*universe*): 2.800 rumah tangga

Penonton program “A” (*audience*): 500 rumah tangga

Penonton program “B” (*audience*): 300 rumah tangga

Rating program “A” = $500 : 2800 = 17,86\% = 18$

Rating Program “B” = $300 : 2800 = 9,33\% = 9$

Penulisan rating cukup angka saja atau tanpa “%”. Rating hanya memperlihatkan besarnya pemirsa suatu acara, tidak menunjukkan kualitas acara.

rating point. Suatu persentase yang diperoleh dari semua TV rumah tangga yang melihat stasiun tertentu pada waktu tertentu, atau satu persen dari semua pendengar yang sedang mendengarkan sebuah stasiun radio tertentu pada waktu tertentu.

ratings. Perkiraan jumlah/besarnya pemirsa radio atau TV untuk sebuah program, tayangan, serial, dll. *Rating* atau pemeringkatan ini digunakan untuk membantu penyiar menentukan popularitas program radio atau TV dan memungkinkan sponsor menentukan berapa banyak orang yang dapat mereka jangkau dengan periklanan mereka. Sistem ini tidak menggunakan situs Web penyiaran, di mana pengunjung situs dapat dengan mudah dilacak dan direkam.

raw stock. Film yang belum diekspos.

reaction shot. Pengambilan gambar pendek yang disisipkan ke dalam sebuah adegan untuk menunjukkan reaksi, efek kalimat, atau tindakan terhadap tokoh lain dalam adegan tersebut. Biasanya, digunakan dalam sebuah *shot* dialog, untuk menunjukkan lawan bicara yang sedang mendengarkan atau memperhatikan.

reading. Istilah penting dan mendasar dalam khasanah pengkajian film. ‘Membaca film’ menunjukkan kedalaman dan intensitas yang lebih dibandingkan ‘menonton film’.

reading and rehearsal. Proses persiapan produksi saat sutradara mempersiapkan para pemain untuk menguasai peran masing-masing. Para pemain harus membaca dialog masing-masing dengan pas, mencakup dialek/idiom dan ekspresi. Selain itu, para pemain juga harus menguasai *blocking* atau peta gerak, dan apabila perlu berlatih di tempat yang nantinya akan digunakan untuk pengambilan gambar.

real-time. 1. Waktu senyatanya yang terjadi pada kehidupan nyata, bukan *filmic time* (waktu di dalam film yang dapat dipercepat atau diperlambat). 2. Segala peristiwa yang ditransmisikan atau disiarkan sebagaimana peristiwa tersebut terjadi; 3. film, program, dll., yang plotnya berlangsung dalam periode waktu yang sama dengan yang akan terjadi jika terjadi di dunia nyata; contohnya adalah serial TV 24.

realism. Gerakan seni yang didasarkan pada filsafat positivisme dan teori evolusi. Positivisme beranggapan bahwa tidak ada yang benar-benar nyata (*real*) kecuali jika didapatkan melalui pengamatan yang teliti. Sementara, teori evolusi menyatakan bahwa manusia tidak berbeda dengan binatang dalam proses adaptasinya dengan lingkungan, yang disebut dengan proses seleksi alam dan keberuntungan hidup ditentukan lewat pertarungan. Realisme bertujuan untuk menciptakan ilusi realitas, yang diwujudkan dalam bentuk pemanggungan yang menggambarkan situasi kehidupan manusia secara objektif tanpa distorsi di dalamnya. Dalam karya film, kesan realis biasanya dicapai dengan *shot* panjang tanpa dipotong dan *deep focus*. Contoh: film Woody Allen berjudul *Husbands and Wives* (1992) dan film Bergman *Scenes from a Marriage* (1973). Lihat **verisimilitude and naturalism**.

reality show (juga disebut **reality television**). Acara televisi yang menyajikan realitas kehidupan sehari-hari. Adegan-adegan dalam

acara tersebut memperlihatkan serangkaian kejadian nyata tanpa direkayasa terlebih dahulu. Para pemain umumnya khalayak biasa, disamping para aktor profesional. *Reality Show* mencakup beragam program, mulai dari pertunjukan kuis hingga pertunjukan yang memperlihatkan sekelompok orang yang mencoba bertahan (dalam situasi tertentu, seperti di pulau yang jauh) dan orang-orang yang bersaing memperebutkan hadiah dengan harus melalui uji coba atau rintangan yang sulit. Acara televisi *Candid Camera* adalah salah satu *reality show* pertama di televisi, dimulai pada tahun 1948. Seorang aktor menggoda seseorang dan kamera tersembunyi menunjukkan reaksi orang tersebut. Prototipe awal lainnya adalah serial PBS tahun 1973 *An American Family*, tentang keluarga modern yang mengalami perceraian. *Reality Show* sebagaimana yang sekarang dipahami dapat ditelusuri secara langsung ke sejumlah acara televisi yang dimulai pada akhir 1980-an, seperti: *ABC's Cops*, yang dimulai pada tahun 1989, menunjukkan para petugas polisi yang benar-benar sedang bertugas menangkap penjahat; *The Real World*, yang dimulai pada tahun 1992 di MTV, menempatkan orang asing bersama untuk jangka waktu yang lama dan merekam situasi yang terjadi; dan *Temptation Island* (2001), yang mencapai ketenaran dengan menempatkan beberapa pasangan di sebuah pulau yang dikelilingi oleh orang-orang yang belum menikah untuk menguji komitmen pasangan satu sama lain. Saat ini ada *reality show* dalam semua jenis genre, mulai dari *talk show*, seperti *The Jerry Springer Show*, hingga ada di mana orang bersaing untuk mendapatkan jodoh atau pekerjaan. Genre ini sering dianggap sebagai dokumenter. Namun, pada perkembangannya, banyak acara bertajuk *reality show* yang menampilkan kenyataan yang dimodifikasi, dengan cara mengikutsertakan partisipan untuk memancing reaksi tertentu, atau bahkan dengan alur cerita yang telah diatur terlebih dahulu. Dengan kata lain, acara tersebut menampilkan kisah fiktif dan palsu.

reality TV. Televisi yang program-program siarannya bergaya dokumenter, para pemainnya adalah orang-orang kebanyakan (bukan aktor), yang diajak membahas masalah keseharian, atau menempatkan mereka pada situasi yang belum pernah mereka alami sehingga mereka harus bereaksi.

reality video. Subgenre baru dokumenter. Awalnya dimulai dengan program komedi di televisi, yang mengandalkan pada kiriman cuplikan-cuplikan video yang konyol dan lucu dari para penonton. Selanjutnya, tayangan ini menumbuhkan minat baru pada dokumenter aktualitas (*actuality documentary*).

rear projection. Lokasi yang telah difilmkan diproyeksikan ke sebuah layar di belakang para aktor sehingga mereka tampak berada di lokasi tersebut.

rebroadcast. Topik atau kejadian yang disiarkan lagi, khususnya pada radio atau televisi.

receiver. Perangkat penerima sinyal RF, misalnya radio, *tuner*, atau televisi.

reception quality. Kualitas penerimaan suatu sinyal di masyarakat.

recorder. Perangkat yang mengkonversi sinyal elektronik menjadi pola magnetis di atas pita magnetis.

recording studio. Fasilitas perekaman suara yang biasanya terdiri atas (paling sedikit) dua buah ruang. Ruang pertama adalah *live room*, yakni ruang untuk menciptakan bunyi-bunyian yang akan direkam; kedua *control room*, yakni ruang tempat penerimaan, perekaman dan pengolahan suara yang dihasilkan di *live room*. Ruang-ruang pada studio ditancang dengan sangat hati-hati dan terencana, dengan kualitas akustik serta peredam suara yang bagus.

red carpet. Karpet merah yang digelar untuk menyambut kedatangan para tamu penting pada suatu acara besar (misalnya pemutaran perdana sebuah film atau pemberian anugerah), untuk menandakan bahwa acara tersebut sangat penting, terhormat, dan akan dihadiri banyak orang; sering menjadi tempat untuk pengambilan foto dan wawancara.

redhead. Unit lampu 1K, biasa disebut mickey.

- reel.** Pita film yang digulung pada sebuah gulungan logam atau plastik. Panjang film pada gulungan standar adalah 1.000 kaki (35mm) dan 400 kaki (16mm) dengan durasi sekitar sepuluh menit.
- reel-to-reel.** Format audio atau video yang menggunakan pita pada gulungan terbuka, tidak tertutup dalam kaset atau *cartridge*.
- re-establishing shot.** *Shot* yang kembali menempatkan tokoh dalam lingkungannya pada suatu adegan, terkadang digunakan sebagai *shot* transisi menuju adegan berikutnya.
- reflect.** Pantulan cahaya yang tidak dikehendaki yang terpancar dari suatu objek di *set* dan jatuh secara langsung pada lensa.
- reflected light.** Cahaya yang mencapai kamera setelah dipantulkan oleh objek yang disinari.
- reflection shot.** Teknik pengambilan gambar yang tidak mengarahkan kamera secara langsung ke objek, tetapi pada pantulan objek di cermin, air, atau apa pun yang dapat memantulkan bayangan objek.
- reflector.** Media untuk merefleksikan atau memantulkan cahaya pada subjek. Pada pengambilan film di luar ruangan, reflektor sering digunakan untuk mengarahkan sinar matahari ke titik tertentu yang dikehendaki. Banyak reflektor untuk keperluan syuting dan pemotretan dijual di pasaran, tapi alat ini bisa dibuat sendiri dengan menggunakan *styrofoam* atau bahan-bahan lain yang mudah memantulkan cahaya, biasanya berwarna putih atau perak.
- reflector flood.** Jenis lampu *flood* yang memiliki reflector.
- reflector spot.** Jenis lampu *spot* yang memiliki reflector.
- reflexive mode.** Jenis teks televisi non-naratif yang mengarahkan perhatian pemirsa pada proses, teknik dan konvensi produksi program televisi.

rehearsal. *Lihat reading and rehearsal.*

relational editing. Editing yang bertujuan membandingkan atau mengkontraskan suatu hal dengan hal lain.

release print. *Married print* yang dibuat untuk didistribusikan ke bioskop setelah *answer print* (telah disetujui).

release. Film / video yang diluncurkan ke masyarakat. Ketika film / video tersebut oleh distributor sudah dikirimkan kepada *exhibitor*, maka pihak studio sudah tidak lagi berhak menentukan siapa yang boleh / tidak boleh menyaksikannya.

release pattern. Bagian dari strategi pemasaran yang menentukan berapa jumlah *copy* film yang akan dikirim ke gedung-gedung bioskop, gedung bioskop mana saja yang akan menerima film untuk pemutaran perdana, dan bagaimana kelanjutan rilis film tersebut. Sebuah film mungkin dirilis secara luas di seluruh negeri, atau hanya di beberapa gedung bioskop di beberapa kota di mana terdapat para penonton yang tepat untuk film tersebut. Setelah rilis selesai dilakukan, akan segera disusul dengan penempatan film ke sebanyak mungkin gedung bioskop. Sebuah film biasanya dirilis pertama-tama di dalam negara asal sebelum pindah ke negara-negara lain, namun sekarang dimungkinkan sebuah film besar Hollywood untuk memiliki tanggal rilis secara global. Apa pun pola yang diadopsi, hal utama untuk diketahui adalah cara para analis pasar akan bekerja sama untuk mencoba memutuskan strategi terbaik guna mencapai *box-office* atas produk mereka.

re-load. Penanda yang datang dari departemen kamera atau tata suara ketika mereka telah kehabisan persediaan media untuk merekam.

remake. Versi baru sebuah film atau program lama, atau produksi ulang suatu film yang sebelumnya sudah pernah diproduksi. Contoh: *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927) yang diproduksi ulang pada tahun 1953 (sutradara Michael Curtiz) dengan judul sama, kemudian diproduksi ulang lagi pada 1980 (sutradara Richard Fleischer dan Sidney J. Furie) juga dengan judul sama.

Digital Repository Universitas Jember

Film lain adalah *What Price Hollywood?* (1932) yang diproduksi ulang menjadi *A Star is Born* (1937), *A Star is Born* (1954), dan *A Star is Born* (1976). Film *Psycho* (1960) diproduksi ulang oleh Gus Van Sant pada tahun 1998 dengan judul sama, digarap dengan sangat hati-hati dan persis *shot per shot*.

remote. Produksi yang dilakukan di lokasi (luar studio) dengan menggunakan generator *special effects* dan peralatan lain yang berhubungan dengan fasilitas studio multi-kamera.

remote control. Perangkat yang mengoperasikan suatu sistem dari kejauhan. *Remote* dapat mengendalikan aneka sistem seperti perangkat televisi, pembuka pintu garasi, robot, dan pesawat ruang angkasa. Mesin pertama yang dioperasikan dengan *remote control* adalah *motorboat*. Angkatan laut Jerman mengembangkannya selama Perang Dunia I (1914-1918). Pembuka pintu garasi otomatis diperkenalkan pada akhir 1940-an dan remote kontrol TV pada pertengahan 1950-an. Saat ini, dengan menggunakan aplikasi di *World Wide Web*, orang dapat mengendalikan perangkat seperti robot dan kamera dari jarak jauh.

re-recording mixer. Kru tatasuara yang bertanggung jawab menangani *mixing* elemen-elemen suara final (dialog, musik, *sound effect* dan *foley*). Pada sebagian besar produksi film dan program televisi, terdapat tiga kru *re-recording mixer*, masing-masing menangani dialog, musik, *sound effect* dan *foley*.

repertory. Pertunjukan bergaya natural. Aktor membangun penampilannya dengan memilih gestur tertentu dan menggunakan dialek tertentu pula.

replay. Sebuah peristiwa atau kejadian yang terekam (di dalam pita, video) dan diputar ulang (seperti dalam program olahraga) untuk menyoroti secara khusus suatu peristiwa/kejadian (misalnya gol yang dicetak oleh seorang pemain ke gawang lawan).

reportage. 1. penggunaan suatu media (cetak, elektronik, Internet) untuk menayangkan berita; 2. korpus berita; 3. sebuah gaya pelaporan berita.

reporter. Seseorang yang bertugas menyajikan berita di media cetak, elektronik, atau Internet.

representation / representasi. Pandangan bahwa cara media merepresentasikan kejadian, situasi, dan masyarakat ditafsirkan sebagai cermin atau konstruksi realitas. Penelitian telah menunjukkan bahwa peristiwa yang dipertontonkan di TV atau di Internet terasa lebih signifikan dan bermakna secara historis bagi masyarakat daripada yang tidak. Peristiwa seperti pembunuhan John Kennedy dan Lee Harvey Oswald, Perang Vietnam, dengar pendapat Watergate, pemukulan Rodney King, kematian Lady Diana, dan serangan 9/11 dianggap sebagai peristiwa sejarah yang penuh makna dan profetik melalui filter liputan media. Gambaran mengerikan mengenai Perang Vietnam yang ditransmisikan ke rumah-rumah warga setiap hari di akhir 1960-an dan awal 1970-an dianggap telah mengakhiri perang dengan memobilisasi protes sosial. Secara signifikan, sebuah bendera MTV dikibarkan oleh para pemuda Jerman Timur di Tembok Berlin saat mereka merubuhkannya pada tahun 1989. Gambar dua pesawat yang menghantam gedung World Trade Center pada tanggal 11 September 2001 menimbulkan reaksi internasional, yang konsekuensinya masih terasa hingga kini.

Media (termasuk film) mewakili aspek-aspek dunia, baik fiksi maupun non-fiksi. Namun, ketika menggunakan media, kita mengalami berbagai hal secara tidak langsung, alias tangan kedua. Pilihan-pilihan dibuat (secara sadar atau tidak) sebagai cara untuk merepresentasikan sesuatu yang dapat mengakibatkan kontroversi, misalnya jika kelompok-kelompok sosial tertentu direpresentasikan secara positif atau negatif dibandingkan dengan kelompok-kelompok sosial lainnya; karena itu sering terjadi klaim atas bias atau kekeliruan representasi. Menurut Stuart Hall, ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental. Yaitu konsep tentang 'sesuatu' yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual). Representasi mental ini masih berbentuk sesuatu yang abstrak.

Kedua, ‘bahasa’, yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan ke dalam ‘bahasa’ yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dan simbol-simbol tertentu. Proses pertama memungkinkan kita untuk memaknai dunia dengan mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan sistem ‘peta konseptual’ kita. Lalu, dalam proses kedua, kita mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara ‘peta konseptual’ dengan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep kita tentang sesuatu. Relasi antara ‘sesuatu’, ‘peta konseptual’, dan ‘bahasa/simbol’ adalah jantung produksi makna lewat bahasa. Proses yang menghubungkan ketiga elemen ini secara bersama-sama itulah yang kita namakan: representasi. Konsep representasi bisa berubah-ubah. Selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Makna juga tidak pernah tetap, karena ia selalu berada dalam proses negosiasi dan disesuaikan dengan situasi yang baru. Intinya, makna tidak inheren dalam sesuatu di dunia ini, ia selalu dikonstruksikan, diproduksi, lewat proses representasi. Ia adalah hasil yang diperoleh dari praktik penandaan. Praktik yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.

rerelease. Rekaman musik, film, atau produk media lainnya yang telah dirilis kembali ke publik untuk memperoleh khalayak baru.

rerun. Pemutaran ulang suatu film atau acara televisi, terutama serial televisi.

research departement. Bagian riset yang terdiri atas orang-orang yang menilai otentisitas artikel, benda, kostum, dan peristiwa dalam sebuah film sebelum produksi film tersebut dijalankan.

resolution. 1. Babak ketiga dalam struktur dramatik, saat konflik telah sampai pada tahap penyelesaian dan penonton dapat mengetahui apakah tokoh cerita berhasil mencapai keinginannya ataukah tidak. **2.** Tingkat kejernihan yang dapat direkam atau ditampilkan. Pada film, resolusi diukur dengan gabungan baris gelap-terang per milimeter. Pada televisi, diukur per *scan*. Resolusi horizontal

kamera televisi akan diukur dengan jumlah garis vertikal yang tampak dan dipampangkan pada keseluruhan luas layar. Disebut juga **resolving power**.

resolving power. *Lihat resolution.*

re-take. Pengambilan gambar ulang suatu adegan dalam syuting.

reversal intermediate. Duplikat generasi kedua yang dibalik agar memiliki tipe sama, negatif atau positif, dengan yang orisinal. Digunakan sebagai pengganti sekaligus melindungi yang orisinal.

reverse shot / reverse angle. Pengambilan gambar dengan sudut pandang berlawanan dari *shot* yang baru saja diambil (120-180°) untuk memperlihatkan sisi lain gambar. Biasanya digunakan untuk adegan percakapan, menggunakan *over-the-shoulder shots* yang memperlihatkan masing-masing tokoh yang sedang berbicara.

reverse-track zoom. Penggunaan kamera secara kompleks; kamera bergerak menjauh (*tracks out*) bersamaan dengan kamera melakukan *zoom in*, sehingga pembingkaiian tetap sama, tetapi pusat gambar diperbesar, mengakibatkan distorsi pada perspektif.

review. Pengkajian kritis terhadap sebuah film, serial televisi, buku, atau produk media lainnya di surat kabar, majalah, program radio atau televisi, atau di blog.

revisionistic. Film yang mengikuti genre tertentu, namun mengadakan perubahan, menantang, bahkan mendekonstruksi atas *stereotype* genre tersebut. Contoh: film karya Altman *McCabe and Mrs. Miller* (1971) dan *The Long Goodbye* (1973); karya Arthur Penn *Little Big Man* (1970); film sihir dan pedang dari Inggris yang disutradarai Matthew Robbins *Dragonslayer* (1981), serta karya Kevin Costner *Dances With Wolves* (1990).

RF. *Lihat radio frequency.*

RF Modulator. Perangkat yang digunakan untuk mengkonversi suatu sinyal menjadi bentuk yang sama dengan yang dipancarkan melalui udara, sehingga *output*-nya dapat dipergunakan oleh *receiver* standar.

RF Splitter. Perangkat pasif yang digunakan untuk mendistribusikan frekuensi radio pada dua atau lebih *receiver*.

rigging. Rangka pondasi untuk penyangga lampu penerangan pada suatu *set*. Disebut juga dengan *scaffolding*.

rigger. Pekerja yang bertanggung jawab mengatur letak dan fokus lampu serta konstruksi *scaffolding* yang digunakan di *set*.

rim. *Backlight* yang kuat, lebih kuat dari *key light*. Biasanya, diletakkan sama tingginya dengan subjek.

riser. *Lihat apple box*.

road movie. Genre film yang menggambarkan petualangan individu dan/atau kelompok yang meninggalkan tempat tinggal mereka dan melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, seringkali untuk melepaskan diri dari kehidupan mereka saat ini. Pada genre film ini, para tokoh cerita menjalani serangkaian petualangan yang mendebarkan, terkadang perjalanan untuk menemukan diri sendiri. Genre film ini menemukan akarnya pada karya sastra lama *The Odyssey* karya Homer. Luasnya wilayah Amerika membantu melahirkan genre tersebut, misalnya *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1968), *Bring Me the Head of Alfredo Garcia* (Sam Peckinpah, 1974) atau *Thelma and Louise* (Ridley Scott, 1991). Contoh dari Eropa adalah *Radio On* (Chris Petit, 1979), *Soft Top, Hard Shoulder* (Stefan Schwartz, 1992) dan *Butterfly Kiss* (Michael Winterbottom, 1994).

roll / rool 'em. Perintah yang biasanya diberikan oleh asisten sutradara ketika sutradara menganggap adegan telah siap untuk pengambilan gambar dengan memfungsikan kamera film dan peralatan rekam lainnya.

roll-off. Reduksi frekuensi di atas atau di bawah titik tertentu. Filter yang mereduksi frekuensi bass sering dipergunakan pada mikrofon *unidirectional*.

room tone. Lokasi dan set yang berbeda memiliki karakteristik audio yang berbeda pula. Seorang juru rekam suara biasanya membuat rekaman “sunyi” alamiah untuk *sound editor* yang akan menggunakannya sebagai latar belakang.

romantic comedy (romcom). Film komedi dengan cerita utama bergulir di seputar adegan-adegan romantis.

rough cut. Penggabungan berbagai adegan film menurut suatu cerita yang komprehensif, biasanya termasuk dialog dan *soundtrack*, dan masih memerlukan tahapan lain untuk dianggap sebagai pekerjaan yang terselesaikan. Dengan kata lain, merupakan hasil edit sementara, serta masih mungkin akan mengalami perubahan.

royalties. 1. Biaya/pembayaran untuk hak memutar musik produksi komersial di radio; 2. uang yang dibayarkan kepada penulis atau artis, sesuai hak cipta atas karyanya (buku, rekaman, dll.)

ruang make-up. Ruang yang difungsikan sebagai tempat untuk merias para pengisi acara. Biasanya, tersedia ruangan khusus untuk laki-laki, dan untuk perempuan.

ruang ganti. Ruang yang difungsikan sebagai tempat untuk ganti pakaian, ada tempat terpisah untuk laki-laki dan untuk perempuan, serta terdapat almari penyimpanan kostum.

rule of thirds. Teknik untuk membagi pemandangan atau bingkai menjadi tiga bagian (horizontal dan vertikal), agar tercipta komposisi yang seimbang.

run of the picture. Seorang pemain yang harus memenuhi jadwal pengambilan gambar utama saat dibutuhkan selama masa produksi, tanpa menerima kompensasi tambahan.

Running Order (RO). *Lihat rundown.*

running shot. Menggerakkan kamera untuk menyesuaikan dengan aktor/aktris ketika mereka menyeberangi *set* atau lokasi.

running story. Berita tentang suatu hal yang diikuti oleh serangkaian artikel pada edisi yang berbeda dari surat kabar atau program yang sama.

running text. *Template* berbentuk pita, biasanya diletakkan di posisi bagian bawah layar televisi, berisi informasi atau iklan suatu produk, berupa teks berjalan (ke arah kiri).

running time. Durasi atau lamanya pemutaran sebuah film, biasanya sekitar satu setengah hingga dua jam (untuk film cerita).

rundown / Running Order (RO). Susunan berita atau isi program acara yang dibatasi oleh durasi, segmentasi, dan bahasa naskah. Untuk sebuah produksi televisi, *rundown* merupakan panduan yang dijadikan acuan seorang *program director* atau pengarah acara dalam menjalankan sebuah acara televisi. *Rundown* biasanya disusun oleh produser dan didiskusikan dengan tim produksi. Format pembuatan *rundown* tidak mutlak, sangat bergantung pada karakteristik format acara televisi. *Rundown* format berita, misalnya, agak berbeda dengan *rundown* untuk acara berformat non-drama (*quiz, gameshow, music, variety show, magazine, dll.*).

run through. Latihan akhir bagi semua pendukung acara yang disesuaikan dengan urutan acara dalam *rundown*.

rushes. *Lihat dailies.*

royalty. Uang yang dibayarkan untuk penggunaan karya yang memiliki hak cipta.

