

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. Sejarah Film

Perkembangan film berawal pada tahun 1890 dimana film masih disebut sebagai gambar bergerak (*motion picture*) yang diputar berdurasi dibawah satu menit dan tidak bersuara serta biasanya menampilkan adegan tunggal dari kegiatan sehari-hari, kejadian dan fenomena publik ataupun komedi (*slapstick*) tanpa ada special efek dan pergerakan kamera. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa gambar bergerak yang biasanya memiliki adegan tunggal dan hanya dikerjakan oleh beberapa orang dalam skala kecil ke dalam dunia perindustrian dengan skala besar dan terdiri dari beberapa adegan.

Pergerakan kamera pertama kali diciptkan oleh Robert W. Paul pada tahun 1897 yang disebut dengan *Panning shots*. Pada tahun yang sama di bulan mei George Meiles mendirikan studio film pertama di dunia. Kemudian, pada Tahun 1900 telah dibuat gambar bergerak (*motion picture*) pertama yang secara resmi menerapkan dasar teknik editing dan unsur naratif didalamnya yang kemudian disebut dengan sebutan film. Perkembangan film lebih lanjut sangat di fokuskan pada segi naratif, teknik editing dan pergerakan kamera yang lebih riil yang kemudian membagi film ke dalam genre yang berbeda seperti, action, komedi, dan roman, tetapi film-film pada era ini kebanyakan tidak disajikan sebagai *continuous film*, film pada era ini pada umumnya memiliki scene yang dijual terpisah yang kemudian ditayangkan satu per satu oleh para *exhibitor* yang membelinya. Salah satu filmmaker asal amerika pun ikut menyumbang dalam perkembangan film dengan membuat *continuity film* ber-genre *western* yang berdurasi 12 menit dan memiliki 20 rekaman adegan berbeda, yang di syuting di 10 lokasi *indoor* dan *outdoor* yang berbeda.

Continuity film mendapat banyak respon positif yang berujung pada perkembangannya yang sangat pesat, film-film mulai ditayangkan dengan beragam pergerakan kamera, teknik editing dengan durasi lebih panjang.

Perkembangan film yang pesat telah menambah beberapa genre film, salah satunya yaitu horror dan thriller. Beberapa film *horror-thriller* yang sangat terkenal pada masanya yaitu *Night of living dead* (1968), disutradai oleh George A. Romero, film ini menceritakan perjuangan sekelompok orang untuk bertahan hidup melawan serbuan *zombie*, mengikuti respon positif yang diterimanya film ini di buat ulang oleh Tom Savini pada tahun 1990. Film dengan *genre horror-thriller* selanjutnya adalah *Evil Dead* (1981) yang disutradai oleh Sam Raimi, film ini menceritakan 5 orang remaja yang sedang berlibur di rumah kabin keramat milik teman mereka di tengah hutan, selanjutnya film ini menceritakan sekelompok remaja yang dirasuki setan dan saling membunuh satu sama lain dengan menunjukkan banyak adegan kejam dan mengerikan. Dewasa ini, film-film telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan bantuan teknologi, baik dari segi visual dan audio *editing* maupun plot cerita serta genre film yang semakin banyak dan beragam. (Pratista, 2008).

2.1.2. Definisi Film

Film merupakan media yang menyajikan efek audio dan visual bagi para penikmatnya. Film sendiri memiliki beberapa arti yang berbeda-beda, menurut UU No.23 Tahun 2009 tentang perfilman, Pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sedangkan, menurut Heru Effendy dalam bukunya yang berjudul *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*, menjelaskan bahwa film merupakan media untuk merekam gambar yang menggunakan bahan seluloid sebagai bahan dasarnya.

Dewasa ini, film telah berkembang pesat baik dalam hal menjadi hiburan bagi masyarakat ataupun media propaganda bahkan keduanya yang dijadikan dalam satu cerita film. Dalam perkembangannya film telah sukses menjadi salah satu pusat hiburan banyak orang dengan memberikan beragam jenis genre film yang disuguhkan dengan efek audio dan visual yang luar biasa dan dapat ditonton

sesuai dengan keinginan para penikmatnya yang tentunya harus disesuaikan dengan kategori umur masing-masing orang.

2.1.3. Unsur-Unsur Pembentuk Film

Film, dapat dibagi menjadi dua unsur penting yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini saling berinteraksi dan berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. (Pratista, 2008).

2.1.3.1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita memiliki elemen seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Semua elemen-elemen ini saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan, dimana semua elemen ini terikat oleh sebuah aturan, yaitu hukum kausalitas (sebab-akibat).