S

sabre artist. Anggota tim produksi yang bertugas mengoperasikan sejumlah *software* untuk menciptakan *special effects*.

safe area. Bidang gambar yang dapat ditangkap *viewfinder* kamera. Di dalam bidang gambar ini terdapat garis yang menandai suatu area (disebut *live area*) yang nantinya dapat dilihat pada layar televisi (sekitar 80% dari luas seluruh bidang gambar yang dapat dipindai). Pada *safe area* inilah *production sound mixer* dapat mengarahkan *operator boom* untuk meletakkan *microphone boom*.

safe harbor. Waktu siaran, biasanya dari pukul 10 malam sampai pukul 6 pagi, ketika anak-anak tidak mungkin menjadi penonton yang mendengarkan atau melihat sehingga saat pemrograman orang dewasa dapat disiarkan dengan aman.

safety. Pengambilan gambar tambahan yang berfungsi sebagai *backup*, dilakukan sesudah sebuah *take* diselesaikan dan dianggap berhasil.

sandbag. Tas/bungkusan berisi pasir untuk pemberat.

satellite television. Siaran televisi yang diterima melalui satelit yang menawarkan sejumlah besar saluran kepada pelanggannya. Jutaan rumah di banyak negara menerima sinyal dari siaran langsung oleh satelit (DBS). Sebagian besar pemrograman DBS disediakan oleh layanan yang sama yang memasok program ke televisi kabel.

saticon. Tabung penangkap gambar yang dipergunakan pada hampir semua industri televisi dan kamera televisi.

satire. Karya sastra, drama, atau sinematik yang menertawakan seseorang atau sesuatu, misalnya, sitkom TV *The Simpsons* dianggap sebagai satir terhadap budaya Amerika.

scaffolding. Lihat **rigging**.

scan line. Garis piksel bercahaya yang membentuk gambar pada layar televisi. Pada sistem NTSC terdapat 525 garis, sementara pada sistem PAL dan SECAM terdapat 625 baris.

scanned area. Luas bidang gambar yang dapat dipindai oleh kamera televisi, sekitar 25% lebih luas daripada *safe area*.

scenario. 1. ringkasan rencana kerja dramatis atau sastra; 2. naskah tertulis untuk produksi sebuah film. *Lihat screenplay.*

scene. Adegan tunggal yang terjadi di sebuah lokasi pada suatu waktu. Akhir *scene* biasanya ditandai dengan perubahan lokasi atau waktu. Sebuah *scene* terdiri atas satu atau lebih *shot* dan peristiwa.

scenery. Latar belakang pada sebuah set atau dekorasi (*outdoor*), dapat berupa *backdrop* atau pemandangan alam yang memberi latar belakang suatu drama, film, atau karya lainnya..

scenography. Seni membuat dan/atau menggunakan dekorasi.

scenic artist. Kru produksi yang bertugas menyiapkan, mengecat, melapisi, atau menggambari *set* dan properti, membuat tulisan dan tanda/symbol sebagaimana dibutuhkan.

schedule. Urutan program pada sistem penyiaran (saluran, stasiun) untuk satu hari, minggu, bulan, atau tahun, dirancang sedemikian rupa untuk menjangkau khalayak sasaran.

science fiction (disingkat **sci-fi**). Suatu genre sastra dan sinema di mana ilmu masa depan digambarkan memiliki berbagai macam dampak (psikologis, sosial) terhadap manusia. Pendahulu genre tersebut adalah *True History* oleh Lucian of Samosata, di mana ia menggambarkan perjalanan imajiner ke bulan; *Utopia* (1516) oleh Thomas More, yang menggambarkan dunia futuristik; dan *Micromegas* (1752) oleh satiris Prancis Voltaire, di mana dia bercerita tentang pengunjung dari planet lain. Namun, seperti yang kita mengerti mengenai genre ini sekarang, fiksi ilmiah berawal

dari novel *Frankenstein* (1818) oleh Mary Shelley. Penulis pertama yang mengkhususkan diri pada genre baru ini adalah Jules Verne. Karya-karyanya yang sangat populer termasuk *Journey to the Center of the Earth* (1864) dan *Around the World in Eighty Days* (1873). H. G. Wells mengikuti Verne dengan *Time Machine* (1895), *The Island of Dr. Moreau* (1896), dan *The War of the Worlds* (1898). Majalah-majalah yang didistribusi secara luas, yang disebut *pulp fiction*, juga menerbitkan banyak cerita fiksi ilmiah, termasuk karya Edgar Rice Burroughs, dimulai pada tahun 1890-an. Pada abad ke-20, popularitas fiksi ilmiah berkembang dengan terbitnya *Brave New World* oleh Aldous Huxley pada tahun 1932 dan *1984* oleh George Orwell pada tahun 1949. Pada tahun 1950-an dan 1960-an sebuah subgenre *New Wave* muncul, yang berfokus pada hilangnya nilai-nilai kemanusiaan di dunia teknologi yang semakin meningkat. Penulis fiksi ilmiah *New Wave* termasuk Robert Heinlein, Isaac Asimov, Ray Bradbury, Philip K. Dick, dan Ursula K. Le Guin. Pada 1980-an subgenre lainnya, yang disebut *cyberpunk*, mulai fokus pada bahaya teknologi komputer; contohnya adalah *Neuromancer* (1984) oleh William Gibson. Sejumlah acara fiksi ilmiah telah menjadi bagian dari budaya pop, termasuk di antaranya *The Twilight Zone*, *Lost in Space*, *Star Trek*, dan *The X-Files*.

scopophilia. Kesenangan / kenikmatan, sering berupa sensasi seksualitas, yang diperoleh dengan cara melihat. Apabila *voyeurism* mengacu pada aktivitas tersembunyi yang biasanya berhubungan dengan objek tertentu atau obsesi seksual, *scopophilia* berkaitan dengan semua tindakan melihat. Berknaan dengan sinema, para teoretisi feminis menyatakan bahwa film cenderung dibuat untuk penonton laki-laki sehingga kesenangan diperoleh dengan cara melihat tokoh perempuan yang hadir untuk pandangan seksual laki-laki, atau dengan mengidentifikasi tokoh laki-laki yang aktif, yang mungkin menjadi *hero*.

score. Komponen musik pada *track* suara (*soundtrack*) film. Banyak *score* yang sengaja disusun secara ekspresif oleh para komposer khusus untuk film, drama, atau karya lainnya.

Digital Repository Universitas Jember

scouting. Orang yang bertugas mencari lokasi untuk produksi; bisa juga mencari orang-orang yang berbakat untuk diminta terlibat dalam produksi.

scratch. Gangguan pada film akibat kerusakan lapisan emulsi atau lapisan dasar. Jika kerusakan terjadi pada lapisan emulsi, maka kerusakan tersebut tidak bisa diperbaiki karena sebagian gambar telah hilang. Namun, jika kerusakan terjadi pada lapisan dasar, maka masih bisa diperbaiki dengan *wet gate printing*.

scratch mix. Proses *mixing* disertai koreksi suara yang biasanya dilakukan sebelum *mixing* terakhir, agar semua elemen suara berada pada posisi yang benar.

scratch test. Tes yang dilakukan sebelum pengambilan gambar dimulai, dengan cara memutar gulungan film selama beberapa detik untuk mengetahui apakah ada *scratch* atau tidak pada film, juga apakah kamera dan magasin tidak menimbulkan *scratch* pada permukaan film.

scratch track. Perekaman suara tidak dengan tujuan menggunakan rekaman tersebut, kecuali hanya untuk digunakan oleh aktor sebagai referensi *dubbing*.

screen. 1. permukaan datar di mana gambar / film diproyeksikan; 2. istilah umum untuk industri film, dikenal lebih khusus sebagai layar perak (*silver screen*).

screen direction. Dari perspektif kamera, arah ke mana seorang aktor memandang atau bergerak pada sebuah *shot*.

screen test. Audisi untuk peran dalam film atau televisi di mana berbagai aktor diminta untuk memainkan peran tersebut secara singkat untuk dinilai pemeran mana yang paling sesuai. Adegan yang ditampilkan adalah adegan yang memberikan kesempatan bagi aktor/aktris untuk memperlihatkan kemampuannya. Adegan ini biasanya berdasarkan skrip film untuk mempertimbangkan

seorang aktor/aktris dengan diambil gambarnya, lengkap dengan menggunakan kostum, *set*, dan tata rias.

screen time. Durasi suatu program—biasanya lebih pendek daripada *story time* (waktu cerita). *Story time* suatu episode sinetron bisa jadi satu atau dua hari, tetapi *screen time* kurang dari 60 menit.

screen violence. Kekhawatiran umum bahwa paparan kekerasan terhadap anak-anak di layar (film, televisi, *video game*, Internet) akan menghasilkan efek negatif. Namun penelitian jarang menemukan adanya korelasi antara keterpaparan terhadap kekerasan layar dan efek negatif seperti kecenderungan melakukan tindakan kekerasan. Model efek media, di sisi lain, selalu mempertahankan korelasi antara keduanya. Tapi model seperti itu telah dikritik karena:

- memusatkan perhatian pada media massa dan bukan pada pelaku kekerasan,
- melihat anak-anak sebagai makhluk pasif yang mudah dipengaruhi, tidak mampu membedakan antara fantasi dan kenyataan,
- dimotivasi oleh ideologi konservatif politik,
- mendefinisikan fokus penelitian secara tidak memadai, sering memilih sampel media untuk memverifikasi bias pada model tersebut,
- memotret khalayak massal sebagai intelektual inferior dan karenanya tidak mampu membentuk pikiran mereka sendiri.

screening. Pemutaran film khusus untuk penonton tertentu dan/atau orang-orang yang terlibat pada pembuatan film tersebut, biasanya dilakukan di gedung bioskop.

screenplay. Naskah lengkap yang menjadi bahan untuk melaksanakan produksi film. Sebuah skenario dapat dilihat melalui dua sisi. 1) *Sisi fungsional*, mengacu pada fungsi skenario sebagai petunjuk untuk membuat film. Skenario yang baik harus berupa *blue print* yang jelas sebagai rancangan untuk memproduksi film. 2) *Sisi substansial*, merujuk pada kekuatan sebuah skenario sebagai suatu

karya tekstual yang mandiri, yang mampu menggerakkan emosi dan merangsang pikiran pembaca.

Skenario film (*screenplay* atau *script*) merupakan *blue print* bagi seorang sutradara dalam membuat film. Skenario yang baik harus memiliki efektivitas sebagai petunjuk pembuatan sebuah film. Film adalah bahasa gambar, maka deskripsi visual harus diutamakan. Dialog hanya digunakan dalam film apabila sarana visual tidak mampu lagi menyampaikan gagasan.

Secara kronologis, tahap penulisan skenario adalah:

- penentuan gagasan/ide (*basic story*),
- penulisan sinopsis,
- *treatment*, yakni pengembangan lebih jauh sinopsis cerita,
- penulisan skenario (kemungkinan tidak langsung jadi, tetapi melalui beberapa tahap revisi, sebelum menjadi skenario final).

Berdasarkan pemilihan model bertutur, skenario film cerita dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yakni: struktur tiga babak, mozaik, linear, dan eliptis.

Struktur tiga babak. Jenis skenario ini berkembang dengan baik di Hollywood. Ia mementingkan keterikatan penonton pada jalan cerita, tanpa membebani. Juga merupakan cara bertutur yang dianggap klasik, yaitu lewat cerita yang bergerak menuju klimaks lewat struktur tiga babak. Film yang menggunakan skenario jenis ini terbagi dalam tiga pembabakan.

Babak I (pembukaan)

- Memperkenalkan karakter tokoh dengan segenap persoalannya,
- Menghadapkan para tokoh pada problema / krisis yang seolah-olah tak bisa diselesaikannya,
- Memperkenalkan tokoh antagonis,
- Membangun alternatif yang mengerikan.

Babak II (tengah)

- Mengintensifkan problem yang dihadapi sang tokoh dengan sejumlah komplikasi.

Babak III (penutup)

- Memecahkan masalah seperti yang dikehendaki penonton, yakni sang tokoh selamat, sukses (atau sebaliknya, nasib sang tokoh berakhir secara tragis).

Struktur tiga babak dianut hampir semua film komersial produksi Hollywood, misalnya *First Blood* (Ted Kotcheff, 1982), *Rambo. First Blood Part II* (George P. Cosmatos, 1985), dan *Witness* (Peter Weir, 1985).

Mozaik. Dalam skenario dengan desain mozaik, muncul banyak adegan yang tidak secara ketat saling berhubungan. Contoh skenario model ini adalah tetralogi karya Francois Truffaut: *The 400 Blows (Les Quatre Cents Coups, 1958)*; *Love at Twenty (L'Amour a vingt Ans, 1962)*; *Stolen Kisses (Baisers Voles, 1968)*; dan *Bed and Board (Domicile Conjugal, 1970)*. Film-film Truffaut tersebut merupakan mozaik kehidupan sehari-hari, para tokohnya bukan jagoan yang mampu mengatasi segala rintangan, namun manusia biasa. Penonton mendapat realitas, bukan dongeng. Keempat film Truffaut menunjukkan, bahwa ceritanya tidak dibuat untuk menjebak reaksi psikologi penonton. Di dalamnya, tidak terdapat faktor-faktor yang ada pada cerita dalam Struktur tiga babak. Segenap elemen filmis dimanfaatkan untuk menegaskan gagasan sutradara, dan untuk itu tidak harus selalu ada alasan langsung dengan konstruksi cerita. Dalam hubungannya dengan penulisan skenario, Truffaut berpendapat, “Tokoh lebih penting daripada konstruksi, lebih penting dari apa pun dalam film.” Itulah sebabnya, bagi Truffaut, pemilihan aktor menjadi sesuatu yang sangat penting, dan aktornya merupakan faktor dominan untuk membentuk karakter dalam film.

Linear. Contoh untuk skenario jenis ini adalah film karya Ingmar Bergman *Scenes from a Marriage*. Film berdurasi 168 menit ini sebagian besar isinya berupa percakapan antara sepasang suami-istri, nyaris tanpa adegan yang diusahakan membunuh kebosanan. Penulisan skenarionya tidak diupayakan untuk menggiring reaksi psikologis penonton, seperti adanya *suspense*, jenjang menuju klimaks, dan penyelesaian yang tuntas. Bergman seolah menolak sebuah film menjadi manis dan menyenangkan dengan cara apapun. Ia membebaskan penonton untuk membuat tafsiran yang berbeda sama sekali. Ia hanya membeberkannya, tidak lewat pengadeganan yang bisa simbolis, melainkan melulu lewat percakapan. Dalam filmnya tersebut, penonton betul-betul hanya

melihat orang bercakap-cakap lama sekali. Alur cerita bergman adalah isi percakapan itu.

Eliptis. Skenario dengan desain eliptis diperkenalkan pertama kali oleh Akira Kurosawa melalui filmnya *Rashomon*. Umumnya sebuah cerita mempunyai awal dan akhir, namun dalam *Rashomon* awal dan akhir itu hanyalah dalam pengertian fisik, yakni ada halaman terakhir. Secara struktural, cerita dalam film ini tidak bergerak ke mana-mana. Tepatnya, setiap kali maju ia melingkar, dan seterusnya. Film *Rashomon* ini bercerita tentang penyelidikan terbunuhnya seorang samurai. Tiga orang saksi dihadirkan, namun ketiganya membuat kesaksian yang berbeda. Mereka bisa benar, sekaligus semuanya bisa bohong. Setiap versi yang ditampilkan para saksi bisa dianggap berdiri sendiri-sendiri, yang merupakan pengulangan tanpa kesimpulan siapa yang benar. Dengan begitu cerita *Rashomon* melingkar ke atas. eliptis.

screenwriter / penulis skenario (juga disebut **scriptwriter**). Orang yang menulis skenario film, baik berdasarkan cerita asli maupun adaptasi dari karya lain (film terdahulu, novel, drama, biografi, dll.).

screwball comedy. Genre komedi, berasal dari bioskop tahun 1930-an, menampilkan petualangan lucu tokoh yang menarik dan menampilkan dunia glamour dan keberanian yang canggih.

scrim. Bendera yang dibuat dari materi tembus cahaya. Kegunaannya adalah untuk mengurangi dan mendifusikan sumber cahaya. Berada di tengah antara sebuah *gobo* dan sebuah *diffuser*.

script. Istilah umum yang merujuk pada naskah tertulis suatu pertunjukan, skenario, atau siaran, yang digunakan dalam produksi atau pertunjukan, lengkap berisi cerita, *setting*, dan dialog. Sebuah skrip bisa saja berupa *screenplay*, *shooting script*, *lined script*, *continuity script*, atau *spec script*.

script department. Bagian dari tim produksi yang bertanggung jawab atas skrip suatu film atau program televisi, terdiri atas para penulis, *script editor*, dan *prompter*.

script doctor. Penulis yang diminta memperbaiki skrip yang ditulis oleh orang lain, agar sesuai dengan ekspektasi produksi.

script editing. Proses perbaikan atau perubahan skrip berdasarkan masukan dari berbagai pihak, misalnya produser atau sutradara.

script format. Format penulisan naskah acara.

script marking. Penandaan pada naskah untuk menjadi catatan bagi sutradara ataupun pendukung produksi lainnya.

script supervisor. Orang yang bertanggung jawab untuk mencatat semua adegan dan pengambilan gambar yang diproduksi (bagian mana yang sudah diambil gambarnya). Termasuk juga, semua informasi yang diperlukan seperti durasi, arah gerakan, pengarahannya mimik wajah, penempatan aktor/aktris dan properti, serta gerakan fisik yang harus disesuaikan oleh aktor/aktris dalam semua cakupan yang berurutan untuk kemungkinan pengambilan gambar ulang. Semua informasi ini dimasukkan dalam salinan naskah (*lined script*) dan digunakan oleh editor pada tahap editing. Dalam salinan ini, juga dimasukkan catatan sutradara untuk editor.

script theory. Teori bahasa yang mengemukakan bahwa percakapan sering terstruktur dengan cara seperti skrip, terbentang dalam terma-terma yang disebut kerangka kosa kata yang disesuaikan oleh para pembicara agar pas dengan situasi.

seamstress. Orang yang bertugas membuat kostum.

season. Paket atau rangkaian episode program televisi, ditulis untuk menghasilkan bentuk tayangan dengan urutan yang koheren.

SECAM (Sequential Color with Memory). Sistem televisi berwarna yang dikembangkan di Perancis, menggunakan 25 *frame* per detik dan 625 garis horizontal.

Digital Repository Universitas Jember

second (2nd) assistant director. Asisten sutradara yang bertugas mengawasi pergerakan para pemain dan menyiapkan *call sheet*.

second (2nd) unit. Unit kru tambahan yang bertugas melakukan pengambilan gambar yang tidak terlalu penting, misalnya gambar *insert*, kerumunan, pemandangan, dll.

second (2nd) unit director. Sutradara pada unit kedua.

“second sticks!” Aba-aba yang disampaikan oleh kru kamera agar *clapper* sekali lagi menandai awal *shot* dengan *slate*, karena *slate* yang pertama tidak tertangkap kamera.

secondary audience. Penonton film yang hanya pergi ke gedung bioskop untuk menyaksikan sebuah film setelah mendengar informasi dari kawan, koran, atau televisi, bahwa film tersebut bagus dan layak tonton. Penonton jenis ini tidak mau ambil risiko pada pemutaran minggu pertama.

secondary viewing. Menonton televisi sambil melakukan kegiatan yang lain, seperti membaca atau mengerjakan pekerjaan rumah tangga.

segment. Pembagian waktu dalam sebuah program acara. Salah satu fungsi pembuatan segmentasi ini adalah untuk keperluan penempatan iklan. Apabila sebuah program acara berdurasi 30 menit, sebenarnya program tersebut hanya berisi 24 menit acara, sedangkan enam menit sisanya untuk iklan. Acara berdurasi 30 menit biasanya dibagi menjadi tiga atau empat segmen. Sedangkan, acara berdurasi 60 menit biasanya dibagi menjadi lima atau enam segmen.

segmentation / segmentasi. **1.** pembagian jadwal televisi dalam hal genre atau saluran; **2.** pembagian khalayak sesuai demografi untuk alasan periklanan.

segue. Transisi dari satu suara ke suara lainnya.

sequel. Film, sinetron, atau novel yang melanjutkan sebuah cerita yang telah dimulai pada film, sinetron, atau novel sebelumnya, yang menampilkan cerita dengan tokoh dan/atau peristiwa yang merupakan kelanjutan dari yang sudah ada terdahulu. Contoh: *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941) yang diikuti oleh *The Black Bird* (David Giler, 1975); *National Velvet* (Clarence Brown, 1944) diikuti oleh *International Velvet* (Bryan Forber, 1978); *A Man and a Woman* (Claude Lelouch, 1966) diikuti oleh *A Man and a Woman: 20 Years Later* (Claude Lelouch, 1986). Pada umumnya, sekuel tidak lebih berhasil dari film yang diikutinya—dengan perkecualian untuk beberapa film, seperti *The Godfather, Part II* (Francis Ford Coppola, 1974), *Toy Story 2* (John Lasseter, Lee Unkrich dan Ash Brannon, 1999), *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980), dan *X2: X-Men United* (Bryan Singer, 2003), dll.

sequelitis. Kecenderungan beberapa penulis dan/atau pembuat film untuk menulis atau menghasilkan sebuah cerita dalam mengantisipasi pembuatan sekuel-sekuel berikutnya.

sequence / sekuen. Bagian dari sebuah film yang menunjukkan satu kejadian atau serangkaian adegan yang berkaitan. *Sequence shot* merujuk pada *shot* panjang, biasanya dengan pergerakan kamera yang rumit. Contoh: *sequence* perkawinan dalam *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1974).

sequence shot. Pengambilan gambar panjang hingga mencapai keseluruhan *scene* atau *sequence*. Terdiri atas *shot* tunggal tanpa editing.

selective focusing. Lihat **pull focus**.

semiology / semiotics. (Istilah pertama digunakan di Eropa, yang kedua di AS). Studi tentang tanda; analisis terhadap kandungan audio-visual sebuah film, dalam konteks praktik-praktik budaya dan konvensi sosial, dapat mengungkapkan bagaimana makna diproduksi dan dikomunikasikan.

sensitivity. Kemampuan suatu perangkat, seperti kamera atau mikrofon, untuk menangkap informasi dan mengkonversinya menjadi sinyal elektronik.

serial. Serangkaian episode cerita yang biasanya ditayangkan setiap minggu per satu episode.

serial. 1. novel, cukup populer di tahun 1830-an dan 1840-an, terbagi menjadi sejumlah episode berturut-turut yang diterbitkan secara berangsur-angsur; **2.** film yang dipresentasikan dalam suatu rangkaian episode selama beberapa hari, minggu, atau bulan. Film serial pertama yang populer adalah *The Perils of Pauline* (1914), diikuti oleh *The Hazards of Helen*, yang menghasilkan 119 episode dari tahun 1914 sampai 1917. Struktur cerita pada setiap episode bersifat mandiri, dan diakhiri dengan adegan yang menggantung (*cliff-hanger*) agar para pemirsa merasa penasaran untuk mengikuti kelanjutannya pada episode berikutnya. Serial tetap populer di kalangan khalayak film, terutama anak-anak, sampai tahun 1940-an. Sebuah kebangkitan konsep serial dapat ditemukan pada film 1981 *Raiders of the Lost Ark* (*cliff-hanger*) dan sekuelnya.

series. Bentuk populer tayangan drama yang berlangsung dalam sejumlah episode; misalnya, drama TV tentang kiprah polisi, koboi, seri sains-fiksi, dan seri yang mengungkap sisi-sisi kehidupan para pengacara, dokter, atau sebuah keluarga. Rangkaian film atau drama tersebut dikaitkan oleh kesamaan tokoh cerita. Dalam hal *plot* cerita, film-film tersebut hanya memiliki kaitan kecil. Contoh: *Superman* (Richard Donner, 1978), *Rocky* (John G. Avildsen, 1976), *Star Trek - The Motion Picture* (Robert Wise, 1979), dan film-film James Bond 007.

servo. Sirkuit elektronik yang digunakan untuk mengontrol kecepatan motor pada *videotape recorder head* karena memerlukan tingkat presisi sangat besar.

set. Lokasi atau lingkungan buatan yang digunakan untuk pengambilan gambar sebuah film atau acara televisi. Biasanya *set* tidak dibuat selengkap lingkungan yang dikehendaki naskah demi

Digital Repository Universitas Jember

kemudahan proses syuting, namun tetap diupayakan senatural mungkin apabila dilihat dengan kamera.

set decorator. Orang yang bertugas menghiasi / melengkapi *set* dengan aneka barang dan benda sesuai dengan kebutuhan cerita, seperti mebel, tanaman hias, dll.

set designer. Orang yang bertugas menciptakan desain *set* dan pernik-pernik kelengkapan yang mendukung untuk kepentingan produksi film, program televisi, atau produksi panggung. *Set designer* bertanggung jawab pada penata artistik (*art director*).

set dresser. Orang yang menjaga semua set sebagaimana yang dikehendaki *set decorator*, meletakkan berbagai elemen *set* seperti korden, lukisan, dll. dan mengubah posisi benda-benda tersebut sesuai kebutuhan pengaturan kamera, *grip*, dan tata cahaya.

set dressing. Benda-benda yang menjadi bagian integral dari sebuah *set* atau *action*, namun tidak perlu disebutkan dalam naskah.

set medic. Petugas bidang kesehatan yang menyediakan dan melayani kebutuhan medis pemain dan kru selama proses produksi.

set up. Pengaturan pada setiap posisi baru kamera, tidak termasuk pengaturan ketika menggunakan *dolly* dan *crane* untuk memindahkan kamera selama pengambilan gambar.

sets in use (disingkat **SIU**). Jumlah pesawat televisi yang disetel mengikuti siaran tertentu selama periode waktu tertentu.

setting. Tempat dan kondisi di mana sebuah.

setting. Latar belakang tempat (di mana), latar waktu (kapan), dan suasana sebuah narasi, drama, atau puisi berlangsung. Dengan kata lain, *setting* merupakan informasi mengenai di mana (*setting* tempat) dan kapan (*setting* waktu) sebuah kejadian berlangsung, serta bagaimana suasana yang melingkupinya. Suasana adalah salah satu unsur intrinsik yang berkaitan dengan keadaan

psikologis yang timbul dengan sendirinya bersamaan dengan jalan cerita. Suatu cerita menjadi menarik karena berlangsung dalam suasana tertentu. Misalnya, suasana gembira, sedih, tegang, penuh semangat, tenang, damai, dan sebagainya. Suasana dalam cerita biasanya dibangun bersama pelukisan tokoh utama. Pembaca mengikuti kejadian demi kejadian yang dialami tokoh utama dan, bersama dia, pembaca diajak larut dalam suasana cerita.

sex bomb. Julukan untuk seorang bintang film cantik dan seksi, memiliki daya tarik seksual tinggi.

sexploitation (perpaduan antara **sex** dan **exploitation**). Penggunaan materi seksual atau tema seksual yang disengaja untuk membuat suatu produk, seperti iklan atau film, biasanya untuk meraih sukses secara komersial.

shake hand-held. Pengambilan gambar dengan posisi kamera dipegang, diberi guncangan seirama gerak langkah untuk memberi kesan dramatis.

shallow focus. *Depth of field* kecil, dengan satu *plane* (*foreground*, *middle-ground*, atau *background*) pada *focus*. Dengan demikian, fokus hanya terjadi di sebagian kecil area pada salah satu bidang gambar. Bandingkan dengan **deep focus**.

shallow space blocking. Tipe *blocking* yang berhubungan dengan *setup* multi-kamera, *set* pada studio, tempat aktor harus bergerak dari samping ke samping (bukan maju atau mundur).

share-of-audience (disingkat dengan **share**). Besarnya persentase rumah tangga yang menonton sebuah program acara tertentu pada waktu tertentu dibandingkan dengan seluruh rumah tangga yang menghidupkan (*turned on*) televisinya. Misalnya, jumlah orang yang menyetel pesawat televisinya ke program tertentu antara pukul 8:00 siang sampai 11:00 malam.

$$\text{Share (\%)} = \frac{\text{Channel Audience}}{\text{Total Audience}} \times 100\%$$

Contoh:

Share program "A" = $500 : 1600 = 31$

Share program "B" = $300 : 1600 = 18,75$ atau 19

Rumah tangga yang menghidupkan TV = $1600 : 2800 = 57\%$

shiny boards. Reflektor grip untuk memperoleh cahaya matahari sebagai *key* atau *fill light*.

shoot. Proses pengambilan gambar dengan kamera, bertujuan menghasilkan potongan-potongan gambar yang nantinya disatukan lewat editing, sehingga menjadi film yang utuh. Rencana pengambilan gambar disebut *shooting schedule*.

shooting. Pelaksanaan pengambilan gambar yang sebenarnya; Bisa juga merujuk ke program televisi dan fotografi.

shooting script. Versi lain dari sebuah naskah film yang digunakan dalam proses produksi atau waktu syuting berlangsung. Jadi, antara *shooting script* dengan naskah (*screenplay*), sebetulnya, tidak jauh berbeda. Dalam sebuah *shooting script*, sudah ada campur tangan sutradara. Biasanya, sutradara memberikan catatan mengenai jenis *shot*, *angle* dan gerakan kamera (*camera movement*).

shooting ratio. Perbandingan antara jumlah film yang digunakan dalam pengambilan gambar dengan yang digunakan dalam film versi final. Jika, setiap lima menit, film yang digunakan berasal dari gambar sepanjang 30 menit, maka rasionya adalah 6:1.

shop steward. Orang yang dipilih oleh kru; di *set*, *shop steward* mewakili kru dalam berhubungan dengan pihak manajemen produksi.

short / short film / film pendek. Film cerita berdurasi singkat, biasanya di bawah 60 menit. Film pendek pada umumnya dibuat tidak untuk diputar di gedung bioskop. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang sebelum memproduksi film cerita

panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang sengaja mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, namun umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

shot. *Single sequence* yang diambil dari sebuah film atau program televisi yang ditangkap oleh kamera tanpa terpotong. Ini adalah unit visual terkecil sebuah film, berupa potongan film (berapa pun panjang atau pendeknya) yang merupakan hasil suatu pengambilan gambar tanpa terinterupsi. Dalam penyuntingan, sebuah *shot* panjang dapat dipotong-potong sesuai keperluan. Pada akhirnya, secara bersama-sama, *shot*, *scene*, dan *sequence* membentuk bangunan dramatik sebuah film cerita. Rangkaian *shot* membentuk *scene*, rangkaian *scene* membentuk *sequence*, sedangkan rangkaian *sequence* membentuk sebuah film.

Berdasarkan ukuran objek yang diambil, pada dasarnya hanya ada tiga jenis *shot*, yakni *Close Up* (CU), *Medium Shot* (MS), dan *Long Shot* (LS). Namun, dari ketiga jenis *shot* tersebut, berkembang beberapa variasi (bergantung pada jarak atau jauh-dekatnya objek dari kamera), misalnya *Extreme Close Up* (ECU atau XCU), *Big Close Up* (BCU), *Medium Close Up* (MCU), *Close Shot* (CS), *knee shot*, *Medium Long Shot* (MLS), *full shot*, dan *Extreme Long Shot* (ELS atau XLS). Sedangkan, berdasarkan jumlah objek yang diambil, terdapat *one shot* (1S), *two shot* (2S), *three shot* (3S), dan *Group Shot* (GS).

shot composition. Susunan elemen-elemen utama dalam sebuah *frame*. Lihat juga **mise en scène**.

shot list. Daftar yang diberikan pada tim produksi yang menunjukkan *scene* mana saja yang akan diambil gambarnya pada hari itu. Pada daftar tersebut, tercantum nomor *scene*, lokasi pengambilan gambar, keterangan ringkas tentang *scene*, panjang *scene* (berdasarkan panjang halaman dalam skrip), para aktor yang terlibat, dan catatan khusus untuk semua departemen tentang hal-hal apa saja yang dibutuhkan.

shotgun microphone. Mikrofon *directional* yang biasanya berbentuk tabung memanjang, sangat ideal digunakan dalam produksi film atau televisi. Mikrofon jenis ini dapat menangkap suara pada jarak tertentu, dengan syarat sumber suara harus berada pada garis lurus penangkapan mikrofon.

show. Pertunjukan (drama, musik, film, konser) yang berlangsung di depan publik.

show reel. Kompilasi karya-karya seorang sutradara film, biasanya dimaksudkan untuk menunjukkan keahlian khusus mereka.

showtime. Waktu yang dijadwalkan bagi berlangsungnya suatu pertunjukan.

shutter. Mekanisme kamera yang mencegah cahaya masuk ke film di antara pengukuran *frame*, sehingga serial foto yang terpisah memiliki jarak walaupun gulungan film tetap diputar dalam kamera.

shutter speed. Lamanya waktu pengeksposan sebuah *frame* tunggal. Semakin rendah kecepatan *shutter*, semakin banyak cahaya masuk ke dalam kamera, sehingga memungkinkan terjadinya *motion blur*.

siaran langsung. *Lihat live.*

siaran tunda. Siaran radio atau televisi yang direkam terlebih dahulu untuk disiarkan kemudian.

sibilance. Suara mendesis akibat penekanan berlebihan terhadap suara berfrekuensi tinggi "s" dan "z". Dapat diminimalisir dengan menggunakan *windscreen* pada mikrofon.

sight line. *Lihat axis of action.*

signal. Emisi atau gerakan yang secara alami atau secara konvensional memicu reaksi pada bagian penerima (*receiver*).

signal generator. Perangkat yang menghasilkan sinyal elektronik, digunakan pada sistem televisi.

signal to noise ratio. Perbedaan dalam amplitudo antara *noise* yang dihasilkan dan *output* sinyal maksimum pada suatu perangkat.

silent film / film bisu. Film yang tidak disertai *soundtrack* sehingga tidak bersuara. Film jenis ini diproduksi hingga akhir 1920-an sebelum film yang disertai *soundtrack* ditemukan. Di kebanyakan bioskop besar, film bisu disertai musik, direkam atau diputar secara terpisah, sering disiapkan khusus untuk film. Kebanyakan film bisu memiliki subtitel. Film produksi 1927, *The Jazz Singer*, merupakan film yang menandai akhir era film bisu. Meski film ini tergolong bisu jika dilihat dari panjangnya film, namun penyanyi Amerika Al Jolson bernyanyi dan berbicara dalam empat adegan. Film ini bukan film berbicara yang pertama, tapi ini adalah yang pertama berhasil mencapai *box office*.

silk. Bentangan kain putih lebar yang digunakan sebagai penyaring atau pelembut cahaya dari sumber cahaya yang terlalu kuat. Dahulu, yang digunakan benar-benar kain sutera.

silver screen / layar perak. Film atau industri bioskop pada umumnya.

simply shot. Gambar yang diambil dari sudut yang mudah.

simulation. Pemutaran film atau program televisi sesudah diterjemahkan dan diberi *subtitle*. Modifikasi teks dapat dilakukan selama simulasi.

simulcast. Siaran simultan sebuah program oleh radio dan televisi, atau oleh radio dan televisi di situs Internet.

simultaneous dialogue. Dialog yang diucapkan secara bersamaan oleh dua orang tokoh cerita, ditulis pada dua kolom yang berdampingan.

sinematek. Lembaga pengarsipan film, terletak di Jakarta dan diresmikan pada tahun 1975. Pengarsipan film merupakan salah satu bentuk penghargaan terhadap film-film karya sineas Indonesia. Hingga tahun 1993, Sinematek Indonesia memiliki koleksi berupa 422 film cerita, 1369 film noncerita, 231 rekaman kaset video, 5000 buku film, 7448 skenario, ribuan poster dan foto, serta sejumlah kamera dan proyektor kuno. Koleksi film tertua adalah *Loetoeng Kasaroeng* (G. Kruger dan L. Heuvelcorp, 1926) dan *Siloeman Babi Perang Siloeman Monjet* (The Teng Cun, 1935).

sinematografi. *Lihat cinematography.*

sinetron. Kependekan dari sinema elektronik, yakni sebuah film seri yang ditayangkan melalui media elektronik (televisi). Di Barat, sering dikenal dengan *soap opera* atau opera sabun, atau disebut juga *telenovela* (bahasa Spanyol). Sinetron pada umumnya bercerita tentang kehidupan manusia sehari-hari yang diwarnai konflik, misalnya kehidupan remaja dengan intrik-intrik cinta segi tiga, kehidupan keluarga yang penuh penistaan, dan kehidupan alam gaib.

Sinetron Indonesia sering mendapat kritikan. Biasanya, dibuat berpuluh-puluh bahkan beratus-ratus episode, semata karena tujuan komersial, kurang mengindahkan kualitas dan logika cerita, tidak mendidik, dan hanya menyajikan hal-hal yang bersifat menghibur. Salah satu sinetron terpanjang adalah *Tersanjung* (produksi Multivision Plus), terdiri atas 356 episode, dengan masa tayang enam tahun 11 bulan (1998–2005). Dalam hal cerita, sinetron Indonesia bersifat musiman dan mengalami pasang surut. Misalnya musim sinetron remaja, sinetron misteri, sinetron percintaan, dan sebagainya. Cerita yang disuguhkan cenderung mengekor pada sinetron yang laris dan diminati pasar. Ketika sebuah sinetron remaja memperoleh rating bagus, misalnya, maka PH-PH akan berlomba-lomba membuat sinetron remaja sejenis.

Sinetron yang diminati di Indonesia juga banyak yang berasal dari luar negeri. Misalnya, sinetron dari daratan Asia Timur yang pernah meledak dan menjadi *trend* di Indonesia seperti *Meteor*

Garden, *Endless Love*, dan *Full House*. Juga telenovela dari Amerika Latin seperti *Maria Mercedes* dan *Mari Mar*.

Ciri khas sinetron:

- Bentuk narasi dengan akhir cerita mengambang, berjangka waktu panjang, bisa saja menjadi tak terbatas dalam menceritakan kisahnya.
- Lokasi utamanya bertempat di suatu tempat yang mudah diidentifikasi, alias familiar, dan di situlah tokoh-tokoh tersebut sering melakukan perannya.
- Ketegangan antara konvensi realisme dan melodrama. Realisme mengacu kepada seperangkat konvensi yang menyatakan bahwa drama tersebut merupakan representasi apa yang terjadi di 'dunia nyata' dengan tokoh-tokoh yang akrab dan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Teknik narasi secara sengaja mengaburkan pandangan pemirsa bahwa tayangan tersebut hanyalah sebuah konstruksi di layar kaca. Musik-musik yang dramatis dan tayangan *close up* pun menjadi bumbu pelengkap yang sangat pas untuk membangun ketegangan dalam setiap episodenya, yang nantinya akan dipotong pada moment yang tepat, dan membuat penonton semakin penasaran.
- Tema yang berputar-putar dan menonjolkan hubungan interpersonal. Perkawinan, perceraian, putus hubungan, dan aksi balas dendam menjadi inti opera sabun, dan memberikan minat emosional pada cerita. Tema-tema tersebut berputar-putar di antara semua tokoh dalam cerita tersebut dan akhirnya terbentuk sebuah imaji bahwa anggota keluarga dalam cerita tersebut akan terus-menerus dilanda pertengkaran.

singing voice. Seseorang yang berdialog/bernyanyi untuk seorang aktor. Marni Nixon menggantikan Audrey Hepburn dalam film *My Fair Lady* (George Cukor, 1964); pada tahap pascaproduksi, suara Marni Nixon direkam menggantikan suara Audrey Hepburn khusus pada nomor musikal.

single. *Shot* yang hanya memiliki subjek tunggal di dalamnya.

single-camera production. Pelaksanaan produksi yang hanya menggunakan kamera tunggal, dengan rangkaian *shot* diambil dalam susunan yang telah diperhitungkan. Pada televisi, model kamera tunggal ini sering digunakan untuk memproduksi sinetron, film televisi, video klip, dan iklan.

single system. Metode perekaman suara dan gambar pada medium yang sama. Biasa digunakan pada syuting berita di lapangan.

sinopsis. *Lihat synopsis.*

sistem studio. Studio-studio besar seperti Paramount, Warner Bros, MGM, 20th Century Fox, Universal, Columbia dan United Artist menguasai industri film Hollywood—dan akhirnya dunia—dengan sistem memonopoli seluruh bisnis film, mulai dari produksi, distribusi, hingga pemutaran. Mereka memproduksi film di tempat mereka sendiri dan menggunakan pekerja kreatif yang terikat kontrak jangka panjang. Mereka juga memiliki studio produksi, jaringan bioskop, film-film yang dijual dengan sistem *blind booking*, *block booking*, dan sistem lain yang tidak memungkinkan pembuat film independen dan studio kecil untuk mempertunjukkan filmnya.

Sistem studio ini praktis lumpuh setelah pada tahun 1954 diberlakukan undang-undang *Anti-Trust* yang melarang praktik monopoli. Sejak saat itu, studio-studio besar mulai berkonsentrasi di lini produksi dan distribusi, serta meninggalkan lini pemutaran alias melepas kepemilikan mereka atas gedung-gedung bioskop. Berakhirnya sistem studio monopoli ini memiliki dampak positif bagi studio film kecil dan independen. Bioskop independen yang selama ini hanya bisa memutar film-film kelas dua, akhirnya bisa memiliki akses yang lebih luas pada film. Sementara, bagi studio-studio besar, keterbatasan akses pada jaringan bioskop menjadikan beberapa di antara mereka rontok karena tidak mampu mempertahankan mutu produknya.

situation comedy / komedi situasi (disingkat **sitcom**). Suatu genre drama berdasarkan situasi sosial yang menghasilkan kelucuan dengan cara menempatkan para pelakunya pada situasi yang tidak

tepat, asing, dan mengagetkan. Khalayak dapat dengan mudah mengidentifikasi ide dasar karena telah mengenal situasi sosialnya. Sitkom telah terbukti menjadi genre penyiaran Amerika yang paling populer dan tahan lama. Genre ini menampilkan tokoh dan situasi untuk mengeksplorasi kehidupan di rumah, tempat kerja, dan lokasi umum lainnya dengan cara yang lucu dan sering menyindir. *I Love Lucy* (1951-1957), yang membintangi Lucille Ball, adalah sitkom *hit* pertama. Sitkom yang masa pemutarannya tergolong terpanjang adalah *The Simpsons*, serial animasi yang diciptakan oleh Matt Groening, seorang kartunis Amerika. Cerita ini berasal dari tahun 1987 sebagai tayangan singkat pada acara televisi mingguan Tracey Ullman, ditayangkan sebagai seri lanjutan pada tahun 1990.

skenario. *Lihat screen play.*

skew. Kecenderungan suatu gambar untuk bergerak lebih cepat di bagian atas layar televisi.

skip frame. Efek optis dengan cara menghilangkan beberapa *frame* tertentu dengan tujuan mempercepat *action*.

slapstick comedy. Cerita komedi yang menghasilkan kelucuan dengan cara mengeksplorasi fisik para tokohnya secara berlebihan, atau terjadinya interaksi fisik antara seorang tokoh dengan tokoh lainnya secara berlebihan. Nama ini diambil dari peralatan yang biasa digunakan oleh para pelawak sirkus—dua lembar papan yang ditepukkan dengan keras di punggung seseorang.

slasher film. Sub-genre film berbiaya produksi rendah (biasanya film horor) yang didesain untuk penonton remaja (*teen movie*), biasanya menceritakan kejadian mengerikan dan berdarah-darah, seperti pembunuhan beruntun yang tak terhentikan. Contoh: film-film klasik yang sukses secara komersial karya Hitchcock *Psycho* (1960), karya Carpenter *Halloween* (1978), dan karya Wes Craven *A Nightmare on Elm Street* (1984); juga film-film karya Mario Bava dan Dario Argento *Deep Red* (1975), karya Lucio Fulci

Digital Repository Universitas Jember

Zombie (1979), dan *Sleepaway Camp* (1983). Lihat juga **grindhouse film**, **b-film** dan **z-film**.

slate. Perangkat untuk menandai *scene* yang direkam. Setiap pengambilan gambar ditandai di bagian awal, meskipun bisa juga ditandai di bagian akhir (disebut *tail slate*). Juga digunakan pada saat audisi, untuk mengidentifikasi nama aktor dan *scene* yang akan dibawakannya pada audisi tersebut.

sleeper hit. Film yang tidak diunggulkan dan tidak dipublikasikan, namun di luar dugaan mencapai kesuksesan besar.

slide. *Template* grafis statis berupa pemberitahuan promo darurat ataupun *slide* untuk *public service announcement*.

slow motion (slow-mo). Metode pengambilan gambar suatu adegan atau sekuen sehingga di layar tampak lebih lambat dari biasanya, demi efek yang diinginkan. Pergerakan gambar yang diperlambat tersebut dilakukan demi kebutuhan cerita; teknik *editing* yang memperlambat gerakan objek. Lawan kata: **fast motion**.

slug line / slug. Tulisan di awal setiap *scene* yang menunjukkan lokasi dan waktu kejadian.

smash cut / shock cut. Perpindahan gambar yang cepat dari satu gambar ke gambar lainnya, dengan tujuan mencapai efek kejutan. Misalnya, digunakan pada adegan pembunuhan yang disusul dengan si tokoh yang tiba-tiba terjaga dari sebuah mimpi buruk.

SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers). Organisasi yang mengurus standardisasi peralatan dan pekerjaan.

SMPTE leader. *Leader* dengan hitungan mundur dalam detik yang biasa digunakan pada awal film.

SMPTE time code. Juga dikenal dengan *longitudinal time code*, yakni sinyal berfrekuensi tinggi yang memungkinkan “penguncian” akurat perangkat audio-video.

SMPTE type A, B, or C. Standar *videotape recorder* satu inci. *Type C* adalah standar yang paling disukai untuk penyiaran.

sneak preview. Pemutaran film di bioskop (sebelum film utama) tanpa pemberitahuan, sehingga pembuat film dapat memperoleh tanggapan/masukan dari penonton sebelum didistribusikan secara luas. Seringkali, tanggapan/masukan penonton digunakan sebagai landasan untuk mengadakan perubahan beberapa bagian film yang menurut produser akan membuat film tersebut lebih berhasil di pasaran.

soap opera. Sinetron serial, yang awalnya ditujukan pada audiens wanita radio. Opera sabun dimulai pada awal tahun 1930-an sebagai episode di radio berdurasi 15 menit dan berlanjut pada televisi di awal 1950-an sebagai episode berdurasi 30 menit dan kemudian menjadi satu jam. Genre ini dinamai opera sabun (*soap opera*) karena yang mensponsornya adalah perusahaan deterjen. Pada tahun 1930-an, Procter & Gamble (P&G) memproduksi dan mensponsori opera radio pertama. P&G sudah lama dikenal sebagai produsen sabun. Sabun Ivory misalnya, sudah dipasarkan P&G sejak tahun 1880-an. Pada tahun 1890-an, P&G bahkan sudah memproduksi lebih dari 30 jenis sabun. Ketika P&G mensponsori opera radio, orang pun menyebut opera tersebut dengan istilah “opera sabun.” Opera radio ini memang ditujukan untuk ibu-ibu rumah tangga, sehingga disiarkan pada siang hari. Ketika televisi mulai populer pada tahun 1950-an sampai 1960-an, opera sabun pun pindah ke media televisi dan tetap secara rutin disponsori merek-merek dari P&G seperti deterjen “Tide”, shampo “Prell”, pasta gigi “Crest”, pelembut pakaian “Drownyn”, atau popok bayi “Pampers”.

Opera sabun biasanya berputar pada kisah asmara, perselingkuhan, kesetiaan, dan intrik. Drama dengan permasalahan kompleks ini strukturnya dibangun lewat bangunan yang disebut pohon keluarga. Pohon keluarga ini berisikan karakter, konflik, relasi tokoh-tokoh yang memainkan opera sabun tersebut dengan jalan cerita (*plot*) yang rumit dan kompleks. Contoh opera sabun dari Inggris: *Coronation Street* (1960-), *EastEnders* (1985-), *Brookside*

(1982-2003), dan *Emmerdale* (1972-); dari Australia: *Neighbours*, *Home and Away*; dari Amerika *Dallas*, *Dynasty*, *Melrose Place*, dan *Sunset Beach*.

social realism. Realisme sosial, sebuah gaya pembuatan film yang mencoba untuk merepresentasikan kekhasan kehidupan sehari-hari kebanyakan orang dalam masyarakat. Subjek yang diangkat biasanya kelas pekerja dan isu-isu sosial yang terkait. Dalam sejarahnya, realisme sosial adalah rekaman kenyataan yang sudah diideologisasi menurut teori Marx tentang perjuangan kelas, atau ajaran Mao Zedong tentang pentingnya kelas bawah dalam perjuangan menghapus kelas. Pendekatan sosiologi berasumsi bahwa seni adalah cerminan masyarakat. Dengan karya seni, kreator merekam persoalan masyarakat di mana ia hidup, dan karya seni pun terpengaruh serta mempengaruhi masyarakat. Oleh banyak negara sosialis dan komunis, pendekatan ini digunakan sebagai alat perjuangan kaum proletar. Realisme sosial menuntut pengarang melukiskan kenyataan dalam perkembangan revolusionernya selaras dengan kebenaran dan fakta sejarah, kemudian menghubungkannya dengan tugas mendidik kaum protelar sesuai dengan semangat sosialis.

socialist realism. Gaya seni dan pembuatan film yang berkembang di Uni Soviet pada era Stalin sebagai bentuk propaganda, dengan tujuan mempromosikan kepentingan negara sosialis.

soft focus. Pengambilan gambar dengan lensa yang diatur sedikit *out of focus* sehingga subjek tampak agak buram, untuk mencapai efek tertentu. Seringkali digunakan ketika memfoto seorang aktor/aktris yang mulai terlihat berkerut.

soft light. Pencahayaan dengan menggunakan lampu khusus yang tidak menghasilkan bayangan, dengan sinar lembut dan merata.

soft news. Berita yang dilaporkan dalam gaya informal, sering dengan gaya berbincang-bincang. Biasanya isi berita jenis ini menyangkut kemanusiaan dan menarik minat banyak orang, seperti gosip, skandal, atau pembunuhan. Misalnya, berita tentang artis terkenal

Digital Repository Universitas Jember

yang diadili karena tersangkut masalah narkoba, presiden berkunjung ke kota kelahirannya untuk bernostalgia, dll.

Sony Dynamic Digital Sound (SDDS). *Noise reduction* dan penguat suara yang diperkenalkan oleh Sony. Pesaing utamanya adalah Dolby Digital dan DTS.

sosiodrama. Drama atau pentas teater yang bertujuan meningkatkan kualitas penonton dalam hal tertentu. Pesan-pesan moral yang disampaikan diharapkan dapat memperbaiki sikap, perilaku, dan pola pikir penonton. Karena sosiodrama dibebani tugas khusus, yakni membina penonton, maka metode penyampaiannya harus digarap secara khusus dan terencana. Apabila penonton tergolong remaja dan anak-anak, metode paedagogi dapat digunakan. Tetapi, jika penontonnya berusia dewasa, biasanya metode andragogi lebih tepat untuk diterapkan.

Mengangkat sosiodrama ke dalam media audio-visual harus memperhatikan kaidah-kaidah sinematografi. Sosiodrama dapat dihadirkan dengan model panggung maupun sinetron, dengan konsekuensi masing-masing. Meskipun model pentas panggung yang dipilih, tidak berarti pementasan itu sama persis dengan pementasan di panggung biasa.

sound camera. Kamera yang beroperasi dengan tenang selama perekaman gambar, sehingga suara dapat direkam tanpa terganggu bunyi kamera.

sound card. Alat khusus berupa kartu suara yang dapat mengubah suara analog (seperti dari mikrofon atau pita audio) ke bentuk digital, atau mengubah sinyal audio digital (seperti dari file audio) ke sinyal analog yang dapat diputar pada speaker komputer.

sound engineer. Anggota tim produksi yang bertanggung jawab atas terciptanya *soundtrack* film. Pihak yang terlibat di bagian ini adalah *sound designer*, *sound editor*, *sound effect*, *sound mixer*, *sound recordist*, *boom operator*, *re-recording mixer*, *music supervisor*, dan *foley artist*.

Digital Repository Universitas Jember

sound designer. Orang yang bertanggung jawab merancang *sound-track* dan komponen audio suatu film.

sound editing / sound mixing. Proses editing dan penggabungan suara yang meliputi dialog, musik, dan efek suara.

sound editor. Anggota tim produksi yang mengedit *soundtrack*. Lihat juga **dialog editor**.

sound effects. Tiruan suara alami dan bunyi-bunyian lainnya yang ditambahkan pada tahap pascaproduksi untuk melengkapi eksyen dan untuk memberi kesan realistik dalam film, drama, atau program televisi tertentu.

sound effects editor. Anggota tim produksi yang khusus mengedit *sound effects*.

sound image. Suara apa pun yang dirasakan atau ditafsirkan dengan cara yang sama seperti gambar.

sound mix. Proses perekaman suara yang dilakukan di lokasi pada saat syuting.

sound mixer. Ahli tata suara yang bekerja sama dengan *boom operator* untuk merekam dialog para aktor di lokasi pada saat syuting.

sound-on-sound. Metode perekaman suara. Suara yang telah direkam sebelumnya pada sebuah *track*, direkam kembali pada *track* lainnya sambil ditambahkan suara baru.

sound supervisor / penata suara. Orang yang secara khusus bertugas menggabungkan dan menyeimbangkan berbagai sumber bunyi dan suara dalam sebuah produksi. Sebagai media audio-visual, film menggabungkan teknologi visual dan audio sekaligus. Tugas seorang penata suara adalah memadukan unsur-unsur suara (*mixing*) yang terdiri atas dialog/narasi, ilustrasi dan efek-efek suara.

soundstage. Bidang/arena luas (biasanya di dalam studio) di mana *set* untuk pengambilan gambar dibangun. *Soundstages* menuntut para kru untuk memperhatikan banyak faktor, seperti *sound*, *lighting*, suhu, penonton, dan keamanan.

soundtrack. 1. Komponen suara pada sebuah film. 2. Kumpulan lagu-lagu yang diperdengarkan sepanjang pemutaran film, sering dipasarkan dalam bentuk album. 3. Istilah umum untuk dialog, musik dan efek suara dalam sebuah film atau video

source. Peralatan yang mengirim informasi atau data kepada peralatan lainnya. Biasanya merujuk pada perangkat yang disambungkan pada *input* peralatan audio-video seperti kamera dan *videotape recorder*.

source music. Musik yang berasal dari sumber aslinya (misalnya orkestra, radio, grup band) dalam sebuah adegan film. Jika ada tokoh cerita yang memutar radio, kemudian mendengarkan alunan sebuah lagu, itu disebut *source music*. Juga dikenal sebagai *foreground music*.

spaghetti western. Genre film bergaya Hollywood Westerns, namun sebenarnya difilmkan di Italia selama tahun 1960-an dan 1970-an. Yang paling terkenal dari semua sutradara spaghetti Western adalah Sergio Leone, yang berhasil merangkul banyak audiens dengan *A Fistful of Dollars* (1964), spaghetti Western pertama buatan Italia, dibintangi Clint Eastwood, yang juga bermain dalam karya populer Leone yang lain *For a Few Dollars More* (1965) dan *The Good, the Bad, dan Ugly* (1966). Film-film ini awalnya mendapat ulasan kritis yang buruk, namun Leone akhirnya dikenali karena akurasi pengetahuannya tentang sejarah dan penggunaan *set* yang realistis.

speaking role. Tokoh yang mengucapkan dialog sesuai dengan yang tertulis pada naskah. Sebaliknya, *non-speaking role* merupakan tokoh yang disebutkan keberadaannya pada naskah namun tidak mengucapkan sepatah kata pun, dan biasanya dibayar lebih murah

daripada *speaking role*. Sementara, *extras* (figuran) ada yang bicara ada yang tidak, bukan termasuk *speaking role* atau *non-speaking role*.

spec script. Naskah yang belum tuntas, ditulis sebelum ada perjanjian apapun dengan siapapun (*spec* atau *speculation*), dengan tujuan ditawarkan pada pihak-pihak yang berminat. Setelah ada yang membeli, barulah naskah tersebut diselesaikan.

special effects (disingkat **SFX**). Efek buatan yang digunakan untuk menciptakan ilusi pada sebuah film atau acara televisi; merujuk pada efek-efek yang dihasilkan pada saat produksi di *set*. Berbeda dengan *visual effect* yang dibuat pada tahap pascaproduksi. Efek spesial paling awal dibuat dengan lensa kamera khusus. Meningkatnya penggunaan animasi dan citra komputer telah memungkinkan untuk menciptakan efek yang rumit dan sangat realistis. Beberapa film animasi sekarang dibuat semata-mata dengan animasi komputer, yang telah menaikkan seni *special effects* ke tingkat yang baru.

Special Effects Generator (SEG). Perangkat pada produksi program televisi yang digunakan untuk memindah dan mengombinasikan berbagai sumber gambar. Disebut juga **switcher**.

special effects supervisor. Orang yang mengepalai para kru *special effect*.

special makeup effects. Orang yang berkeahlian memadukan ilmu tata rias, tata rambut dan penerapan teknologi kulit sintetis (seperti lateks, gelatin dan silikon).

specular. Jenis lampu yang benar-benar terfokus pada bidang tertentu. Sering dipersepsikan sebagai *hard light*.

speed. Aba-aba yang diberikan oleh *director of photography* atau *camera operator* yang ditujukan pada sutradara, mengindikasikan bahwa kamera telah bekerja dengan kecepatan yang tepat, sehingga sutradara dapat segera memberi perintah *action* pada para pemain.

speed of sound. Kecepatan perambatan suara di udara (770 mi/hr). Kecepatan ini dipengaruhi oleh suhu dan tekanan udara.

spherical / spherical print. Sistem optik yang pembesaran dimensi vertikal dan horizontal suatu gambar adalah sama. Lihat juga **aspect ratio**.

spill. Cahaya yang meluber keluar batas pencahayaan, atau yang jatuh ke tempat yang tidak dikehendaki.

spin-off. Film atau program televisi yang dibuat berdasarkan elemen-elemen film atau program televisi yang sudah ada sebelumnya, dibuat pada medium sejenis atau berbeda.

splice / splicing. Penggabungan dua film (dengan metode tertentu) sehingga terbentuk sebuah kesatuan yang berkesinambungan. Proses ini disebut *splicing*, hubungannya disebut *splice*.

split screen. Layar yang dibagi menjadi dua bagian atau lebih, dengan gambar berbeda namun biasanya interaktif, misalnya dua orang yang saling menelpon.

sponsor. Seseorang atau suatu badan yang membiayai (sepenuhnya atau sebagian) pelaksanaan suatu produksi, dengan tujuan tertentu.

spoof. Film atau program televisi yang berusaha menghibur penonton dengan mengeksploitasi jenis film atau masyarakat tertentu, demi efek lucu atau satir.

spool. Roll film yang diproyeksikan, namun film tersebut telah mengalami kerusakan karena usia pemakaian.

sportscast. Siaran radio atau televisi acara olahraga atau berita yang berkaitan dengan olahraga.

spotlight. Jenis lampu yang sinarnya sempit dan tidak menyebar, menerangi objek dengan kuat dan menimbulkan bayangan tebal.

spotting. Digunakan pada editing *sound effect* dan musik ilustrasi, untuk mengidentifikasi adegan-adegan khusus yang memberikan tanda-tanda musik dan efek. Biasanya hal ini mencakup informasi mengenai panjang dan gayanya.

sprocket. Roda dengan gigi teratur yang mencengkeram bagian pinggir film yang berlobang (*sprocket holes*) berfungsi untuk menggerakkannya di dalam kamera atau proyektor.

squeeze frame. *Template* yang muncul dengan mengecilkan ukuran program yang sedang berlangsung, berbentuk siku (L), berisi informasi tentang suatu produk

squib. Perangkat kecil yang bisa meledak (jika dipicu), dikenakan di tubuh aktor dan disertai tabung darah, sehingga menimbulkan efek tertembus peluru.

stage. 1. teater atau drama pada umumnya; 2. tampilan sebenarnya sebuah drama seperti yang diciptakan oleh pencahayaan, gambar pemandangan, kostum, dan efek suara.

stage direction. Untuk drama panggung, instruksi berupa teks untuk aktor (masuk, keluar, atau melakukan sesuatu) dan untuk kru panggung (lampu menyala, lampu padam).

stand in. Orang yang menggantikan (untuk sementara) posisi seorang aktor pada tahap pengaturan suatu adegan yang memakan waktu lama, karena itu dia harus memiliki postur tubuh yang mirip dengan aktor yang digantikannya.

stand up. Reportase yang menuntut reporter untuk menyampaikan laporannya dengan cara berdiri di depan kamera. Laporan ini umumnya disampaikan secara langsung (*live report*), namun dapat juga disampaikan secara rekaman (*taping*). *Stand-up* biasa dilakukan untuk berita-berita besar dan menarik. Reporter dapat melakukan *stand-up* di awal atau akhir berita. Bisa juga dua kali, di awal dan akhir berita.

standby. Aba-aba untuk meminta kepada semua pendukung acara baik kru maupun pengisi acara untuk bersiap-siap memulai acara / pengambilan gambar. Dapat juga berarti aba-aba untuk kamerawan agar jangan mengubah komposisi gambar karena pengambilan gambar akan dilakukan.

standby painter. Ahli gambar yang berada di *set* selama pengambilan gambar untuk melakukan perubahan-perubahan seperlunya jika diperlukan.

star (sinonim untuk **celebrity**). Seorang aktor yang terkenal, yang selalu berada di dalam sorotan mata publik karena prestasinya di film, olahraga, atau bidang lainnya.

star system / sistem bintang. Strategi publisitas yang dikembangkan Hollywood pada masa jayanya, dengan penekanan pada bintang film, bukan filmnya, sebagai cara untuk menarik kehadiran penonton ke bioskop. Film yang dibintangi John Wayne, misalnya, akan dipromosikan sedemikian rupa untuk menarik banyak penggemar sang bintang, ketimbang memusatkan perhatian pada film yang dibintangi John Wayne tersebut.

station (kependekan dari **radio station**). Tempat siaran radio dipancarkan. Ada dua jenis stasiun radio utama: komersial dan publik. Yang pertama dimiliki oleh perusahaan swasta, mendapat keuntungan dari iklan; yang terakhir didanai oleh pemerintah. Beberapa negara juga memiliki stasiun nirlaba yang dioperasikan terutama oleh institusi pendidikan. Meski istilah stasiun sering diaplikasikan ke tempat di mana penyiaran televisi dilakukan, istilah yang lebih akurat dalam hal ini adalah studio.

steadicam. Perangkat mekanis yang menyangga kamera dan menempel pada badan kamerawan, berfungsi sebagai peredam guncangan sehingga gambar tampak lebih stabil.

station break. Penghentian sementara, atau interupsi, suatu program radio atau televisi, biasanya dilakukan untuk memberikan

Digital Repository Universitas Jember

informasi mengenai program tersebut atau mengenai sponsor program.

steadicam operator. Operator kamera yang bertugas mengoperasikan *steadicam*.

steady shot. Gambar yang tampak sempurna, tidak banyak guncangan dan menghasilkan rasa nyaman bagi yang menikmati.

stereo. Kependekan dari *stereophonic*, perangkat audio dua kanal. Pada konteks *subtitling*, salah satu kanal dapat digunakan untuk *timecode*.

stereotype. Penggambaran mengenai seseorang atau suatu hal yang diasumsikan sebagai sesuatu yang diterima atau disepakati bersama. *Stereotype* dapat berupa jenis kelamin, ras, agama, atau kelompok tertentu. Kaum perempuan, dalam film-film Indonesia, misalnya, sering digambarkan sebagai makhluk lemah-lembut dan keibuan, orang Cina digambarkan sangat pelit, dan orang Madura digambarkan bodoh dan kasar.

still. Foto statis, biasanya mengenai seorang aktor atau suatu adegan dalam film untuk keperluan publisitas atau dokumentasi.

still photographer. Orang yang bertanggungjawab atas publisitas dan pembuatan foto *set* serta lokasi. Hasil karya *still photographer* dapat juga digunakan pada kesempatan tertentu.

stillstore. *Template* grafis statis berupa informasi tentang suatu produk. Biasanya berupa logo produk.

sting. *Bumper* di dalam program untuk menjelaskan segmen-segmen pada sebuah program.

stock. Istilah yang merujuk pada film layar lebar, khususnya film yang belum digunakan atau diekspos.

stock footage. Untuk alasan penyederhanaan proses kerja, waktu atau biaya, beberapa *shot* dalam sebuah film mungkin berasal dari duplikasi atas (bagian tertentu dari) film lain atau perpustakaan film. *Shot* semacam itu disebut *stock footage*.

stock music / library music. Musik yang tidak diciptakan secara khusus untuk sebuah film, melainkan koleksi milik studio / perusahaan yang sewaktu-waktu dapat digunakan tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan atau *royalty*.

stock shot. Berbagai bentuk gambar yang diciptakan untuk menjadi persediaan yang dapat dipilih pada saat gambar-gambar tersebut memasuki proses editing.

stop frame / freeze frame. Pengulangan sebuah *frame* film untuk memberikan efek diam pada aksi.

stop motion. 1. Bentuk animasi yang mengambil gambar objek diambil gambarnya *frame* demi *frame*, kemudian diubah sedikit pada setiap *frame*. 2. Penghentian gerak suatu adegan untuk mencapai efek tertentu.

story / cerita. 1. narasi fiktif yang berdurasi lebih pendek dari novel; 2. istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan suatu laporan berita atau program dokumenter.

story producer / story editor. Istilah yang tidak standar untuk penulis/produser yang terlibat dalam memproduksi/mengedit gambar sumber untuk menciptakan nuansa cerita. Tugas lainnya termasuk menulis dialog untuk *host*, VO, dan dialog/*action* spontanitas. Pada saat pascaproduksi dia bertugas membantu editor membangun episode-episode yang sedang dikerjakan agar berkesinambungan dan enak untuk dinikmati.

storyboard. Cetak biru, sketsa, atau gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan syuting, untuk menjelaskan adegan, dialog, dan eksyen, disertai catatan tentang proses pengambilan gambar, komponen audio, dan

skrip. Penggambaran singkat jalan cerita secara visual ini juga disertai penjelasan alur cerita dan rencana-rencana pengambilan sudut gambar, pengisian suara, serta efek-efek khusus yang diperlukan. *Storyboard* cukup membantu dan mempermudah pembacaan isi cerita, karena menggambarkan isi cerita secara visual. Pembuat *storyboard* dikenal dengan istilah *storyboard artist*, yang membuat *storyboard* berdasarkan skenario sebagai panduan visual cerita.

Skenario dan *storyboard* saling mendukung; skenario berisi panduan cerita dalam bentuk tulisan, sedangkan *storyboard* sebagai panduan visualnya. Di Indonesia, *storyboard* lebih banyak digunakan dalam produksi iklan TV atau video musik. Iklan TV dan video musik memang memiliki tingkat detil gambar tinggi dan dinamika kamera yang kompleks. Sedangkan, untuk film layar lebar penggunaan *storyboard* masih bergantung pada genre atau jenis filmnya. Film bergenre drama biasanya tidak membutuhkan dinamika kamera yang kompleks, sehingga konsep visualnya langsung digarap saat syuting.

Peran storyboard dalam produksi film

Apabila mengacu pada tahapan produksi film yang benar, *storyboard* ternyata memegang peranan penting, terutama dalam mendukung proses praproduksi. Selama proses itu, perencanaan atau keinginan sutradara yang berhubungan dengan visualisasi film yang akan dibuat membutuhkan *storyboard* sebagai media bantunya. Seorang sutradara membutuhkan peran *storyboard artist* untuk menerjemahkan secara detail, *shot* per *shot* dari setiap bagian cerita yang terdapat dalam skenario. Apa pun genre film yang diproduksi, posisi *storyboard* sebenarnya sangat membantu dalam mengantisipasi masalah yang berhubungan dengan *angle* kamera, *lighting* atau artistik. Dengan adanya *storyboard*, masalah-masalah itu bisa diketahui jauh sebelum syuting dimulai. Kesalahan sekecil apapun yang muncul di waktu syuting bisa diminimalisir kalau ada *storyboard* yang matang.

storyboard artist. Seniman yang bertugas menggambar untuk *storyboard* berdasarkan skenario sebagai panduan visual cerita dan hal-hal lain yang perlu digambar pada produksi sebuah film. Disebut juga **production illustrator**.

storyliner. Penulis yang bertugas membuat *plot* cerita, lengkap dengan liku-liku dan intrik di dalamnya. Dia bekerja sama dengan penulis untuk menghidupkan elemen-elemen *plot* cerita.

streaming. Transmisi secara urut data video atau audio terkompres melalui internet dan ditampilkan oleh aplikasi. Aplikasi pada klien akan langsung menampilkan video atau audio tanpa menunggu keseluruhan data selesai diunduh. Jika diakses oleh lebih dari satu pengguna, maka semua pengguna akan mendapat tampilan/suara yang sama secara bersamaan. Teknologi ini memungkinkan penggunanya menyiarkan sebuah acara secara *live*. *Streaming* suara yang populer diimplementasikan adalah penyiaran radio FM. Dengan teknologi ini, sebuah radio FM tidak hanya bisa didengar di seputar pemancarnya, tapi juga di seluruh dunia.

straight news. Laporan kejadian terbaru yang mengandung unsur penting dan menarik, tanpa mengandung pendapat-pendapat si pembuat berita. Cara pelaporan *straight news* adalah singkat, lugas, ringkas namun tidak mengabaikan unsur kelengkapan serta objektivitas data. Berita ini bersifat informatif, sehingga dalam waktu singkat khalayak dapat mengetahui peristiwa/kejadian yang diberitakan secara komprehensif menyangkut apa, siapa, di mana, kapan, mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi.

striking. Proses *breakdown* posisi kamera, lokasi atau *set*.

stripped syndication. Strategi pemrograman yang mengelompokkan aneka *show* dan dijadwalkan penayangannya pada hari Senin hingga Jumat pada *slot* yang sama.

structuralism. Pendekatan analitis yang melihat masyarakat sebagai struktur. Sistem bahasa mengatur bagaimana makna diproduksi dan menentukan bagaimana hal itu dapat dikomunikasikan. Berbagai bentuk komunikasi membawa nilai-nilai dan kepercayaan masyarakat. Bahasa membawa ideologi (biasanya dominan). Produk-produk budaya, seperti film, hanya dapat dipahami dengan merujuk pada hubungan mereka dengan struktur dari mana mereka

diproduksi dan dikonsumsi; makna dibentuk oleh struktur yang di dalamnya berlangsung komunikasi. Strukturalisme lebih tertarik berbicara tentang praktik-praktik penandaan, dan makna merupakan produk struktur atau berbagai regularitas yang dapat diramalkan, yang terletak di luar jangkauan manusia (*human agents*). Bandingkan dengan **poststructuralism**.

studio. Berasal dari bahasa Latin *studium*, yang berarti amat menginginkan sesuatu. Dalam penggunaan secara umum memiliki tiga pengertian. **1.** perusahaan yang memproduksi film komersial. **2.** tempat dari mana siaran televisi berasal / dilakukan; **3.** bangunan / ruangan di mana seorang seniman bekerja.

Studio bisa digunakan untuk banyak hal, seperti membuat foto, kartun, musik, film, juga untuk memproduksi acara TV. Selain untuk memproduksi acara sendiri (*inhouse production*), dapat juga dipakai untuk berbagai kepentingan produksi lainnya. Misalnya untuk disewakan kepada PH (*production house*) atau biro iklan.

studio system. Studio-studio Hollywood yang mendominasi produksi film dari tahun 1930-an sampai 1950-an, sebuah era ketika para pembuat film independen hanya memiliki kesempatan kecil untuk menembus pasar film. Studio mengendalikan semua orang yang bekerja untuk mereka melalui kontrak, termasuk aktor dan sutradara.

studio set. Set tiga-dinding (kanan-kiri dan belakang) tanpa atap yang didirikan di *sound stage*; tipe set ini biasanya dangkal (tidak menjorok ke dalam) dan melebar.

stunt. Adegan (fisik) berbahaya dan berisiko tinggi, sering dilakukan oleh seorang *stunt man*.

stunt co-ordinator. Orang yang bertugas merencanakan dan merancang adegan-adegan berbahaya yang akan dilakukan oleh *stunt man*.

stunt double. Orang yang menggantikan aktor film dalam adegan yang memiliki resiko tinggi, berbahaya, atau membutuhkan keterampilan fisik khusus.

stunt man. Orang yang menggantikan aktor/aktris utama dalam suatu adegan berbahaya dan berisiko, seperti melompat dari satu gedung ke gedung lain, atau tertabrak mobil yang melaju kencang. Saat ini, menjadi *stunt man* sudah menjadi salah satu bidang karir yang cukup diminati. Aksi-aksi yang terlihat berbahaya tersebut sebenarnya sudah diperhitungkan dengan baik, sehingga apabila terjadi kecelakaan, maka yang terjadi hanyalah kecelakaan ringan. Disebut juga *stunt performer* atau *stunt player*.

style. Cara tertentu melakukan atau mengerjakan sesuatu. Setiap sutradara film mungkin menggunakan teknik tertentu dengan cara tertentu pula dalam berkarya. Gaya film dapat dianalisis melalui *mise en scène*, kerja kamera, editing, dan tata suara.

subcarrier. Sinyal 3,58 megahertz yang digunakan untuk menghasilkan dan mengontrol *hue* pada sinyal televisi berwarna NTSC.

subject. 1. topik atau tema utama sebuah karya; 2. tentang apa suatu kalimat atau proposisi dimaksudkan; 3. dalam teori film atau teori media, istilah ini merujuk pada individu (penonton) beserta posisi analitis dan sosialnya.

subjective shot. Kamera diletakkan di tempat seorang karakter (tokoh) yang tidak tampak pada layar dan memperlihatkan pada penonton suatu pandangan dari sudut pandang karakter tersebut.

subplot. *Plot* tambahan atau lapis kedua yang biasanya tidak bergantung pada *plot* utama. *Plot* yang demikian ini berada di bawah *plot* utama sebuah karya; Sebagai contoh, subplot dapat diperkenalkan untuk menyembunyikan resolusi (dalam cerita misteri), untuk memberi warna yang menyehatkan (dalam sebuah tragedi), atau untuk menjelaskan tindakan atau kepribadian seorang tokoh.

subtitle / subjudul. 1. dialog yang muncul di antara adegan-adegan sebuah film bisu; 2. dialog tertulis / teks yang ditampilkan di bagian bawah layar dalam sebuah film atau acara televisi berbahasa asing/daerah, terdiri atas satu atau dua baris, berfungsi sebagai terjemahan.

Sundance Film Festival. Festival film tahunan untuk film independen, didirikan pada tahun 1976, memberikan penghargaan dalam berbagai kategori, mulai dari film terbaik hingga efek suara terbaik. Web site: www.Festival.Sundance.Org.

sunshade / lens shade. Kotak persegi panjang yang dipasang pada kamera di bagian depan lensa untuk mencegah masuknya cahaya ke dalam lensa.

superimpose /superimposition. Penempatan sebuah gambar di atas gambar lainnya, misalnya *title* atau *subtitle* terjemahan bahasa.

Super VHS (S-VHS). Format kaset video yang merupakan pengembangan dari format VHS, dengan kualitas yang lebih baik (400 baris gambar).

superimpose bug. Grafis berupa identitas atau logo produk, dimunculkan di pojok kiri atau kanan atas layar televisi.

supervising sound editor. Orang yang mengepalari bidang editing suara.

supporting role / supporting character. Tokoh cerita yang berada pada lapis kedua. Kemunculannya tidak sesering tokoh utama, namun kehadirannya dianggap penting. Disebut juga *supporting player* atau *featured player*; para bintang tamu dan aktor karakter sering mendapat porsi memerankan *supporting role*.

surrealism. Gaya dalam seni dan sastra yang berkembang pada awal abad ke-20 di Eropa. Titik berat aliran ini ada pada pencurahan angan-angan seperti yang terungkap dalam mimpi, yakni yang

terbebas dari kendali alam sadar serta kaidah. Penulis surrealis lebih tertarik pada hubungan dan keterlibatan kata-kata ketimbang makna sebenarnya, dan karenanya sulit untuk dibaca. Ciri lain adalah pemunculan citra fantastis dan penjajaran yang tak biasa terhadap subjeknya. Surrealisme bermaksud menyatukan pengalaman pada alam sadar dengan alam bawah sadar sedemikian rupa, sehingga dunia mimpi dan fantasi bergabung dengan dunia nyata dalam “*an absolute reality, a surreality.*” Tokoh utama surrealis adalah penulis André Breton dan Paul Eluard, pelukis Salvador Dalí, René Magritte dan Max Ernst, serta sineas Luis Buñuel.

surround Sound. Sistem tata suara yang menghasilkan ilusi suara dari berbagai arah, dicapai dengan cara mengatur penempatan penguat suara di sekitar penonton.

suspense. Istilah yang digunakan untuk menunjukkan adegan yang menegangkan dan mengundang rasa was-was serta ingin tahu lebih lanjut pada diri penonton.

sutradara. *Lihat director.*

sutradara televisi. *Lihat television director.*

SVCD. Dasar format MPEG2 (sama dengan DVD), dengan *bit-rates* di atas 2500kbps pada resolusi 480x480 (NTSC) dengan kompresi ke dalam 4:3 aspek rasio pada saat *play back*. Perbedaan *bit-rate* dan lebih panjang resolusinya dibandingkan dengan VCD, maka film berformat MPEG2 tidak akan cukup apabila dimasukkan ke dalam satu CD.

swashbuckler. Film petualangan dengan tokoh yang heroik, atletis, dan berpedang.

sweeps. Periode waktu selama Nielsen Media Research menyusun *rating* musiman bagi program televisi.

sweetening. Pascaproduksi audio ketika masalah-masalah kecil dikoreksi. Musik, narasi, dan *sound effect* digabung dengan suara asli pada tahap ini. Pada film komedi, bisa berupa penambahan tepuk tangan dan tawa.

swing gang. *Set dresser* yang menyiapkan dan membongkar *set*, termasuk menata kembali pada tempat penyimpanan.

swish pan. Gerakan *panning* ketika kamera digerakkan secara cepat dari sebuah sisi ke sisi lainnya, menyebabkan gambar menjadi kabur untuk memunculkan kesan gerakan mata secara cepat.

switching. Penggunaan *video switcher* dalam proses pemilihan gambar dari sumber-sumber video dan sekaligus penciptaan efek-efek yang menjadi “bahasa” televisi.

switcher. 1. Alat untuk mengatur perpindahan gambar dari satu sumber video ke sumber video lain, menciptakan *special effects*, memilih gambar dari satu sumber untuk di rekam atau disiarkan (disebut juga *vision mixer / special effects generator*). Perangkat ini menjadi jantung bagi ruang kontrol video di studio-studio televisi. 2. Orang yang bertugas memindahkan (dengan *cuts, mixes, atau wipes*) gambar, atas perintah sutradara. Pada mata acara tertentu—seperti siaran olah raga atau laporan pandangan mata—terkadang sutradara terjun langsung sebagai *switcher*.

sword and sandal epic. Sebutan populer untuk film epik (tentang kerajaan Romawi dan sejenisnya) dan juga *set* yang digunakannya. Para tokoh cerita selalu membawa pedang dan mengenakan sandal.

sword and sorcery. Sebutan populer untuk genre film yang menceritakan kisah-kisah lama yang di dalamnya terdapat adegan sihir dan perkelahian dengan pedang.

sync. Kependekan dari *synchronization* yang berarti sebuah proses yang memungkinkan antara satu sumber data memiliki bentuk yang identik di tempat lain; sinyal yang digunakan untuk menghasilkan dan mengontrol gambar televisi.

sync defeat. Sebuah *switch* pada *videotape recorder* yang menggunakan sinyal video komposit pada input video untuk mengontrol *timing* internal, sehingga tidak memerlukan referensi pada sinyal video yang masuk.

synchronization. Penyelarasan semua sinyal yang berasal dari berbagai sumber, dengan cara menyinkronkan seluruh sumber tersebut.

synch-sound / synchronised sound. *Soundtrack* film atau televisi yang dibuat sesuai dengan gambar, sehingga dialog yang diucapkan sesuai dengan gerak bibir dan *sound effects* sesuai dengan apa yang tampak di layar.

syndicated program. Program televisi atau radio yang didistribusikan di lebih dari satu pasar oleh suatu organisasi di luar jaringan.

syndication. Paket acara yang dijual/dibarter pada stasiun televisi lokal, baik berupa acara harian maupun mingguan.

synopsis. Ringkasan cerita, biasanya terdiri atas satu hingga dua halaman. Sebuah sinopsis bisa saja sangat pendek (satu baris, satu paragraf) bergantung pada kebutuhan, asal isinya mampu menggambarkan esensi cerita, tokoh, dan permasalahan.

syntagm. Susunan elemen-elemen yang dipilih ke dalam urutan yang tepat untuk membangun teks tertentu. Tanda-tanda disusun dalam urutan yang sesuai untuk mengkomunikasikan pesan. Bergantung pada objek analisis, sebuah sintagma dalam film mungkin merupakan serangkaian *frame* dalam sebuah *shot*, rangkaian *shot* menghasilkan sebuah urutan (sekuen), dan rangkaian sekuen menghasilkan keseluruhan teks film. Konsep ini biasa digunakan dalam **semiotics**. *Lihat paradigm*.

synthesizer. Perangkat penghasil sinyal video tanpa kamera, dipergunakan dalam produksi grafis.

T

tachometer. Pengukur kecepatan film pada kamera pada saat kamera berputar.

tag / tag line. 1. slogan, kalimat, atau frasa yang menampung dan menyampaikan atribut atau manfaat terpenting suatu produk sebagaimana yang diinginkan pengiklan (misalnya, slogan Taco Bell *Think outside the bun!*); 2. ungkapan singkat yang melekat pada judul sebuah film yang dimaksudkan untuk menarik perhatian. Biasanya dapat diketahui oleh pemirsa karena dimunculkan dalam poster. Misalnya: "*This is the weekend they didn't play golf.*" pada film *Deliverance* (John Boorman, 1972), "*The Night He Came Home!*" pada film *Halloween* (John Carpenter, 1978), "*Where were you in '62?*" pada film *American Graffiti* (George Lucas, 1973), dan "*Small town. Big crime. Dead cold.*" Pada film *Fargo* (Joel dan Ethan Coen, 1996).

tail. Ujung akhir sebuah *shot* atau gulungan film.

tail leader. *Leader* yang diletakkan pada akhir sebuah film.

tail slate. Penanda yang diberikan pada akhir sebuah *shot*.

talk show. Genre program televisi atau radio di mana orang mendiskusikan berbagai aspek kehidupan mereka atau masalah terkini dengan seorang *host*. Acara *talk show* larut malam menekankan aspek hiburan, sementara acara lainnya mungkin berfokus pada politik, isu sosial yang kontroversial, atau topik-topik sensasional. Beberapa *talk show* mengundang pendengar atau pemirsa untuk berinteraksi, mengikuti program tersebut dengan cara menelepon studio untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat mereka.

take. 1. dalam bahasa film, suatu proses pengambilan gambar, atau pengulangan pengambilan gambar (*retake*) yang sama karena yang sebelumnya tidak memuaskan, atau karena apa yang

Digital Repository Universitas Jember

dikehendaknya belum terpenuhi, baik secara teknis maupun artistik; 2. sesi tunggal di mana sebuah rekaman musik direkam di studio rekaman

take down. Pengurangan kuantitas cahaya terhadap objek tertentu dengan menggunakan jaring, *dimmer*, atau perangkat lainnya.

take two, take three. Perintah untuk melakukan pengambilan gambar ulang (kedua, ketiga, keempat, dst.), karena pada pengambilan gambar yang telah dilakukan terjadi kesalahan atau hasilnya tidak memuaskan.

talent. Istilah dalam industri film untuk menyebut para pelaku utama yang terlibat dalam produksi suatu film. Sebutan ini sering digunakan untuk menyebut sutradara, produser, para penulis skenario dan aktor utama sebagai sekelompok personel utama, tetapi bisa termasuk orang lain seperti *art director*, *director of photography*, dan *musical director*.

talent promo. *Bumper* yang berisi informasi waktu dan tanggal penayangan sebuah program, dengan menggunakan pemain utama atau orang penting lainnya yang terlibat dalam program yang dimaksud.

talent release form. (Terkadang disebut *consent and releaseform*) Merupakan suatu dokumen resmi yang ditandatangani dalam rangka memberi izin pada stasiun televisi atau PH untuk menggunakan nama, suara, dan/atau gambar orang yang menandatangani dokumen tersebut.

talent coordinator. Orang yang mengkoordinasikan para pengisi acara, mulai dari menghubungi, mengatur jadwal, hingga merundingkan masalah penghonoran.

talent scouting. *Lihat scouting.*

talk show. Sebutan / jenis suatu program televisi. *Talk show* merupakan istilah yang digunakan di Amerika. Di Inggris, disebut

chat show. Pengertian *talk show* adalah program televisi atau radio yang menampilkan seseorang atau sekelompok orang berkumpul untuk mendiskusikan topik-topik tertentu dengan suasana santai, tetapi serius. Acara ini biasanya dipandu oleh seorang moderator. Terkadang, *talk show* menghadirkan tamu atau narasumber untuk berbagi pengalaman. Tamu atau narasumber yang dihadirkan biasanya orang-orang terkenal, atau orang yang berkompeten dalam hal tertentu. Acara *talk show* ini seringkali dilakukan secara *live* dan interaktif, sehingga bisa menerima telpon dari para pendengar/penonton. *Talk show* telah disiarkan di televisi sejak masa awal munculnya media ini. Joe Franklin, seorang penyiar radio dan televisi Amerika, mulai memandu *talk show* pada tahun 1951. Di Indonesia, acara ini cukup digemari pemirsa. *Talk show* yang populer dan bertahan lama antara lain: *Ceriwis*, *Dorce Show*, *Empat Mata* dan *Kick Andy*.

talkback. Sarana komunikasi antar kru yang terlibat dalam sebuah produksi program televisi dengan multikamera. *Talkback* terdiri atas mikrofon dan *headset*. Tidak seperti pada kamera ENG, pada kamera EFP dan kamera studio *talkback* bisa diintegrasikan langsung pada kamera tersebut. *Talkback* terdiri atas *microphone* serta *headset*.

talkie. Sebutan informal untuk film bersuara, atau film dengan *soundtrack*. Istilah ini untuk menyebut teknologi baru yang memungkinkan *soundtrack* terintegrasi dengan gambar dalam film; diciptakan pada tahun 1927 dan selanjutnya digunakan secara luas untuk membedakannya dari film bisu (yang tetap diproduksi dan diputar selama beberapa tahun sesudah film bersuara diperkenalkan). Setelah tahun 1930-an, istilah ini tidak lagi digunakan karena semua film sudah bersuara.

talking head. Pengambilan gambar terhadap seseorang di televisi yang berfokus pada kepala dan bahunya saat ia terlihat sedang berbicara.

tape. Pita plastik tipis yang digunakan untuk merekam dan memutar ulang suara. Pita untuk merekam tersebut kini sudah jarang

Digital Repository Universitas Jember

digunakan oleh industri rekaman dan penyiaran radio / televisi karena digantikan oleh teknologi digital.

tape library. Bagian dari organisasi penyiaran televisi yang khusus menangani penyimpanan dan lalulintas kaset yang berisi aneka stok gambar.

t-commerce. Bisnis yang dilakukan dengan sarana teknologi televisi interaktif.

tearjerker. Film yang dibuat untuk mengaduk-aduk emosi penonton, biasanya tentang protagonis perempuan yang habis-habisan didera penderitaan, diiringi musik yang dramatis. Juga disebut *woman's film* atau *chick flick*. Contoh: *Love Story* (Arthur Hiller, 1970), *Beaches* (Danny Boyle, 1988), dan *Steel Magnolias* (Herbert Ross, 1989).

teaser. Secara harfiah, *teaser* berarti “penggoda”. Teaser memang dirilis dengan tujuan menggoda atau membuat orang bertanya-tanya atau penasaran atas sebuah film. Dengan durasi lebih kurang 1 menit, *teaser* memuat cuplikan-cuplikan adegan dalam sebuah film dan sedikit keterangan tentang film tersebut. *Teaser* biasanya dirilis sebelum *trailer* film dan dibuat untuk promosi awal sebuah film yang akan tayang. Dua pengertian yang terkandung di dalamnya yaitu: **1.** pratinjau siaran atau publikasi yang dimaksudkan untuk menarik perhatian dan minat pemirsa; **2.** iklan yang hanya memberi sedikit informasi tentang suatu produk, sehingga menjadikan konsumen penasaran dan ingin tahu lebih banyak.

teaser trailer. *Trailer* pendek sebuah film yang dirilis beberapa bulan sebelum film tersebut diluncurkan, untuk menarik minat calon penonton. *Teaser trailer* biasanya jauh lebih pendek dibanding *final trailer*.

technical advisor. Seseorang yang berpengalaman di bidang tertentu, yang memberikan nasehat teknis pada tim produksi.

technical director. Anggota kru film atau televisi yang bertanggung jawab untuk mengawasi berbagai urusan teknis, seperti perlengkapan kamera, suara, dll.

technical manager. Orang yang bertanggung jawab atas segala fasilitas teknis di studio. Ia menyediakan peralatan-peralatan yang diperlukan sutradara dalam memproduksi, dan mampu memberi saran (yang berhubungan dengan teknik) sepanjang waktu selama persiapan sebuah produksi.

Technicolor. Nama dagang paling terkenal di bidang pemrosesan film; pertamakali memproses film kartun pendek Disney *Flowers and Trees* (Burt Gillett, 1932), menggunakan sistem transfer pewarna *3-color*. Proses pembuatan film berwarna ini mulai dikembangkan pada awal 1900-an, menghasilkan reproduksi warna berkualitas tinggi. Adapun film panjang pertama yang dibuat di Technicolor adalah *The Gulf Between*, muncul di bioskop pada tahun 1917. Banyak film Technicolor dibuat pada tahun 1930-an dan 1940-an. Saat ini, Technicolor telah banyak digantikan oleh proses film warna yang lebih sederhana dan lebih murah.

tech-noir. *Film noir* dengan sentuhan ekspresionistik posmodern, berlatar cerita masa depan, menggambarkan masyarakat dengan begitu suram dan tercabik-cabik. Contoh: *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Outland* (Peter Hyams, 1981), *Nineteen Eighty-Four* (Michael Radford, 1984), *The Terminator* (James Cameron, 1984), *Robocop* (Paul Verhoven, 1987), dan *Total Recall* (Paul Verhoven, 1990).

teenpic. Genre film yang menampilkan remaja sebagai tokoh sentral, dan film tersebut dibuat untuk khalayak remaja. Cerita-cerita berfokus pada berbagai masalah dan kesulitan yang dihadapi oleh kaum muda.

telecast. Penyebutan singkat untuk "siaran televisi".

telecine. Proses pentransferan film menjadi sinyal video, termasuk *frame rate* dan koreksi warna. Juga sebutan untuk peralatan atau fasilitas yang digunakan untuk mengerjakan pentransferan tersebut.

Teleculture (television culture / budaya televisi). Pandangan yang menunjukkan bahwa televisi memiliki pengaruh dominan di masyarakat karena kemampuannya menggantikan buku, keluarga, dan pendidik sebagai pengaruh utama dalam transmisi budaya. Pandangan ini didasari asumsi bahwa sejak tahun 1950-an sejarah televisi telah menjadi sejarah masyarakat Barat. TV telah menayangkan demonstrasi rasial, kerusuhan, dan peristiwa sosial penting lainnya, sehingga mempengaruhi perubahan sosial. Beberapa kritikus mengklaim bahwa tanpa televisi tidak akan ada undang-undang hak sipil, tidak ada demonstrasi Perang Vietnam, dan reaksi publik yang berkurang atau berbeda terhadap politik setelah Watergate. Selain itu, banyak program TV berperan penting membawa perubahan pola pikir sosial. Sebagai contoh, pada tahun 1977 miniseri *Roots* adalah yang pertama mengangkat masalah rasisme secara terus-menerus; pada tahun 1968 *Star Trek* menampilkan ciuman antar-ras pertama dalam sebuah episode bertajuk *Plato's Stepchildren*; Pada tahun 1991 adegan pertama wanita berciuman satu sama lain disiarkan di sebuah episode *L.A. Law*. Dengan munculnya teknologi satelit, televisi telah menjadi sumber pengaruh di seluruh dunia.

teledemocracy. Pandangan bahwa demokrasi akan menyebar karena telekomunikasi, yang membantu menyebarkan informasi secara bebas ke seluruh dunia, sehingga mendorong banyak pihak untuk mengambil keputusannya sendiri mengenai berbagai isu dan dengan demikian mengembangkan rasa demokrasi.

teledrama. Drama yang difilmkan, secara khusus untuk pemirsa televisi.

telefilm. Film yang dibuat secara khusus untuk pemirsa televisi.

tele-photo lens. Lensa dengan panjang fokus lebih besar dari normal, digunakan untuk mendekatkan objek yang jauh sehingga tampak lebih jelas.

telenovela. Genre melodramatis opera sabun yang populer di Amerika Selatan.

teleplay. Naskah cerita / drama yang ditulis untuk pemirsa televisi.

teleprompter / autocue / kamera prompter. Alat bantu baca bagi seseorang yang akan berpidato, agar dia tampak terlihat seperti berbicara tanpa membaca teks. Alat ini biasanya digunakan oleh para penyiar televisi, agar mereka terlihat menyampaikan berita kepada penonton seperti berbicara biasa tanpa membaca. *Teleprompter* pertama kali digunakan oleh Fred Barton, Jr. pada tahun 1950. Barton adalah seorang aktor televisi yang menginginkan para aktor dapat membawakan dialog sesuai skenario tanpa harus menghafalkannya. Waktu itu, *teleprompter* masih manual dan bekerja secara mekanik. *Teleprompter* pertama yang menggunakan komputer personal dibuat pada tahun 1982. Berkat alat ini, para pemain film/drama televisi dapat membawakan berbagai macam dialog tanpa harus menghafal naskah. Dalam perkembangannya, *teleprompter* juga dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam berpidato. *Teleprompter* jenis ini lazim disebut *conference teleprompter system*. Biasanya, terdiri atas dua kaca transparan yang diletakkan di sisi kiri dan kanan pembicara, yang memantulkan naskah pidato yang ditayangkan dari layar komputer. Dengan demikian, sang orator dapat beraksi saat berpidato, melihat kiri dan kanan, sambil membaca naskah di kaca transparan tersebut dengan gaya seolah-olah tidak membaca.

telesync. Peralatan sejenis kamera, tetapi menggunakan *eksternal audio*. Pada umumnya, *telesync film* diambil dari bioskop yang kosong (tanpa penonton), atau dari proyeksi yang diambil oleh kamerawan profesional sehingga hasilnya bagus.

televangelism. Penginjilan yang dilakukan terutama melalui televisi, yang menampilkan seorang pengkhotbah karismatik, dengan

khalayak berjumlah besar, dan khotbah emosional, sering disertai dengan ritual penyembuhan.

television / televisi (disingkat **TV**). Alat penangkap siaran bergambar.

2. Penyiaran video secara *broadcast*, dengan menggunakan sinyal visual yang ditransmisikan secara elektronik.

Istilah ini berasal dari bahasa Yunani *tele* (jauh) dan *vision* (melihat). Jadi, secara harfiah berarti ‘melihat jauh’, karena pemirsa berada jauh dari studio TV. Pemirsa bisa menikmati kombinasi antara gambar hidup (bergerak) dan suara seperti berhadapan langsung dengan objek yang ditayangkan. Meskipun televisi berbeda dengan film, namun dalam hal gambar, film dan televisi merupakan satu keluarga yaitu *moving picture* (gambar bergerak). Artinya, saat pemirsa menikmati acara televisi, sesungguhnya yang tampak adalah gerakan-gerakan gambar yang terangkai dalam satu pengertian sebagaimana halnya suatu proses komunikasi. Dengan demikian, karakter televisi yang paling utama ialah bahwa medium komunikasi massa ini mengutamakan bahasa gambar.

Televisi tidak ditemukan sebagai sebuah produk jadi oleh seseorang, melainkan melibatkan banyak ahli selama bertahun-tahun. Namun, cikal-bakal penemuan ini bermula pada hukum gelombang elektromagnetik yang ditemukan oleh Joseph Henry dan Michael Faraday (1831) yang merupakan awal era komunikasi elektronik. Penemuan televisi berdampak hebat bagi percepatan perubahan peradaban dunia. Pada tahun 1884, insinyur Paul Nipkow membangun sebuah cakram pemindaian yang dapat menghasilkan gambar televisi. Pada tahun 1926 John Logie Baird, menyempurnakan perangkat Nipkow, dan pada tahun 1931 Vladimir Zworykin membangun prototipe kamera TV. Televisi rumah pertama dipajang di Schenectady, New York, pada tahun 1928, oleh Ernst F.W. Alexanderson. Menjelang akhir 1930-an, layanan televisi telah dimulai di beberapa negara Barat. Radio Corporation of America (RCA) memamerkan perangkat televisi di *New York World's Fair* tahun 1939 di New York. Tepat setelah Perang Dunia II, penyiaran jaringan dimulai di Amerika Serikat.

Adapun standar penyiaran yang digunakan di seluruh dunia adalah NTSC, PAL dan SECAM. Program televisi membuka situs Web pada tahun 1990-an untuk melengkapi moda penyampaian program mereka.

Sekilas sejarah televisi di Indonesia. TVRI (Televisi Republik Indonesia) mulai mengudara pada 23 Agustus 1962, tepat pada saat Asian Games IV dihelat. TVRI terus mengudara sebagai stasiun televisi tunggal di Indonesia hingga munculnya RCTI (Rajawali Citra Televisi Indonesia) yang mulai bersiaran pada 22 Februari 1988 secara terbatas di wilayah Jakarta dan sekitarnya (Siaran Saluran Terbatas / SST). Siaran secara nasional dilakukan pada tanggal 24 Juli 1990 setelah keluar keputusan menteri penerangan yang isinya antara lain membuka kesempatan pihak swasta untuk melaksanakan siaran televisi di Indonesia. Pada tanggal 1 Agustus 1990, lahir SCTV (Surya Citra Televisi) di Surabaya. Perkembangan selanjutnya, penerima tayangan TV swasta tidak lagi membutuhkan dekoder. Lalu, sejak tanggal 30 Januari 1993, SCTV diperbolehkan siaran secara nasional, namun harus berkedudukan di Ibukota/Jakarta. Berikutnya, muncullah TPI (Televisi Pendidikan Indonesia, ANTV (Andalas Televisi), IVM (Indosiar Visual Mandiri), Metro TV, Trans TV, Lativi (kemudian berubah menjadi TV-One), Global TV, dan Trans Tujuh.

televisi berlangganan / pay TV. Jasa penyiaran televisi yang dilakukan khusus untuk pemirsa yang bersedia membayar (berlangganan) secara berkala. Jasa ini biasanya disediakan dengan menggunakan kabel digital/analog dan satelit.

televisi digital / penyiaran digital. Jenis televisi yang menggunakan modulasidigital dan sistem kompresi untuk menyiarkan sinyal video, audio, dan data ke pesawat televisi. Sistem penyiaran TV digital adalah penggunaan aplikasi teknologi digital pada sistem penyiaran TV yang dikembangkan di pertengahan tahun 1990-an dan diujicoba pada tahun 2000. Pada awal pengoperasian sistem digital ini, umumnya dilakukan siaran TV secara bersama dengan siaran analog sebagai masa transisi. Secara teknik, pita spektrum frekuensi radio yang digunakan untuk televisi analog dapat digunakan untuk penyiaran televisi digital. Perbandingan lebar pita

frekuensi yang digunakan untuk analog dan digital adalah 1:6. Artinya, apabila pada teknologi analog memerlukan pita selebar 8 MHz untuk satu kanal transmisi, maka pada teknologi digital, dengan lebar pita frekuensi yang sama dan dengan teknik multiplek, dapat digunakan untuk memancarkan sebanyak enam hingga delapan kanal transmisi sekaligus dengan program yang berbeda.

televisi kabel / televisi berlangganan. Media penyiaran televisi melalui satelit. Pesawat penerima dilengkapi dekoder penerima, dilaksanakan dengan sistem sewa dan pembayaran bulanan (berlangganan), misalnya Astro TV, stasiun televisi berlangganan yang berpusat di Malaysia. Astro pun membuat program acara sendiri seperti berita, olah raga, dan dokumenter. Juga Indovision yang menghadirkan tontonan internasional, antara lain ESPN, CNN, HBO, dll. Selain itu, terdapat Telkom Vision, jaringan yang dibuat oleh Telkom. Lihat juga **cable/kabel**.

televisi komunitas. Berdasarkan UU Penyiaran Nomor 32 tahun 2002, Lembaga Penyiaran Komunitas adalah lembaga penyiaran yang berbentuk badan hukum Indonesia, didirikan oleh komunitas tertentu, bersifat independen, dan tidak komersial, dengan daya pancar rendah, luas jangkauan wilayahnya terbatas, serta untuk melayani kepentingan komunitasnya. Televisi komunitas secara sosial bertanggung jawab terhadap masyarakatnya, dan karenanya harus berpihak pada kepentingan masyarakat. Media komunitas ini hadir sebagai media alternatif yang mengusung keberagaman kepemilikan (*diversity of ownership*), juga mendorong adanya keberagaman isi (*diversity of content*) dalam program-program siaran karena melayani komunitasnya yang beragam. Stasiun Televisi Komunitas mempunyai hak yang sama sesuai UU Penyiaran untuk didirikan di berbagai daerah. Bisa di pedesaan, perkotaan maupun lingkungan akademis, seperti sekolah atau kampus. Televisi komunitas sebagai media massa juga berfungsi sebagai kontrol sosial di masyarakat, terutama lingkungan tempat jangkauan siaran televisi komunitas itu beroperasi. Televisi komunitas dimungkinkan menyiarkan siaran berita, tentu saja

menyangkut peristiwa-peristiwa yang berkembang di wilayah televisi komunitas itu berada.

televisi lokal. Stasiun televisi dengan jangkauan terbatas di suatu daerah. Keberadaannya dimungkinkan berdasarkan amanat Undang-undang Penyiaran Nomor 32 tahun 2002 pada Bagian Keempat tentang Lembaga Penyiaran Publik, Pasal 14 ayat (3), yang menyatakan bahwa di daerah provinsi, kabupaten, atau kota dapat didirikan Lembaga Penyiaran Publik lokal. Penyiaran lokal ini telah diawali oleh Jawa Pos TV (JTV) di Surabaya, Bali TV, Riau TV, TV Manado, dll. Dari tahun ke tahun, jumlah TV lokal terus meningkat.

television apparatus. Kinerja gabungan berbagai pihak (bankir, perusahaan media, sutradara, penulis) yang menciptakan program-program televisi dan (dengan sendirinya) pengalaman menonton—termasuk mekanisme psikologis yang bekerja saat menonton TV.

television criticism. Metode analitis, non-empiris (misalnya *auteurism*, *genre study*, *semiotics* dan *feminism*) yang digunakan sebagai alat untuk memahami sistem dan makna pada televisi. Istilah ini juga digunakan oleh koran, mengacu pada *review-evaluatif* terhadap televisi.

television movie / TV Movie. Film cerita (panjang) yang diproduksi dengan tujuan diputar di televisi. Disebut juga **telefilm**, **telepic/telepix**.

television program. Program acara yang diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum, program televisi dibagi menjadi dua jenis, yakni cerita dan noncerita. Jenis cerita terbagi menjadi dua kelompok yakni fiksi dan nonfiksi. Kelompok fiksi memproduksi film serial (*TV series*), film televisi (FTV), dan film cerita pendek. Kelompok nonfiksi menggarap aneka program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh. Sementara itu, program noncerita menggarap *variety show*, TV quiz, *talkshow*, dan liputan berita (*news*).

television series pilot. Satu episode dari serial televisi yang diproduksi demi keuntungan perusahaan pembuat, para pimpinan jaringan TV dan/atau asosiasi konsumen. Tujuannya adalah untuk menunjukkan pada calon konsumen bagaimana cerita dan para tokoh akan disuguhkan pada pemirsa.

television special. Produksi televisi yang berisi acara tunggal (misalnya pemberian anugerah atau konser), tidak termasuk jadwal acara rutin harian.

television spot / commercial / advertisement. Iklan komersial atau layanan masyarakat yang ditayangkan di antara program televisi.

teletext. Sistem teks dan grafis penyiaran yang dapat menyampaikan aneka jenis informasi, khususnya berita, data bisnis, olah raga, laporan berita dan transportasi, daftar acara, hiburan dan *subtitle*, yang dapat ditayangkan di depan latar hitam atau melalui *superimpose* di atas program. Sebagian besar televisi mutakhir dapat menerima *teletext*.

telewriter. Orang yang menulis cerita untuk televisi, baik cerita asli maupun adaptasi.

terra-flite. Penggabungan antara *steadicam* dan *louma crane*, untuk menghasilkan gambar yang lebih tenang meskipun yang disyuting adalah kuda berlari atau mobil yang melaju di atas jalan berbatu.

telephoto lens. Lensa dengan *focal length* lebih besar daripada *focal length* standar yang biasa digunakan. Standar untuk kamera 35mm dan kamera televisi 1 inci adalah 50mm.

Television Broadcast Standard(TBS). Standar utama pengiriman sinyal analog televisi, terdapat tiga jenis: **1.** NTSC (*National Television Standards Committee*), yang merupakan standar penyiaran di Canada, Jepang, dan Amerika. NTSC membagi 525 baris per *frame*, dan sebanyak 30 *frame* per detik. Baris tersebut dihitung dari atas sampai ke bawah. *Frame* per detik adalah jumlah gambar utuh yang ditayangkan dalam satu detik. **2.** PAL (*Phase*

Alternation Line), yang merupakan standar di Eropa, Timur Tengah, sebagian Afrika, dan Amerika bagian selatan. PAL terdiri atas 625 baris dan ditayangkan sebanyak 25 *frame* dalam satu detik. 3. SECAM, yang merupakan standar penyiaran di Perancis, Rusia, dan sebagian wilayah Afrika. SECAM merupakan jenis lain PAL, dan mempunyai jumlah baris serta jumlah yang ditampilkan dalam satu detik sama dengan PAL.

television director. Orang yang bertugas menyutradarai program acara televisi, baik drama maupun nondrama, dalam produksi *single* atau *multicamera*. Dia bertanggung jawab memindahkan secara efektif gagasan yang tertulis dalam naskah ke dalam bentuk audio visual.

television studio. Gedung/bangunan tempat suatu produksi program televisi dapat dilakukan, baik berupa siaran langsung maupun rekaman tunda. Studio televisi biasanya memiliki beberapa ruangan pendukung yang terpisah, didesain khusus untuk memudahkan proses produksi, termasuk penggunaan lapisan dinding peredam suara.

tema / theme. Gagasan utama yang direpresentasikan ke dalam sebuah cerita mengenai makna hidup atau kondisi manusia. Gagasan tersebut dibangun seiring dengan perkembangan kejiwaan si tokoh, menjadi nilai kehidupannya yang harus diuji dan dipertahankan. Tema merupakan salah satu aspek cerita yang sangat penting. Tanpa tema, sebuah cerita rekaan tidak akan menemukan pijakannya, karena tema merupakan ide pokok dan sekaligus patokan untuk membangun suatu cerita. Dengan kata lain, tema adalah unsur yang memandu seorang pengarang untuk mengarahkan cerita yang ditulisnya. Tema cerita berhubungan dengan makna pengalaman hidupnya. Itu sebabnya, tema menjadi salah satu unsur dan aspek cerita rekaan yang memberikan kekuatan dan sekaligus pemersatu fakta-fakta dan alat-alat penceritaan, yang mengungkapkan kehidupan. Tema selalu dapat dirasakan pada semua fakta dan alat penceritaan di sepanjang sebuah cerita rekaan.

Tema tidak sama dengan masalah. Tema adalah sesuatu yang berkaitan dengan pandangan, pendapat, atau sikap pengarang tentang suatu masalah, sementara masalah adalah sesuatu hal yang harus diselesaikan. Sebuah tema, pada dasarnya, merupakan abstraksi suatu masalah. Tidak ada ‘tema besar’ atau ‘tema kecil’, yang ada adalah ‘tema’. Kepandaian dan kematangan si pengaranglah yang menjadikan sebuah tema menjadi ‘besar’.

temp dub. *Mixing* pendahuluan untuk dialog, musik dan *sound effects* sehingga hasil editing gambar tahap pertama dapat dilihat beserta elemen-elemen film lainnya.

template LSF. *Template* yang muncul sebelum penayangan sebuah film yang berisi informasi tentang kelayakan materi yang dikeluarkan oleh Lembaga Sensor Film.

tenner. Jenis lampu studio standar 10K. Jenis lainnya adalah *Baby 10* atau *Big Eye*, yang juga merupakan lampu 10K.

tentpole. Istilah *slang* yang berarti sebuah film yang diharapkan memberi penghasilan besar bagi studio pembuatnya, sehingga bisa menutup kerugian yang diderita atas keterpurukan pemasaran film lainnya. Contoh: *Armageddon* (Michael Bay, 1998) dan film-film lain berbiaya di atas \$100 juta, seperti *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) atau *Shrek* (Andrew Adamson dan Vicky Jenson, 2001).

test screening. Pemutaran sebuah film versi sementara dengan tujuan mengetahui reaksi dan penilaian penonton terhadap film tersebut.

that’s a hold. Perintah sutradara pada *script supervisor* dan asisten kamera bahwa pengambilan gambar yang baru saja selesai tidak akan dikirim ke lab untuk dicetak tapi diberi label “*hold*”, sampai pengambilan gambar lainnya telah selesai dan sutradara memutuskan gambar mana yang akan dicetak.

theater. Gedung bioskop, tempat film diputar.

Digital Repository Universitas Jember

theater count. Jumlah gedung bioskop yang memutar sebuah film pada suatu waktu. Hal ini untuk mengetahui seberapa luas jangkauan rilis film tersebut.

theatrical. Istilah *slang* yang berarti film cerita panjang.

theatrical film. Film yang pada dasarnya didesain untuk diputar di gedung bioskop; di sisi lain, ada film yang dirancang untuk televisi.

theme. *Lihat tema.*

theme music. Musik pembuka/penutup pada sebuah film, sering berisi lirik yang berkaitan dengan situasi di dalam film.

thirty degree (30°) rule. Prinsip kesinambungan visual yang menyatakan bahwa dua atau lebih *shot* berisi subjek sama yang akan disambungkan, setidaknya harus memiliki perbedaan sudut pengambilan 30°. Jika prinsip ini diabaikan, maka akan hasilnya adalah sambungan yang buruk (*jump cut*).

three-dimensional / tiga dimensi (disingkat 3-D). Media atau teks (seperti film atau *game* komputer) yang menciptakan ilusi keterlibatan serta mengalaminya dalam ruang tiga dimensi.

three shot (3S). Perintah sutradara untuk mengarahkan kamera pada tiga objek yang dituju. Sebagaimana halnya *two shot*, pembingkaihan tiga orang tokoh biasanya dilakukan dalam *medium shot*.

thriller. Genre film atau novel yang dirancang untuk menarik minat penonton/pembaca dengan mengedepankan intrik, petualangan, dan/atau ketegangan. Kisah yang diangkat adalah kisah yang mendebarkan. Biasanya menceritakan protagonis yang berpacu dengan waktu, penuh antisipasi, aksi menantang, dan mendapatkan berbagai bantuan yang kebetulan sangat dibutuhkan. Contohnya, novel-novel *James Bond*, film-film *The Saw*, *Alien*, juga film-film Alfred Hitchcock. Protagonis biasanya orang biasa, tapi yang

berpotensi menjadi luar biasa. Sementara antagonis adalah orang kuat, memiliki kekuasaan dan rencana yang membahayakan orang banyak. Cerita bergulir sebelum kejahatan besar terjadi. Menurut Alfred Hitchcock, “*Thriller is the state of waiting for something to happen.*” Tugas protagonis adalah mencegah kejahatan besar (puncak kejahatan) terjadi. Dari usaha sang tokoh itulah, terbangun ketegangan alias *thrill*, lantaran selalu ada konsekuensi tak menyenangkan (juga menyakitkan bagi audiens) apabila protagonis gagal. Dengan membeberkan misteri satu per satu, ia loyal membongkar teka-tekinya. Di situlah penekanan film *thriller*, bukan pada misteri, melainkan pada apa konsekuensi misteri-misteri itu. Penonton sengaja dibiarkan tahu ini-itu, supaya tercekam. Disebut juga **suspenser**.

THX. Sistem audio pada gedung film yang memiliki standar sama dari satu gedung ke gedung lainnya. Pada umumnya, sistem ini menggunakan Dolby Stereo Surround sebagai standar kualitas, meskipun sebenarnya terdapat beberapa sistem lain yang juga bermutu.

tie-in. Promosi yang dilakukan secara bersama oleh sebuah perusahaan tertentu dan perusahaan film. Misalnya peluncuran ulang sebuah novel serta film yang diproduksi berdasarkan novel tersebut.

tilt. Gerakan kamera mendongak atau menunduk pada poros vertikalnya. *Tilt up* adalah gerakan mendongak. *Tilt down* adalah gerakan menunduk.

Time Base Corrector (TBC). Alat untuk mengoreksi ketidakstabilan hasil rekaman, serta untuk menstabilkan sinyal video dari VCR apabila ditransfer ke peralatan lainnya.

time base signal. Sinyal yang direkam pada pinggir film dalam sebuah kamera untuk memadukan sinyal yang direkam pada perekam magnetis, yang digunakan sebagai pemercepat penyelarasan film dan suara.

timecode. Disebut juga *longitudinal timecode*, merupakan *track* pemandu elektronis yang ditambahkan pada film, video atau material audio untuk dijadikan patokan pada saat pelaksanaan editing, sinkronisasi, dll.

time-lapse. Metode pengambilan gambar yang memberikan interval antar-*frame*, sehingga kejadian dalam gambar tampak berlangsung jauh lebih cepat daripada semestinya. Kejadian yang berlangsung berjam-jam dapat diringkas menjadi beberapa menit atau bahkan detik. Misal: mekarnya sekuntum bunga, awan yang berarak, dll. Satu *frame shot* setiap 30 detik selama 24 jam akan menghasilkan gambar sepanjang dua menit.

time-lapse photography. Teknik pengambilan gambar suatu objek sehingga, bila diproyeksikan, adegan yang pada kenyataannya sangat lambat (seperti mekarnya kuncup bunga) dapat ditampilkan dengan mode dipercepat.

timing. Proses di laboratorium sehubungan dengan pemilihan dan penetapan nilai warna serta ketebalan *scene* demi *scene* dalam sebuah film agar diperoleh hasil efek visual yang dikehendaki.

title. 1. nama yang diberikan pada sebuah buku, film, atau program televisi, biasanya oleh si pengarang atau penciptanya; **2.** Informasi grafis yang muncul di awal sebuah film atau program televisi, meliputi judul dan orang-orang yang terlibat di dalamnya (pemain, penulis, produser, sutradara, dll.).

title design / title sequence. Bentuk dan pemunculan suatu judul film di layar.

title role. *bagian* utama atau peran utama dalam sebuah film, drama, atau program televisi.

titleist / title designer. Orang yang bertugas merancang bagaimana judul sebuah film tampak di layar. Pembuatan judul film telah dianggap sebagai aktifitas berkesenian. Salah satu perancang judul kenamaan adalah Saul Bass.

TiVo. Kotak digital yang dipasang pada pesawat televisi yang memungkinkan pemirsa mengendalikan siaran yang masuk. Perangkat ini secara otomatis merekam siaran sesuai dengan preferensi pemirsa, juga memungkinkan pemirsa mengendalikan program dengan cara yang sama seperti mereka dapat mengontrol rekaman video (jeda, mundur).

tokoh. *Lihat character.*

tone track. *Soundtrack* yang memunculkan bunyi latar yang diasosiasikan dengan lokasi interior atau eksterior. Kehadiran suara ini biasanya tidak terlalu disadari oleh penonton namun memberikan sentuhan realitas yang dibutuhkan oleh sebuah film.

top lighting. Cahaya dari sumber yang diletakkan di atas subjek sehingga turun menyinari.

top shot. *High-angle shot* yang dilakukan secara ekstrim, arah kamera tegak lurus ke bawah.

topline. Meletakkan seseorang sebagai bintang dalam sebuah film, termasuk menuliskan namanya sebelum judul film dan pada perangkat-perangkat promosi.

Toronto International Film Festival. Sebuah festival film yang cukup bergengsi, didirikan pada tahun 1976, diselenggarakan setiap tahun di Toronto pada bulan September. Banyak yang menganggapnya sebagai festival kelas dua dibanding Festival Film Cannes.

track. **1.** Gerakan kamera maju mendekati subjek atau mundur menjauhi subjek. *Track in* adalah gerakan mendekat. *Track out* adalah gerakan menjauh. **2.** Jalur magnetis pada pita tempat sinyal audio/video direkam. **3.** Jalur/trek yang di atasnya digunakan sebagai tempat perlintasan *dolly* kamera.

tracking control. Alat pengontrol yang menjaga keselarasan antara *video head* dengan jalur informasi video pada pita.

tracking head. *Head* magnetis yang bertugas menulis dan membaca informasi pada *videotape*.

tracking shot. *Shot* yang diambil dengan cara menggerakkan kamera di atas bentangan *track* untuk mengikuti adegan yang tengah berlangsung, disebut juga *following shot*; terkadang digunakan secara bergantian dengan *dolly shot*, *pull back* (*pull-out*, *push-out*, *widen-out* atau *push-back*) *shot*, *track back* (menjauh) atau *track in* (atau *push-in*) (mendekat). Contoh: *shot* dari ruang pakaian hingga ke ring dalam film *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980); *shot* akhir sepanjang tujuh menit dalam *The Passenger* (Michelangelo Antonioni, 1975) yang berakhir di ruang hotel Spanyol di mana terdapat David Locke (Jack Nicholson) yang telah terbunuh; *shot* delapan menit dalam film Jean-Luc Godard *Weekend* (1967) yang secara surrealistik memperlihatkan jalan-jalan yang dipenuhi kemacetan, kecelakaan, dan mobil-mobil yang hancur dan terbakar; *shot* 3 menit yang menunjukkan Ray Liotta dan Lorraine Bracco sedang memasuki club Copacabana dalam film Martin Scorsese *Goodfellas* (1990); dan *steadicam shot* sepanjang lima setengah menit atas seorang prajurit Inggris Robbie (James McAvoy) yang terlibat dalam pertempuran pantai pada film *Atonement* (Joe Wright, 2007).

tragedy. Genre teater klasik, berkenaan dengan Yunani kuno, biasanya cerita berakhir dengan kejadian yang tidak menyenangkan atau mengerikan yang diakibatkan oleh takdir atau cacat pada tokoh utama.

tragicomedy. Genre yang menggabungkan unsur tragedi dan komedi. Pada abad ketiga Sebelum Masehi dramawan Romawi Plautus menggunakan kata tersebut untuk menunjukkan sebuah permainan di mana para dewa dan manusia atau tuan dan budak membalikkan peran tradisional mereka. Saat ini, istilah tersebut menunjukkan sebuah teks di mana tawa dipandang sebagai satu-satunya

tanggapan yang tersisa pada diri si tokoh yang dihadapi dengan kehidupan yang kosong atau bermasalah.

Trailer (juga disebut **preview**). 1. film singkat yang menunjukkan potongan sebuah film yang akan segera diluncurkan sehingga menarik perhatian orang untuk melihat film tersebut. 2. iklan suatu film atau program televisi yang berisi cuplikan adegan-adegan menarik atau paling menegangkan untuk menarik minat calon pemirsa. Berdurasi antara 30-180 detik.

Dalam dunia perfilman, *trailer* sering diartikan sebagai bentuk promosi sebuah film yang akan tayang. Muncul pertama kali di Amerika Serikat untuk mempromosikan film *The Pleasure Seekers* tahun 1920 dengan sutradara George Archainbaud. Trailer biasanya memuat inti cerita film, juga pemeran, sutradara, produser, distributor dan waktu tayang film tersebut. *Trailer* menjadi *booming* pada pertengahan 1990-an, ketika internet mulai merata di seluruh dunia. Pada saat ini, *trailer* melalui video di internet menjadi media promosi utama dan efektif dalam mengenalkan sebuah film baru. Beberapa produser film *blockbuster* bahkan menulis video trailer film mereka setahun sebelum waktu tayangnya di bioskop.

trainer. Seseorang yang berprofesi sebagai pelatih binatang yang dibutuhkan dalam adegan film.

transfer. Memindahkan dari satu medium/format ke medium/format lain, misalnya sinyal audio/video dari pita magnetik ke bentuk digital.

transition / transisi. Proses penyambungan gambar-gambar dengan menggunakan transisi atau pengantara perpindahan gambar / *optical effect*, yang secara garis besar terbagi menjadi: *wipe*, yakni perpindahan gambar dengan menggeser gambar pertama untuk digantikan gambar berikutnya; *fade*, yakni gambar yang secara perlahan muncul (*fade in*) atau menghilang (*fade out*); *dissolve*, yakni gambar pertama memudar, digantikan gambar kedua yang perlahan-lahan muncul; dan *superimpose*, yakni dua gambar atau lebih yang muncul menumpuk dalam satu *frame*.

transportation coordinator / transportation manager. Orang yang bertanggung jawab mengoordinasikan para sopir dan mengatur transportasi para kru, pemain dan peralatan.

transportation departement. Bagian tim produksi yang bertanggung jawab terhadap semua kendaraan yang digunakan oleh kru dan pemain selama syuting berlangsung. Dalam hal ini termasuk antar-jemput kru atau pemain.

traveling shot. *Shot* yang pengambilan gambarnya dilakukan dengan cara meletakkan kamera pada kendaraan yang melaju. *Shot* jenis ini biasanya mendapat sebutan sesuai dengan alat yang digunakan untuk mengangkut kamera (*dolly shot* atau *trucking shot*, misalnya). Jika jalur pengangkut menggunakan *track*, maka disebut *tracking shot*.

travelling matte shot. *Shot* yang adegan pada latar depannya akan digabungkan dengan *shot* lain sebagai latar belakang dengan cara *optical printing* atau *digital compositing*.

travelogue. Sebuah film yang dibuat dengan tujuan menunjukkan adegan-adegan dari negeri asing serta tempat-tempat yang eksotis. Contoh: *Around the World in 80 Days* (1956).

treatment. Paparan cerita sebuah film yang belum berbentuk naskah, merupakan pengembangan suatu sinopsis, berisi ringkasan adegan-adegan utama serta deskripsi para tokoh utama bahkan cuplikan dialog. Jika skenario komplet terdiri atas sekitar 100 halaman, *treatment* terdiri atas sekitar 10 halaman.

triangle. Alat yang digunakan untuk menahan kaki-kaki tripod agar tidak bergerak jika diletakkan di lantai yang licin.

trilogy. Serangkaian film yang terdiri atas tiga judul dan masing-masing memiliki keterkaitan cerita. Contoh: *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972), *The Godfather Part II* (Francis Ford

Coppola, 1974), *The Godfather Part III* (Francis Ford Coppola, 1990).

trims. Sisa *scene* setelah sebagian lainnya digunakan dalam *final cutting*.

triple threat. 1. Aktor atau aktris yang dapat berakting sekaligus menyanyi dan menari dengan tingkat kemampuan seimbang, biasanya cocok untuk produksi film bergenre musikal. 2. Seseorang yang memiliki kemampuan menulis, akting dan menyutradari.

tripod. Alat berkaki tiga yang digunakan untuk menopang suatu benda. Lazimnya digunakan untuk kamera, yang membutuhkan fungsi tripod sebagai penyangga, agar kamera dapat berdiri dengan baik ketika digunakan.

tripod transition. Teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas tripod dan beralih dari satu objek ke objek lain secara cepat.

trucking / crabbing. Gerakan kamera ke arah samping. Gerakan ini termasuk gerakan yang paling sulit, sehingga biasanya tidak dilakukan dengan teknik *hend held* melainkan dengan bantuan alat beroda.

tuner. Bagian demodulator pada radio, televisi, atau *videotape recorder*.

turnaround. Saat ketika sebuah proyek film dibatalkan produksinya oleh sebuah studio, sehingga bisa ditawarkan kepada studio lain. Juga mengacu pada keadaan seseorang setelah menyelesaikan kontrak pekerjaannya dan belum menandatangani kontrak baru.

turret. Dasar lensa putar yang bisa digunakan untuk tiga hingga empat lensa pada sebuah kamera, sehingga memungkinkan untuk mengadakan perubahan secara cepat dari satu lensa ke lensa lainnya.

Digital Repository Universitas Jember

TV newsmagazine. Format acara berita televisi, dipelopori oleh CBS dengan acara *60 Menit* di tahun 1960-an, yang menampilkan wawancara dan pelaporan investigasi, dengan fokus umum pada isu-isu kontroversial.

TV Program. *Lihat program televisi.*

TV safe. Bidang gambar pada film yang akan muncul secara normal pada layar televisi setelah film tersebut ditransfer sebagai *telecine* dan ditayangkan.

TV-Spot. Cuplikan singkat sebuah film yang ditujukan untuk promosi melalui media televisi, dengan durasi antara 20-30 detik. TV-spot harus padat, mudah dimengerti dan mampu merangkum keseluruhan isi film yang akan tayang tersebut, dengan harapan menarik minat calon penonton secara umum.

TvRip. Format yg diambil dari media televisi seperti acara olahraga, berita, wawancara, dll. baik yang berasal dari televisi kabel maupun satelit. Gambar yang diambil dari PDTV (*Pure Digital Television*) memiliki kualitas yang baik, dan yang diambil dari TV PCI card (*TV tuner*) umumnya berkualitas lebih baik lagi, yang selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk SVCD/VCD/Divx/Xvid.

TVRO (Television Receive Only). Peralatan penerima satelit yang hanya digunakan untuk menerima siaran televisi. Peralatan tersebut terdiri atas antena parabola dan *satellite receiver*.

Twentieth Century Fox. Studio film besar Hollywood yang didirikan pada tahun 1935, terutama dikenal dengan film-film *blockbuster*, termasuk serangkaian film *Star Wars*. Situs web: www.Foxmovies.Com

twist ending. Film yang memiliki akhir cerita tak terduga dan sangat mengejutkan. Contoh: *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941), *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *Planet of the Apes* (Tim Burton, 1968), *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973), *The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980), *Angel Heart* (Alan Parker, 1987), *No Way*

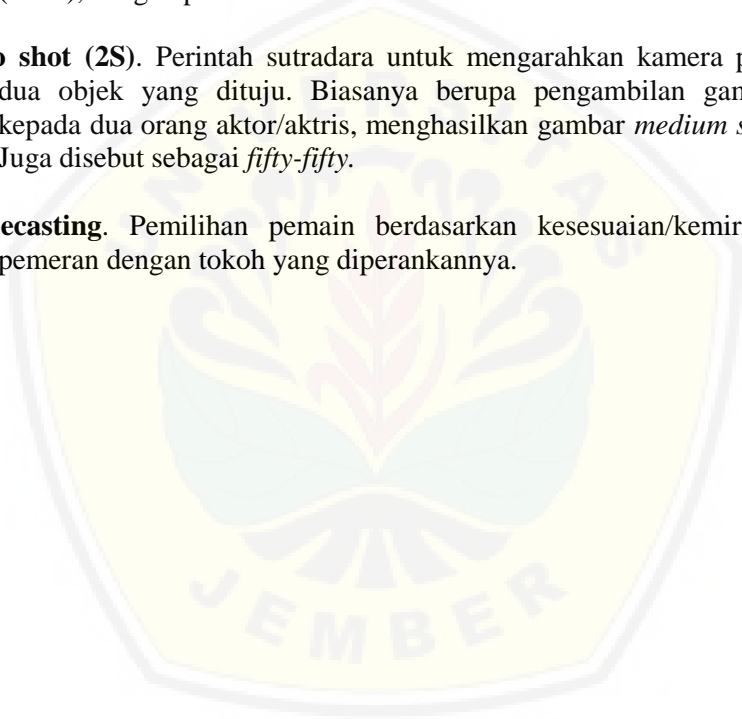
Digital Repository Universitas Jember

Out (Roger Donaldson, 1987), *The Crying Game* (Neil Jordan, 1992), *Se7en* (David Fincher, 1995), *The Usual Suspects* (Bryan Singer, 1995), *Primal Fear* (Gregory Hoblit, 1996), *Arlington Road* (Mark Pellington, 1999), *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalam, 1999), *Fight Club* (David Fincher, 1999), *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001), dan *Shrek* (Andrew Adamson and Vicky Jenson, 2001).

two-hander. Film yang hanya berisi dua tokoh. Contoh: *Sleuth* (1972), dengan pemain Michael Caine dan Richard Burton.

two shot (2S). Perintah sutradara untuk mengarahkan kamera pada dua objek yang dituju. Biasanya berupa pengambilan gambar kepada dua orang aktor/aktris, menghasilkan gambar *medium shot*. Juga disebut sebagai *fifty-fifty*.

typecasting. Pemilihan pemain berdasarkan kesesuaian/kemiripan pemeran dengan tokoh yang diperankannya.



UHF (Ultra High Frequency). Frekuensi radio mulai dari 300 hingga 3000 megahertz, digunakan untuk siaran televisi dengan saluran 14 hingga 83.

ultrasonic cleaner. Perangkat pembersih film tanpa mengakibatkan tekanan atau abrasi pada permukaan film.

u-matic. Format standar kaset video profesional tiga perempat inci, diperkenalkan oleh Sony pada tahun 1970-an. Format ini mampu merekam hingga satu jam, memiliki dua kanal audio yang terpisah.

unconscious. Gagasan utama dalam teori psikoanalisa Sigmund Freud adalah: bagian dari pikiran kita tidak diakses secara langsung kepada kita, dan kita tidak mengetahui alasan mendalam atas banyak hal yang kita inginkan, lakukan atau katakan, atau bahkan dari banyak makna yang disuguhkan film pada kita. Meskipun banyak teori film telah menerima pandangan ini, beberapa tulisan terbaru mulai menolak pentingnya alam bawah sadar. *Lihat cognitivism.*

undead dead. Dalam film horror, pada saat si pembunuh terbunuh, dia sebenarnya tidak mati. Teknik semacam ini sudah dikenal sejak lama, namun menemukan aktualisasinya kembali pada film *Halloween* (John Carpenter, 1978). Sejak saat itu film-film *thriller* dan horor remaja, juga sebagian besar film-film James Bond, menerapkan klimaks tipuan. Si tokoh jahat telah terbunuh, namun ternyata cerita belum berhenti disitu.

underacting. Akting yang dilakukan secara sederhana, netral, bahkan terkesan tanpa akting. Contoh: Bruce Willis dalam film karya M. Night Shyamalan *Unbreakable* (2000). Kebalikan dari **overacting**

undercranking. Proses percepatan gerak gambar (*fast motion*) dengan cara mengurangi *frame rate* pada kamera sewaktu dilakukan pengambilan gambar, sehingga pada saat gambar diputar dengan

kecepatan normal, gambar tampak bergerak lebih cepat. Lihat juga **overcranking**.

underexposed. *Shot* yang diambil dengan pencahayaan di bawah normal, sehingga menghadirkan kesan suram, tidak menentu, tidak jelas. Kebalikan dari **overexposed**.

underground film. Film berbiaya rendah, nonkomersial, dan biasanya bersifat independen, tanpa menggunakan jalur distribusi dan pendanaan tradisional.

underscore. Musik yang dirancang untuk menghadirkan sentuhan atmosfer dan emosi bagi dialog atau narasi.

uni direct microphone. Mikrofon yang wilayah penangkapan suaranya hanya dari arah depannya saja (satu arah). Cirinya adalah bentuknya yang ramping. Umumnya, digunakan untuk wawancara.

Unit Production Manager (UPM). Manajer Unit Produksi atau Manajer Produksi adalah orang yang paling bertanggung jawab atas pelaksanaan harian sebuah produksi film. Dia bertanggung jawab kepada produser dalam hal persiapan dan pengelolaan *budget* produksi, serta aneka persoalan administratif yang berhubungan dengan proses produksi. Dia juga bertanggung jawab atas kelancaran operasi perusahaan film di lokasi.

Unit Manager di Hollywood umumnya bertanggung jawab atas segala hal yang berkaitan dengan *basecamp* pada saat pelaksanaan produksi film dimulai. Tidak hanya penyiapan ruang sesuai dengan pembagian ruang yang telah direncanakan sebelumnya, tetapi juga segala fasilitas yang harus diadakan supaya ruang tersebut bisa berfungsi dengan baik. Untuk ruang *make-up* misalnya, seorang *unit manager* harus menyiapkan juga meja rias serta kursi bagi para pemain, baik kursi tunggu maupun kursi tempat mereka dirias. Ia juga harus memastikan bahwa ada aliran listrik di ruang tersebut. Dengan demikian manajer unit tidak hanya mengurus kru, termasuk memanggil kru (baca mempekerjakan kru), tetapi juga memesan peralatan syuting. Di luar Indonesia, tanggung jawab

Digital Repository Universitas Jember

UPM biasanya dikerjakan oleh koordinator produksi atau manajer produksi, bergantung pada skala produksi.

unit publicist. Anggota unit publikasi yang bekerja di lokasi selama produksi film berlangsung. Tugasnya, antara lain, memberikan penjelasan kepada masyarakat setempat dan melayani wawancara dengan para wartawan. Tugas lainnya adalah mengumpulkan catatan-catatan biografis dan proses pembuatan film yang kemudian dijadikan sebagai *movie press kit* untuk para wartawan.

Universal Pictures. Sebuah studio film Hollywood terkenal, didirikan pada tahun 1912, memproduksi film-film *blockbuster* seperti *Spartacus* (1960) dan *E.T.* (1982)

unpublished item. Segala sesuatu yang tidak dipublikasikan, antara lain: **1.** Gambar-gambar yang tidak diedit, tidak diproses, tidak ditayangkan. **2.** *Stock shots*. **3.** Gambar/grafis dari sumber elektronik yang tidak dipublikasikan. **4.** Gambar/*copy* yang dibuat oleh petugas/lembaga pengarsip.

unsqueezed print. Film hasil cetakan yang gambar-gambarnya, semula, mengalami gangguan, namun telah dikoreksi sehingga dapat diproyeksikan secara normal.

uses and gratifications model. Pendekatan yang melihat penonton sebagai pihak yang kuat dan menggunakan media untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka. Penonton dipandang sebagai pihak yang aktif dan dapat mengkonsumsi teks media seperti film untuk berbagai alasan dan dengan berbagai cara yang berbeda. Bandingkan dengan **hypodermic model**.

utility person. Orang yang diberi tanggung jawab mengerjakan berbagai tugas, disuruh ini-itu oleh seluruh kru.

V

variable speed motor. Variasi kecepatan film pada kamera untuk keperluan efek khusus.

variatic. Kependekan dari *VARIABLE AC*, yakni suatu perangkat yang berfungsi menurunkan voltase. Alat ini biasanya digunakan oleh bagian tata cahaya.

variety show. Pertunjukan *live* atau yang dirancang untuk televisi, terdiri atas berbagai jenis pertunjukan: musik, komedi, akrobat, atraksi magis, dll.

vary speed. Motor yang menggerakkan kamera atau mesin editing pada suatu kecepatan tertentu, lebih cepat atau lebih lambat daripada kecepatan suara.

vaudeville. Gaya pertunjukan *anti-naturalistik*. Sang aktor, dengan cara tertentu, mengingatkan penonton bahwa tokoh cerita bukanlah sosok yang benar-benar ada. Juga suatu bentuk pertunjukan yang menyuguhkan serangkaian atraksi—nyanyian, tarian, akrobat, parodi/komedi, dan atraksi binatang terlatih. Sangat populer di Amerika pada akhir abad 19 dan awal abad 20. Sebagian besar komedian film, TV, dan radio mengawali karirnya melalui jalur *vaudeville*.

vault box. Kotak putih persegi yang didesain untuk menampung film 35mm sepanjang 1.000 kaki, atau dua kali 1.000 kaki untuk film 16mm.

VCD. Dasar format MPEG1 dengan *constant bitrate* 1.150kbit pada resolusi 352x240 (NTCS). VCD biasanya digunakan untuk transfer data dengan kualitas rendah, dibuat dengan ukuran kecil (daya tampung CD adalah 650Mb). Biasanya, VCD dan SVCD lebih sering menggunakan ukuran waktu (menit) dibandingkan Mb.

VCR (Video-Cassette Recorder). Mesin pemutar dan perekam gambar video dengan menggunakan pita magnetik. VHS merupakan salah satu format kaset video yang digunakan selain format-format lain (U-matic, Beta, dll.).

VCU. *Lihat very close up.*

vectorscope. *Oscilloscope* yang didesain khusus untuk menunjukkan saturasi dan *hue* sinyal *chroma*. Alat ini dibutuhkan dalam proses evaluasi sinyal warna ketika menyinkronkan sumber-sumber warna pada sistem televisi.

veeder counter. Nama dagang penghitung mekanis yang cara pengaktifannya menggunakan gerakan sinar memutar, yang dapat dikalibrasikan pada semua sistem pengukur seperti *feet* atau *frame*.

Venice Film Festival. Festival film tahunan, didirikan pada tahun 1932, diadakan di Venesia setiap tahun pada akhir Agustus - awal September; salah satu dari tiga festival film besar Eropa (dua lainnya adalah festival Cannes dan Berlin). Situs web: www.Labiennale.Org/en/cinema.

vernacular. Bentuk bahasa sehari-hari, berbeda dengan bentuk resmi, religius, atau birokratis.

verisimilitude. Keadaan yang masuk akal dan dapat dipercaya, sering terstruktur oleh konvensi tertentu. Meskipun kita tidak, atau belum, mengalami realitas masa depan, kita akan dengan senang hati menerima dunia masa depan yang disajikan dalam sebuah film fiksi ilmiah, jika film tersebut menggunakan konvensi yang memang kita harapkan. *Lihat realism.*

vertical hold. Kontrol pada monitor televisi, *viewfinder*, dan *receiver*, yang berfungsi mengontrol frekuensi *oscillator* vertical dan membiarkan sirkuit vertikal mengunci komponen penyetel vertikal sinyal video yang masuk.

vertical integration. Perusahaan yang mengkhususkan diri dalam suatu bidang produksi, yang membeli perusahaan lain yang bergerak dalam salah satu rantai komersial. Misalnya, sebuah perusahaan produksi film yang membeli perusahaan distribusi atau pemutaran (eksibisi), dikatakan mengembang secara vertikal.

vertical interval. Periode waktu antara garis akhir sebuah bidang dan garis pertama bidang berikutnya.

vertical interval switching. *Switching* berbasis sirkuit dengan cara memperlambat *switching* dari satu sumber gambar ke sumber gambar lainnya, sehingga sumber gambar tersebut terletak pada *vertical interval*.

vertical interval editing. Penggunaan VTR (*videotape recorder*) yang mampu merekam dan menghapus video bagian per bagian dan menggunakan *vertical interval switching* pada titik edit.

vertigo effect. Teknik kamera yang diciptakan oleh Alfred Hitchcock selama pembuatan film *Vertigo*, yakni melakukan pergerakan kamera mundur (*dolly back*) sekaligus melakukan *zoom-in*, sehingga ukuran orang/benda di tengah gambar tampak tetap sementara segala sesuatu di sekitarnya berubah. *Lihat zoom shot*.

Very Close Up (VCU). Pengambilan gambar sangat dekat, biasanya wajah seseorang, mulai dari dahi hingga dagu. Juga disebut **Big Close Up (BCU)**.

VHF (Very high frequency). Frekuensi radio pada rentang 30 MHz hingga 300 MHz, diindikasikan sebagai *High Frequency* (HF), dan level selanjutnya di sebut *Ultra High Frequency* (UHF). VHF biasa digunakan untuk penyiaran radio FM, televisi, pemancar telpon genggam darat (darurat, bisnis, dan militer), radio amatir, komunikasi laut, pengawas lalu lintas udara, dan sistem navigasi udara (contoh: VOR, DME&ILS).

VHS (Video Home System). Standar perekaman dan pemutaran video/audio yang dikembangkan oleh Victor Company of Japan

(JVC) dan dirilis di Eropa/Asia pada tahun 1976. Pada pertengahan tahun 1980-an, VHS adalah format standar bagi banyak pihak, setelah terjadi perang format pita video dengan Betamax (Sony) dan juga beberapa format lainnya, seperti Video 2000 (Philips). Awalnya, VHS memiliki waktu rekam lebih panjang dibanding kaset Betamax, dan mekanisme transportasi pita yang tidak rumit. Walaupun VHS dan Betamax bersaing, setengah teknologi penting VHS adalah lisensi dari Sony.

VHS-C. Varian VHS yang berukuran lebih kompak, dengan ukuran pita yang sama namun wadah lebih kecil. VHS-C dikembangkan oleh JVC pada pertengahan 1980-an.

VHSRip. Hasil transfer dari kaset VHS (biasanya dari video VHS) seperti olahraga, video musik, dll. yang dikonversi ke dalam bentuk SVCD/VCD/Divx/Xvid.

video. 1. Bagian visual siaran televisi. 2. istilah umum untuk segala sesuatu yang terekam pada perangkat visual *videotape*, DVD, atau perangkat penyimpanan gambar lainnya, yakni suatu produk teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang dapat menghasilkan gambar bergerak. Aplikasi umum teknologi video adalah televisi, tetapi dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik, produksi, dan keamanan. Kata *video* berasal dari bahasa Latin, "saya lihat". Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari *videotape*, perekam video(*video recorder*), dan pemutar video (*video player*).

video assist. Kamera film seringkali disertai kamera video dengan tujuan hasil pengambilan gambar dapat segera dilihat dan dianalisa. Sistem maupun orang yang mengoperasikannya disebut *video assist*.

video cassette. Kotak plastik persegi panjang yang berisi rekaman video.

video cassette recorder (disingkat **VCR**). Perangkat yang dapat merekam dan memutar gambar ke TV. VCR komersial pertama

Digital Repository Universitas Jember

dipasarkan oleh Sony Corporation pada tahun 1969. VCR komersial pertama yang sukses untuk penggunaan di rumah adalah Sony Betamax, diluncurkan pada tahun 1975. Bergabung di pasar dengan format VHS yang tidak kompatibel, diluncurkan oleh JVC pada tahun 1976, yang tumbuh mendominasi pasar. Masa kejayaan VCR adalah di tahun 1980-an. Pangsa pasarnya menyusut seiring dengan persaingan dengan perekam digital dan pemutar DVD.

video clip. Kumpulan video pendek yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu, umumnya dibuat untuk mempromosikan sesuatu, terutama lagu baru, agar masyarakat mengenal dan selanjutnya membeli kaset/CD lagu tersebut.

video conference. Suatu konferensi di mana peserta berada di tempat yang berbeda namun dihubungkan oleh teknologi audio dan video.

video editor. Komputer yang mengendalikan dua perekam video sehingga memungkinkan bagi operatornya untuk memutar ulang hasil rekaman gambar pada video pertama dan merekamnya pada mesin kedua.

video feed. Rekaman video yang dikirim dari satu lokasi ke lokasi lain.

video frequency. Frekuensi yang digunakan untuk membawa sinyal siaran televisi.

video insert. Cuplikan film yang telah direkam sebelumnya dan diputar pada titik yang sesuai di dalam acara TV.

video jockey. Seseorang yang memutar video, terutama video musik, di televisi.

video nasty. Video yang berisi materi kekerasan atau pornografi secara eksplisit.

video news release (disingkat **VNR**). Segmen video yang ditayangkan untuk menyertai sebuah berita.

video on demand (disingkat **VOD**). Layanan kabel bayar per tayang, yang memungkinkan para pemirsa untuk segera memesan program yang akan dikirim secara digital ke perangkat televisi mereka.

video profile. Karya audio-visual yang dibuat untuk menyampaikan pesan tertentu kepada khalayak, dengan tujuan utama membangun citra positif tertentu, dengan harapan khalayak mengubah sikapnya dan melakukan suatu tindakan. Meskipun asas ini idealnya dipakai dalam semua bentuk produksi video, namun *video profile* memiliki ciri khusus dalam hal kentalnya penampilan diri untuk membangun citra positif tersebut. Misalnya, profil perusahaan/instansi/sekolah banyak dibuat untuk membangun kesan baik, yang pada akhirnya digunakan untuk keperluan *marketing* dan hubungan masyarakat. Biografi serta otobiografi juga dapat digolongkan ke dalam produk ini, yang dalam konteks keluarga dapat diproduksi sebagai perjalanan sejarah sebuah keluarga besar, yang kelak akan bermanfaat untuk generasi berikutnya.

video vérité. Penggunaan video untuk membuat film dokumenter tentang masyarakat dan aneka acara.

videocassette. Kaset video, terdiri atas wadah dan isi (pita video) yang menjadi satu kesatuan.

videoblog. Blog yang menggunakan bahan video sebagai alat komunikasi utamanya.

videographer. Orang yang bekerja dengan menggunakan media video—merekam gambar bergerak beserta suaranya ke dalam pita analog maupun digital dan media perekam lainnya. Videografer dibedakan dengan sinematografer karena perbedaan media perekam yang mereka gunakan. Videografer menggunakan pita video, sedangkan sinematografer menggunakan film. Namun, perkembangan *high definition digital cinematography* telah mengaburkan perbedaan ini.

videography. 1. Seni penggunaan kamera video untuk membuat film atau program televisi. 2. Proses penangkapan (*capturing*) gambar bergerak ke dalam media elektronik (misalnya *videotape*, *hard disk*, dll.). Istilah ini juga meliputi metode produksi dan pascaproduksi.

video klip / music video. Video klip adalah suatu karya audio-visual berdasarkan sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah grup musik atau seorang penyanyi, dalam rangka mempromosikan atau mempopulerkan grup musik atau penyanyi tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan. Kini, video klip menjadi sarana bagi produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Video klip dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV pada tahun 1981. Di Indonesia, video klip telah berkembang sebagai bisnis yang menguntungkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta.

video on demand. Fasilitas *pay-per-view* dalam suatu sistem penyiaran. Para pelanggan dapat memesan film atau program tertentu, dan selanjutnya apa yang mereka pesan tersebut akan disiarkan pada waktu yang mereka kehendaki.

video sources. Terdapat dua kategori sumber video, yakni yang berbasis sumber elektronik dan sumber optik. Sumber elektronik meliputi semua sinyal tes standar (*color bar*, *gray scale*, *dots*, *crosshatch*, dan *multiburst*), *character generator*, komputer, dan *background generator*. Sumber optik meliputi video yang dihasilkan kamera televisi, baik yang direkam langsung maupun yang direkam terlebih dahulu dalam pita video.

videotape. Pita magnetik yang menjadi medium perekaman gambar bergerak, hasilnya dapat langsung diputar dengan menggunakan kamera maupun *video player*. Pita video standar yang cukup lama digunakan masyarakat adalah VHS, namun selanjutnya digeser popularitasnya oleh media digital.

video teaser. Tayangan pendek (tiga sampai tujuh menit) yang merupakan cuplikan suatu proyek, biasanya dalam bentuk DVD,

Digital Repository Universitas Jember

digunakan sebagai media untuk mencari popularitas atau keuangan pascaproduksi. Secara ringkas, *teaser* harus dapat menggambarkan cerita dan tokoh utama sehingga dapat menarik minat calon pembeli atau investor.

video training & pembelajaran. Karya audio-visual yang diproduksi untuk menjelaskan secara detil suatu proses, cara pengerjaan, serta cara latihan suatu bidang untuk memudahkan tugas para pelatih, instruktur, guru, manajer, dll. Dalam produksi video ini, biasanya, informasi ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk *template* dan teks yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh pemirsa. Contoh: pelatihan menghadapi bencana alam, pelatihan ritual manasik haji, teknik bermain bulu langkis, dan konsep-konsep ilmu pengetahuan lainnya yang lebih mudah dipahami jika dijelaskan melalui media audio-visual.

video 2000. Sistem pita video sisi-ganda yang diperkenalkan Philips pada tahun 1980, namun berumur pendek dan tidak mendapat sambutan masyarakat.

video 8. Format pita video yang diperkenalkan Sony pada tahun 1980-an, khusus didesain untuk *camcorder*. Kaset Video 8 termasuk kecil untuk ukuran media video, namun kualitas gambar dan audio yang dihasilkan di atas standar VHS. Format ini sangat populer hingga awal tahun 1990-an, sampai dengan kemunculan format baru Hi-8 yang lebih superior.

vidicon. Sejenis tabung gambar yang umum dipergunakan pada kamera-kamera murah, dan juga pada kamera-kamera *broadcast* tertentu.

viewer. Sebutan untuk orang yang menonton televisi.

viewfinder. 1. perangkat pada kamera yang menunjukkan area yang akan disertakan dalam foto/film; 2. layar televisi mini dengan lensa pembesar yang dipasang pada kamera video, yang memungkinkan pengguna memilih adegan untuk merekam dengan melihatnya melalui lobang pengintip pada lensa. Instrumen optik ini

Digital Repository Universitas Jember

memungkinkan operator kamera mengontrol subjek yang akan direkam, serta melihat subjek yang disyuting pada saat kamera sedang merekam.

viewscreen. Layar pada kamera digital yang memungkinkan si pengguna melihat gambar yang telah direkamnya.

villain (lawan kata: **hero**). Dalam sebuah narasi, tokoh yang mewakili orang "buruk" yang harus dikalahkan oleh hero.

vigilante Film. Jenis film *action* yang tokoh protagonisnya mengambil alih hukum dan menganggap dirinya sebagai si pengemban keadilan. Contoh: *Billy Jack* (T.C. Frank, 1971), *Walking Tall* (Phil Karlson, 1973), *Death Wish* (Michael Winner, 1974), *Foxy Brown* (Jack Hill, 1974), *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), *Rolling Thunder* (John Flynn, 1977), *Mad Max 2 or The Road Warrior* (George Miller, 1981), *Falling Down* (Joel Schumacher, 1993), *Kill Bill 1-2* (Quentin Tarantino, 2003-04).

virgin stock. Pita magnetik yang belum pernah digunakan untuk merekam.

virtual reality (disingkat **VR**). Teknologi yang memungkinkan orang terlibat dalam lingkungan tiga dimensi (3-D) yang diciptakan oleh perangkat komputer. Perangkat VR memungkinkan si pengguna memanipulasi objek-objek virtual sehingga seolah-olah menjadi nyata. Pengguna memakai *head-mounted display* (HMD) dengan sejumlah layar untuk setiap mata.

virtual set. *Set* untuk presenter berita yang dibuat dengan komputer grafis untuk keperluan *onair* berita.

visual culture. Budaya yang memperoleh sebagian besar pasokan informasi melalui media elektronik visual seperti televisi dan Internet.

visual effect (Visual F/X; VFX). Serangkaian proses pembuatan gambar yang menyertakan proses manipulasi tertentu di luar

adegan pengambilan gambar syuting asli. Efek visual merupakan perpaduan gambar syuting asli dengan objek rekayasa komputer, serta objek lainnya untuk menciptakan adegan yang realistis sesuai dengan tuntutan skenario. Hal ini dilakukan misalnya karena adegan tersebut berbahaya untuk dilakukan oleh para pemeran, atau berbiaya tinggi, atau bahkan mustahil untuk divisualkan secara nyata.

Efek visual pada film era modern dapat ditemukan pada film *King Kong* (Merian C. Cooper dan Ernest B. Schoedsack, 1933). Kera besar itu, sebenarnya, hanya boneka berukuran 18 inci dengan tungkai dan lengan yang dapat digerakkan. *King Kong* adalah film pertama yang menggunakan teknik *front projection*, menempatkan aktor di depan gambar sehingga terlihat bahwa aktor adalah bagian dari gambar. Pada era selanjutnya, komputer mengambil alih pembuatan visual efek. *Star Wars* menggunakan kamera yang dikendalikan komputer untuk mengonstruksi gambar pertempuran *multilayered*.

visual effects director. Anggota tim produksi film atau televisi yang bertanggung jawab mengawasi proses produksi visual efek.

visual effects rigger. Orang yang bertugas menyiapkan dan mengendalikan model-model miniatur, boneka makhluk tertentu, atau benda-benda lain yang akan menjadi subjek pengambilan gambar.

visual effects supervisor. Orang yang mengepalai para kru efek visual dalam suatu produksi.

visual graphic. Penambahan unsur-unsur grafis dalam film, misalnya teks, animasi, *color grading*, dsb.

VJ (Video Journalist). Orang yang bertugas menyiapkan sebuah pemberitaan sejak awal hingga akhir. VJ dituntut mampu mengerjakan semua pekerjaan yang biasanya di kerjakan tiga orang atau lebih dalam proses pembuatan berita. Dia harus mampu mengoperasikan kamera secara baik, mempunyai kemampuan sebagai seorang produser—dalam hal membuat konsep berita

hingga mengaplikasikannya, serta mampu melaksanakan tugas sebagai seorang editor dan penulis naskah yang baik. Itulah sebabnya, seorang VJ harus memiliki moralitas, independensi, integritas, dan mobilitas yang tinggi, serta memiliki wawasan yang luas. Pada beberapa kasus, peran VJ biasanya lebih banyak dilakukan untuk menyalahi kekurangan tenaga kamerawan. Seorang reporter, dengan demikian, diharapkan juga bisa mengoperasikan kamera.

vlog. Blog yang menggabungkan sejumlah besar materi visual.

voice cue. Tanda berupa vokal/suara dari sutradara atau aktor/aktris dalam sebuah adegan bahwa sudah waktunya aktor/aktris lain masuk.

voice over (VO). 1. Petunjuk bahwa dialog akan terdengar pada *soundtrack* film, namun orang yang menyuarakannya tidak tampak. 2. Percakapan yang merupakan ‘suara batin’ tokoh dalam cerita yang dapat didengar oleh penonton namun tidak terdengar oleh para tokoh cerita; teknik ini sering digunakan dalam *film noir*. Singkatan VO digunakan sebagai anotasi pada skrip.

voice over artist. Orang yang tidak tampak di layar, bertugas membaca *voice-over* sehingga hanya suaranya saja yang terdengar.

voyeurism. Bentuk lain (yang menyimpang) dari *scopophilia*. Suatu dorongan (alamiah) untuk melihat, yang kemudian berkembang menjadi keinginan untuk melihat secara diam-diam demi memperoleh kesenangan visual. Dimungkinkan kehendak menonton film (terutama di gedung bioskop yang gelap) sebagai tindakan voyeuristik. Istilah ini juga merujuk pada upaya memperoleh kepuasan dengan cara diam-diam melihat aktivitas seksual. Sebagai teknik sinematik, telah digunakan secara efektif dalam sejumlah film, misalnya *Eyes Wide Shut* (1999).

VT Operator. Anggota tim produksi televisi yang bertanggung jawab memberi isyarat kapan suatu *insert* video dimasukkan, dan juga mempersiapkan *replay* selama pelaksanaan siaran langsung.

VTR (Videotape Recorder). Perangkat untuk merekam audio/video.

VTR Material Room. Bagian penyangga keperluan aneka materi program, baik berupa film, sinetron, maupun program non-cerita yang sudah siap tayang. Tayangan (dalam kaset) tersebut diberi *barcode* atau dikomputerisasikan dengan dibagi-bagi segmennya. Program berdurasi 30 menit biasanya dibagi menjadi tiga segmen, sementara program 60 menit menjadi lima segmen waktu atau *break*. Setelah itu, dilakukan input ke *flexicart* atau mesin pemutar materi program. Bagian VTR juga mensuplai keperluan materi-materi iklan yang berasal dari *agency* yang telah terlebih dahulu dikonversi formatnya agar sesuai.

vox-pop (vox populi). Dari bahasa Latin, berarti ‘suara rakyat’, merupakan suatu teknik khas dalam penyiaran berita dan masalah-masalah mutakhir dalam bentuk percakapan pendek dipandu seorang penyiar; juga merujuk pada jenis-jenis lain penyiaran non-fiksi. Sejumlah anggota masyarakat secara acak didekati di pinggir jalan, ditanya pendapat mereka terhadap isu tertentu. Hasilnya tidak dimaksudkan representatif secara statistik, hanya untuk mengetahui aneka opini yang berkembang pada masyarakat.

VU (Volume Unit). Unit pengukur kompleksitas gelombang seperti sinyal audio.

VU Meter. Alat pengontrol level suara. Pada saat suara berada di bawah level tertentu, akan tertutupi oleh *noise*, dan apabila terlalu kuat akan mengganggu peralatan sehingga menyebabkan distorsi. VU meter menunjukkan kekuatan sinyal audio.

W

walk away. Proses pengambilan gambar dengan objek bergerak menjauhi kamera. Lawan kata: **walk in**.

walk in. Proses pengambilan gambar dengan objek bergerak mendekati kamera. Lawan kata: **walk away**.

walk-on. Peran kecil, biasanya tanpa dialog.

walking room. *Lihat composition.*

walking shot. Teknik pengambilan gambar pada subjek yang sedang berjalan dan kamera pada posisi mengikuti. Biasanya, teknik ini digunakan untuk menunjukkan orang yang sedang berjalan terburu-buru atau dikejar sesuatu. *Walking shot* bisa dilakukan secara lebih ekstrim, yaitu dengan menitikberatkan perhatian pada langkah kaki, *frame* dipenuhi oleh sepasang kaki yang sedang berjalan.

walla walla. *Sound effect* yang berupa suara latar kerumunan orang; para figuran pada suatu kerumunan, biasanya disuruh bercakap-cakap atau menggumamkan suatu frasa/kalimat tertentu untuk menghadirkan kesan bahwa mereka sedang berada dalam situasi tertentu.

walk-on. Aktor yang mendapat peran kecil dalam drama, film, atau program televisi.

walk through. **1.** Sesi latihan sederhana, biasanya tanpa properti atau kostum, terutama untuk melatih gerak dasar dan posisi. **2.** Pada program siaran langsung, kru dan pemain perlu berlatih terlebih dulu sesaat sebelum *on-air*, tanpa direkam.

war film. Genre sinematik yang berhubungan dengan perang, biasanya menampilkan pahlawan militer/prajurit; misalnya seri film *Rambo*.

wardrobe assistant. Orang yang bertugas menyiapkan kostum yang akan dikenakan aktor, membantu aktor untuk mengenakannya, serta menyimpannya sesudah tidak dikenakan oleh aktor. Disebut juga **costumer** atau **dresser**.

wardrobe box. Kotak tempat menyimpan kostum.

wardrobe departement. Bagian produksi yang bertanggung jawab atas pemilihan kostum yang akan digunakan oleh para pemain. Posisi pada bagian ini diisi oleh *costume designer*, *costumer*, dan *costume supervisor*.

Warner Brothers. Studio film besar Hollywood, didirikan pada tahun 1918 dan telah memproduksi film-film yang sangat populer seperti serial kartun *Looney Tunes*, film *Superman* dan *Harry Potter*.

wardrobe supervisor. Orang yang mengepalai bagian *wardrobe*.

waste. Memberi cahaya pada sebuah objek, kemudian secara perlahan memindahkan cahaya tersebut sehingga sebagian cahaya akan lenyap atau meninggalkan objek.

wave. Variasi reguler pada level sinyal elektrik atau level tekanan suara.

waveform. Alat yang digunakan untuk mengukur kualitas video yang dihasilkan oleh masing-masing kamera serta dari *videotape*. Juga bisa digunakan untuk mengukur audio. *Waveform* menampilkan grafik yang menjadi parameter atau acuan yang bisa digunakan untuk menengarai apakah kualitas video dan audio sudah layak.

Web TV (lengkapnya: **web television**). Program televisi definisi tinggi yang dikirim ke rumah-rumah melalui Internet.

widescreen. 1. jenis proyeksi film di mana gambar yang ditampilkan lebih lebar dari pada tingginya; 2. jenis pesawat televisi yang layarnya lebih besar dari layar tradisional.

wennie. Benda atau hal-hal tertentu yang memotivasi tindakan utama dalam suatu serial, misalnya kota yang hilang, harta karun yang terpendam, dll.

wedges. Kotak kayu yang biasa digunakan untuk trap dan penyeimbang.

western dolly. *Dolly* yang dibuat dari selembar *plywood* dengan empat roda karet, digunakan sebagai *dolly* kamera pada lantai halus atau di atas hamparan *plywood*. Juga bisa digunakan untuk mengangkut peralatan lainnya. Disebut juga **doorway dolly** karena ukurannya cukup kecil untuk melintasi pintu.

wheredunit. Dari kata *where done it*, adalah jenis film kriminal dengan fokus utama pada tempat atau lokasi di mana peristiwa kejahatan dilakukan. *Lihat juga whydunit dan whodunit.*

whip pan. Gerakan *pan* yang sangat cepat sehingga menimbulkan efek gambar kabur.

white balance. Prosedur untuk mengoreksi warna yang ditangkap di atas film yang seringkali tidak alami karena faktor-faktor tertentu, misalnya cahaya atau faktor lain, dengan mengubah sensitivitas CCD ke dalam spektrum warna. Pada umumnya, prosedur ini menggunakan warna putih sebagai dasar. Upaya mengembalikan warna tersebut menggunakan filter *white balance* pada kamera, agar diperoleh warna paling natural.

white noise. Energi per hertz yang dimiliki oleh setiap sinyal.

white shading. Ketika pengambilan gambar terhadap sebuah objek putih dilakukan, bagian atas dan bawah layar mungkin tampak berwarna magenta atau hijau sementara di bagian tengah tampak putih, bergantung pada kondisi lensa kamera. Inilah yang disebut *white shading*.

whodunit. Dari kata *who done it*, adalah jenis film tentang kejahatan (biasanya pembunuhan) di mana sang detektif yang berusaha mengungkap kasus tersebut mengikuti berbagai petunjuk untuk menemukan siapa pelaku kejahatan itu. *Lihat juga wheredunit dan whydunit.*

whoop-whoops. Istilah dalam *sound effects*, merujuk pada penambahan bunyi-bunyian tertentu seperti bel, lonceng, atau peluit pada suara ledakan agar adegan lebih menarik.

whydunit. Dari kata *why done it*, adalah jenis film detektif yang tidak berfokusnya pada siapa yang melakukan sebuah kejahatan tetapi pada apa motif kejahatan yang dilakukan oleh si pelaku. Jika sebuah cerita detektif biasanya berkaitan dengan upaya membangun identitas pelaku tindak kriminal, *whydunit* memiliki misi untuk menjawab pertanyaan mengapa sebuah kejahatan telah dilakukan. Apabila seorang detektif dalam cerita detektif berusaha menemukan siapa pelaku suatu kejahatan, detektif dalam *whydunit* mengeksplorasi motif psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan kejahatan. *Whydunit* dapat berlangsung dalam waktu linier seperti halnya cerita detektif klasik, namun dapat juga bergerak secara berbeda dengan memanfaatkan kilas balik dan pikiran batin berbagai tokoh. Tokoh yang mengancam, termasuk pembunuh berantai dan pembunuh massal, sering digunakan dalam subgenre ini. Sang detektif akan berusaha memahami jiwa mereka, dan hal tersebut sering diperlukan untuk mengantisipasi kejahatan berikutnya dan menangkap si pelaku. *Lihat juga wheredunit dan whodunit.*

widescreen. Film atau program televisi dengan aspek rasio lebih besar dari 4:3. Meskipun berbagai eksperimen dengan format *widescreen* telah dimulai sejak abad 19, namun format ini baru mencapai popularitas pada tahun 1950-an, sebagai upaya orang-orang film untuk bersaing dengan televisi. Format *widescreen* disebut juga format layar lebar dengan aspek rasio 16:9.

wide lens / wide angle. Lensa dengan *focal length* kurang dari 25mm untuk kamera film 16mm, atau 50mm untuk kamera film 35mm,

Digital Repository Universitas Jember

yang menghasilkan pemandangan lebih luas terhadap suatu area (seperti melihat melalui sepasang binokular/teropong yang terbalik).

Wide Shot (WS). Pengambilan gambar terhadap keseluruhan objek dalam suatu adegan, untuk menunjukkan hubungan objek tersebut dengan lingkungannya. Sering disebut dengan **Cover Shot (CS)**.

wireless microphone. Mikrofon nirkabel (tanpa kabel), mengirimkan data dengan menggunakan sinyal elektrik yang dihantarkan udara, kemudian ditangkap dengan alat penerima.

wiring microphone. Mikrofon yang menggunakan kabel.

wild line. Kalimat yang biasanya diucapkan dan direkam setelah pengambilan gambar atau di akhir syuting pada hari itu. *Wild line* digunakan untuk mengulang kalimat dari suatu adegan yang telah diambil dan tidak jelas tertangkap.

wild track / wild sound. Adegan yang diambil gambarnya tanpa direkam suaranya. Dialog dan/atau *sound effects* yang diperlukan mungkin direkam belakangan secara terpisah.

wild recording. Perekaman suara yang tidak dilakukan selama proses fotografi atau perekaman gambar. Efek suara dan bunyi acak biasanya direkam dengan cara ini, terkadang untuk narasi dan musik juga. Seringkali disebut *non-Sync*.

wilhelm scream. Jeritan yang aslinya direkam sebagai *sound effect* untuk film *Distant Drums* pada tahun 1951 (diberi nama sesuai dengan nama tokoh yang meneriakkannya). Teriakan khas ini disimpan di perpustakaan *sound effects* Warner Brothers dan telah digunakan di banyak film (termasuk *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Toy Story* dan *Pirates of the Caribbean*). Meskipun tidak diketahui siapa nama peneriaknya, namun diduga jeritan itu diteriakkan oleh penyanyi/aktor Sheb Wooley (spesialis dalam teriakan, tawa, dan jeritan) yang memang dikontrak sebagai pengisi *sound effect* dalam *Distant Drums*.

wind machine. Kipas angin besar yang ditutup dengan kawat pengaman, digunakan untuk menciptakan efek angin.

window chit-chat. *Template* yang dipakai apabila yang muncul di layar televisi adalah presenter dan reporter di lapangan. Terdiri atas *template* grafis dengan minimal dua *window* yang berisi gambar presenter di studio dan gambar reporter yang melakukan peliputan langsung di lokasi.

windscreen. Lapisan pembungkus mikrofon, biasanya terbuat dari karet busa, berguna untuk mengurangi gangguan suara angin yang menerpa mikrofon.

wipe. Efek optik antara dua gambar. Gambar kedua mulai di bagian luar layar dan menghapus gambar pertama sampai dengan garis yang masih terlihat, dan pada akhirnya menutupi gambar pertama. Sudah jarang digunakan pada film masa kini, tapi sangat populer pada film tahun 1930-an dan 1940-an.

wireframe. Tahap dalam CGI (*computer generated imagery*) yang menampilkan permukaan objek dengan garis-garis poligonal. *Wireframe* tersebut akan dibungkus dengan kulit atau permukaan lainnya pada saat animasi mengalami proses *render*.

word-of-mouth. Antusiasme masyarakat terhadap sebuah karya film yang sudah/ingin disaksikan, kemudian disampaikan pada orang lain, dari mulut ke mulut. Hal ini dianggap sebagai kunci utama pencapaian sukses *box office*.

work print. Cetak film yang masih kasar, digunakan di studio atau laboratorium pemrosesan film untuk editing dan dipelajari dari segi *action* dan *continuity*.

workstation. 1. Sistem perekaman dan editing audio berbasis *disk*. **2.** Komputer yang terhubung dengan sebuah Local Area Network (LAN).

Digital Repository Universitas Jember

worldwide box office. Pencapaian *box office* domestik ditambah *box office* internasional.

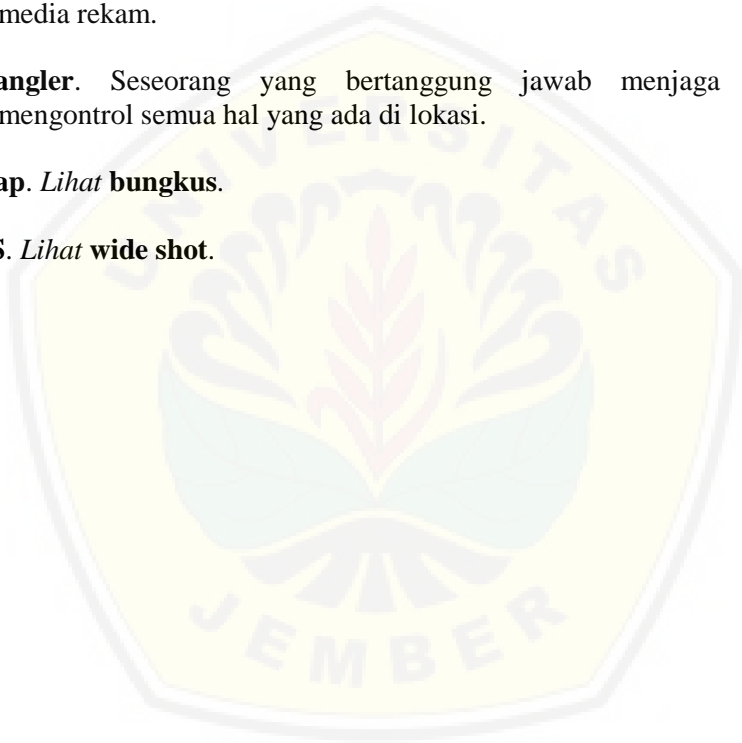
wow. Fluktuasi lambat pada kecepatan mekanis yang mengakibatkan ketidakstabilan frekuensi rendah, serta gangguan pada pemutaran video atau *audio tape*.

wow and flutter. Deviasi frekuensi yang diakibatkan oleh gerakan tidak tetap selama perekaman atau karena menurunnya kualitas media rekam.

wrangler. Seseorang yang bertanggung jawab menjaga dan mengontrol semua hal yang ada di lokasi.

wrap. *Lihat bungkus.*

WS. *Lihat wide shot.*



XYZ

X. Klasifikasi sensor yang digunakan di Inggris sampai tahun 1982 untuk mengidentifikasi film-film yang tidak dapat ditampilkan ke publik untuk penonton di bawah usia 18 tahun. Di AS, klasifikasi ini dipakai hingga tahun 1990 untuk film yang dianggap tidak sesuai untuk penonton di bawah 17 tahun.

x-rated. 1. Mengacu pada sesuatu yang memiliki kandungan tinggi dalam hal kekerasan atau seksualitas. **2.** Klasifikasi film, digantikan oleh NC-17, menunjukkan bahwa sebuah film tidak boleh dilihat oleh siapa pun yang berusia di bawah 17 tahun karena mengandung konten dewasa.

xerography. Teknik penggandaan atau pentransferan gambar dengan menggunakan proses elektrostatis, umumnya digunakan dalam produksi film kartun.

xenon. Jenis lampu proyeksi dengan suhu warna *daylight*.

XVCD/XSVCD. Sama dengan format dasar (VCD/SVCD) yang memiliki resolusi dan *bit-rates* tinggi, tetapi format XVCD/XSVCD biasanya bergantung pada *player* yang akan digunakan. Sebenarnya X(S)VCD bukan standar resmi, hanya digunakan untuk *home-ripping* oleh pihak-pihak tertentu secara pribadi, tidak untuk diperjualbelikan.

XXX. Sebutan untuk film porno dengan muatan pornografi sangat besar.

x-y pattern. Sepasang mikrofon *cardioid* yang dipasang bersilang arah untuk melayani dua saluran (perekaman stereo).

yarn. Istilah *slang* untuk menyebut cerita mistis.

yawner. Istilah *slang* untuk menyebut sebuah film yang membosankan.

YRGB. Komponen-komponen penghasil warna merah, hijau dan biru yang bersama-sama membentuk sebuah gambar.

zapping. 1. memindah saluran televisi dengan remote control; 2. dalam teori postmodern, pandangan bahwa dengan menawarkan begitu banyak pemrograman hari ini, televisi telah menyebabkan nol kesadaran, seni “menonton bukan apa-apa”.

zebra pattern. Pola garis yang muncul pada layar *viewfinder* kamera video yang menunjukkan area gambar yang level videonya lebih tinggi dari angka tertentu.

z-film / z-movie. Merujuk pada karya film yang diproduksi secara independen dan berbiaya sangat rendah, berperingkat dibawah **b-film**, biasanya mempekerjakan sutradara dan aktor-aktor pemula; dibuat secara cepat (untuk menghemat biaya) untuk pasar kalangan remaja.

zero cut. Metode pemotongan film negatif, khususnya diperuntukkan bagi pembesaran (*blow up*) dari 16mm ke 35mm, yang setiap *shot* diberi *frame handle* sehingga nantinya tidak terjadi getaran. *Zero cut* biasanya hanya digunakan jika benar-benar dianggap perlu, karena lebih rumit daripada *a&b rolls* standar sehingga biayanya lebih mahal.

zits. Istilah untuk menyebut terjadinya kesalahan pada gambar digital, yakni munculnya titik-titik hitam atau putih secara acak.

zoetrope. Perangkat pra-sinematik yang menciptakan ilusi gambar bergerak. Alat ini terdiri atas rangkaian gambar, masing-masing sedikit berbeda dari yang terdahulu, dan berada pada permukaan bagian dalam sebuah silinder yang memiliki celah vertikal tipis di antara setiap gambar. Ketika silinder diputar, penonton akan melihat melalui celah-celah gambar yang bergerak terus menerus. Mesin *zoetrope* menjadi pelengkap standar dunia hiburan hingga akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. *Zoetrope* sering dianggap sebagai hasil karya George Horner pada tahun 1834, hanya pada

waktu itu ia menyebutnya *daedalum* atau *daedatelum*. Horner membuat alat tersebut berdasarkan rancangan yang sudah dibuat Joseph Plateau pada 1832. Sebuah alat yang memiliki kemiripan dengan alat ciptaan Horner pernah dijelaskan John Bate di dalam *The Mysteries of Nature and Art* pada 1634. Bahkan, *zoetrope* paling awal dan mendasar ditemukan di China oleh Ting Huan. Ketika itu, alat Ting Huan digantungkan di atas lampu. Udara yang naik memutar alat tersebut, dari situ tergantung pada kertas tembus pandang atau panel mika. Gambar yang ada di panel akan tampak bergerak jika alat berputar cukup cepat. *Zoetrope* dipatenkan William Lincoln dari Providence, Rhode Island, pada tanggal 23 April 1867.

zoom / zooming (zoom in & zoom out). Teknik dalam pengambilan gambar untuk membuat sesuatu tampil lebih besar atau lebih dekat ke kamera daripada apa adanya. Gerakan optis maju-mundur yang mengakibatkan subjek tampak mendekat/menjauh. Gerakan ini bukanlah gerakan kamera yang sesungguhnya, melainkan suatu perubahan *in-vision* sudut pandang kamera. Efek psikologis yang dihasilkan antara *zoom* dengan *track* sangat berbeda. *Zoom* menimbulkan efek *hosepiping*, sementara *track* mampu memberi kesan terlibat secara langsung pada diri penonton. Lihat juga **zoom shot**.

zoom lens. Lensa dengan *focal length* yang dapat diatur.

zoom ratio. Rasio *focal length* terpanjang dan terdekat pada lensa *zoom*.

zoom shot. Jenis *shot* yang ukuran objeknya diubah oleh kamera, baik diperbesar (*zoom in*) atau diperkecil (*zoom out/back*). Terdapat perbedaan hasil cukup besar antara *zoom shot* dan *dolly shot*. Pada *zoom shot*, posisi dan ukuran semua objek tetap sama, sementara pada *dolly shot* akan berubah seiring pergerakan kamera. Alfred Hitchcock dalam filmnya yang berjudul *Vertigo* cukup banyak menggunakan kombinasi *zoom in* dan *dolly back*, menghasilkan perubahan perspektif yang dramatis. Lihat **vertigo effect** dan **dolly shot**.

zoopraxis. Proses film di masa-masa awal yang dikembangkan oleh Edward Muybridge pada tahun 1870-an, menggunakan sebuah cakram (*disc*) yang di dalamnya terdapat sejumlah gambar yang diputar di depan sumber cahaya untuk menciptakan kesan bergerak pada objek yang diproyeksikan.

zoptic special effects. Sebuah revolusi di bidang spesial efek, proses 3-D hasil temuan seorang kamerawan bernama Zorian Perisic yang menggabungkan sistem kamera dan proyektor dengan lensa zoom yang disinkronkan.



Daftar Pustaka

- Ascher, Steven dan Edward Pincus. 1999. *The Film Makers Handbook*. New York: Penguin Group.
- Benyahia, Sarah Casey, Freddie Gaffney dan John White. 2006. *As Film Studies: The Essential Introduction*. New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Blumenthal, Howard, dan Oliver R. Goodenough. 1998. *This Business of Television*. New York: Billboard Books.
- Booker, M. Keith. 2007. *Postmodern Hollywood: What's New in Film and Why It Makes Us Feel so Strange*. London: Praeger.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2003. *Film Art: An Introduction*, 7th ed.. New York: McGraw-Hill.
- Buckland, Warren. 2004. *The Cognitive Semiotics of Film*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Byars, Jackie. 2005. *All That Hollywood Allows: Re-reading Gender in 1950s Melodrama*. London: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Carlson, Verne dan Sylvia Carlson. 1994. *Professional Cameraman's Handbook*. Boston: Focal Press.
- Cleve, Bastian. 2000. *Film Production Management*. Boston: Focal Press.
- Collier, Maxie D. 2001. *The Film Digital Video Filmmaker's Handbook*. California: Lone Eagle Publishing Company.
- Danesi, Marcel. 2009. *Dictionary of Media and Communications*. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- Forlenza, CA. Jeff dan Terri Sone. 1993. *Sound for Picture: An Inside Look at Audio Production for Film and Television*. Mixbooks.
- Gianneti, Louis. 1982 *Understanding Movies*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

- Grant, Barry Keith (Ed.). 2003. *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press.
- Hayward, Susan. 2000. *Cinema Studies: The Key Concepts*. Second edition. London dan New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Happe, L. Bernard. 1983. *Your Film and The Lab*. Boston: Focal Press.
- Hjort, Mette, dan Scott MacKenzie. 2000. *Cinema and Nation*. London dan New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Holland, Patricia. *The Television Handbook*. 2000. London dan New York: Routledge.
- Honthaner, Eve Light. 2000. *The Complete Film Production Handbook*. Los Angeles: Lone Eagle Publishing Co.
- Jack, Keith and Vladimir Tsatsulin. 2002. *Dictionary of Video and Television Technology*. USA: Newnes.
- Jarvis, Peter. 1998. *The Essential TV Director's Handbook*. Oxford: Focal Press.
- Katz, Steven D. 1991. *Film Directing: Shot by Shot*. Studio City CA: Michael Wiese Productions.
- Konigsberg, Ira. 1997. *Complete Film Dictionary*. New York: Penguin Reference.
- Marner, Terence 1974. *Film Design*. London: Tanvity Press.
- Mayne, Judith. 1993. *Cinema and Spectatorship*. London dan New York: Routledge.
- Nelmes, Jill 2000. *An Introduction to Film Studies*. New York: Routledge.
- Norman, Holly. 1998. *The Film Editing Room Handbook*. New York: Lone Eagle Publishing.
- Rosenthal, Alan 1990. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films*. USA: Southern Illinois University Press.

- Rubin, Michael 1995. *Non Linear: A. Guide to Digital Film and Video Editing*. Triad Publishing Co.
- Ryan, Rod. 1993. *American Cinematographer Manual*. Hollywood CA: American Society of Cinematographers Press.
- Samuelson, David W. 1987. *Motion Picture Camera and Lighting Equipment: Choice and Technique*. Boston: Focal Press.
- Samuelson, David W. 1994. *Hands-on Manual for Cinematographer*. Boston: Focal Press.
- Silver, Akin and Elizabeth Ward. 1992. *The Film Director's Team*. London: Silman-James Press.
- Tasker, Yvonne (Ed.). 2005. *Action and Adventure Cinema*. London dan New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Villarejo, Amy. 2007. *Film Studies: The Basic*. London dan New York: Routledge, Taylor dan Francis Group.
- Walters, James. 2008. *Alternative Worlds in Hollywood Cinema: Resonance Between Realms*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Weis, Elisabeth dan John Belton. 1985. *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.
- Wurtzel, Alan dan Stephen R. Acker. 1989. *Television Production*. New York: McGraw-Hill Publishing Company.

M. Ilham Zoebazary lahir pada tahun 1962 di Kandangan, Kediri. Bersekolah hingga SMP di desanya, kemudian melanjutkan ke SMAN I Malang. Pada tahun 1982 kuliah di Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Sastra Universitas Jember, lalu melanjutkan studi magister di bidang Kajian Media dan Komunikasi, FISIP, Univ. Airlangga. Gelar doktor diraihinya pada tahun 2015 di Univ. Gadjah Mada pada bidang ilmu sastra (Kajian Tradisi Lisan). Hingga kini memilih menetap di Jember dan menjadi dosen di Alma Maternya di Jurusan Sastra Inggris dan PSTF (Program Studi Televisi & Film), FIB, Unej.

Sejak di SMA telah aktif bermain teater, juga menulis naskah sekaligus menyutradarainya. Di sela-sela kesibukan mengajar dia menulis skenario untuk televisi, seperti serial *GKD* (2002), *Maling Aguna* (2004), *Sate Madura* (2005) dan *Dewi Rengganis* (2006). Serial *Sang Duda* (1998) dan *Luka di Atas Luka* (1999) yang ditulisnya telah diproduksi sebuah PH Malaysia. Selain itu, dia juga menulis cerpen, puisi, novel, dan skenario film pendek. Skenario yang ditulis dan disutradarainya antara lain *Rumah Putih di Kaki Langit* (2001), terpilih sebagai Film Terbaik pada FFII 2001 di Surabaya, sekaligus memenangkan Sutradara Terbaik dan Aktris Terbaik; *Gaco* (2002), masuk dalam 10 besar FFII SCTV 2002; *Sepenggal Kepala di Sepenggal Waktu* (2003), dan *Nyanyian Sebilah Pedang* (2005), menjadi film pilihan FFII Global TV 2005.

Dua buah buku dramanya yang telah diterbitkan berjudul *Gandrung* (2009) dan *Orang-orang Bawah Tanah* (2009), menyusul novelnya yang berjudul *Titik Balik Kesunyian* (VGM, 2012), dan kumpulan esai *Pikiran-pikiran (dari) Kampung* (VGM, 2013).

Bersama kawan-kawannya yang tergabung dalam Grup Kentrung Djos, selama lebih dari 10 tahun menjadi pengisi tetap acara Siaran Pedesaan di TVRI Surabaya.