2.1.3.2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi dalam sebuah film. Dalam proses produksi sebuah film, unsur sinematik dikenal dengan istilah *Mise-en scene* (baca: mi song sen). *Mise en scene* merupakan segala hal yang terletak didepan kamera yang akan direkam dalam sebuah produksi film. *Mise-en scene* terdiri dari empat aspek utama, yakni :

- Latar (*setting*).
- Kostum dan tata rias wajah (*make-up*).
- Pencahayaan (*lighting*).
- Para *actor* dan pergerakannya (*Acting*).

2.1.4. Klasifikasi Film

Secara Umum, film dibagi menjadi tiga jenis yaitu film documenter, film fiksi, dan film Eksperimental.

2.1.4.1. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah penyajian fakta yang biasanya berhubungan dengan orang-orang, tokoh penting, peristiwa sejarah dan lokasi yang nyata”.

Dari penjelasan diatas kita dapat mengerti bahwa film dokumenter selalu berkaitan dengan kejadian yang nyata, contohnya adalah *Nanook of the North* (1919) yang dianggap sebagai film dokumenter tertua.

Dalam prosesnya film dokumenter memiliki beberapa metode. Film dokumenter dapat di produksi dengan merekam langsung pada saat peristiwa tersebut benar-benar sedang terjadi, cara ini bisa memakan waktu yang singkat dan lama. Metode berikutnya adalah dengan merekonstruksi ulang kejadian yang pernah terjadi, dalam film *Touching the Void*, para pelaku yang sesungguhnya dipakai untuk merekonstruksi ulang sebuah kecelakaan panjat tebing di pegunungan *Siula Grande*.

Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang tujuannya adalah untuk mendapatkan kemudahan, fleksibilitas dan kecepatan, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang direkam. Pada umumnya film documenter memiliki bentuk yang sederhana, jarang memakai efek visual. Jenis kamera yang dipakai pun sederhana dan ringan, memakai lensa *zoom*, perekam suara portabel yang mudah dibawah, stok film cepat (sensitif cahaya) sehingga dapat memudahkan untuk pengambilan gambar meski dengan kru yang minim. Dalam memberikan informasi biasanya memakai narrator untuk membawakan narasi yang tidak diberi *audio effect* maupun *music illustration* (Pratista, 2008, p. 4).

2.1.4.2. Film Fiksi

Film fiksi bertolak belakang dengan film dokumenter dimana film ini sangat terikat oleh *plot*. Seperti namanya, film fiksi sering memakai cerita rekaan yang dijadikan script panduan untuk filmnya. Novel *best seller* merupakan salah

satu script yang dipakai jika cerita novel tersebut diangkat menjadi film. Cerita film fiksi selal terikat dengan hukum kausalitas, yang memiliki karakter protagonis dan antogonis, masalah dan konflik, klimaks, penutupa, serta pola pengembangan cerita yang jelas.

Dari proses pra produksi sampai pos produksi, film fiksi memiliki proses yang lebih kompleks, karena memakai kru dan pemain(actor,actress) yang lebih banyak, serta harus mempersiapkan latar/setting waktu dan tempat, sehingga membutuhkan peralatan yang lebih banyak dan bervariasi serta mahal (Pratista, 2008, p. 6).

2.1.4.3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan film yang sangat berbeda dengan dua film lainnya. Para sineas eksperimental biasanya bekerja pada studio independen atau peorangan dan biasanya mereka terlibat penuh dalam proses pembuata film dari awal sampai akhir.

Film eksperimental sangat dipengaruhi oleh gagasan ide, emosi, dan pengalaman dari sang sineas yang pada umumnya menentan hukum kausalitas. Tetapi kebanyakan film-film eksperimental sulit dimengert karena menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri (Pratista 2008, p. 7)

2.1.5. Genre Film

Menurut Pratista (2008), Dalam film, “genre dapat diartikan sebagai jenis atau klasifikasi sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood* serta karakter. Klasifikasi tersebut menghasilkan genre-genre populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, *horror*, *western*, *thriller*, *film noir*, roman dan sebagainya” (p. 10)

Dari penjelasan diatas genre merupakan poin penting dalam mengklasifikasikan film-film yang sangat banyak diproduksi sejak awal perkembangan film hingga kini. Selain itu, genre sering dipakai oleh industri film sebagai strategi marketingnya.

Dewasa ini, genre dapat berfungsi sebagai antisipasi terhadap film yang akan ditonton, para penonton dan penikmat film biasanya akan mengantisipasi genre film terlebih dahulu sebelum menontonnya agar mendapatkan gambaran umum tentang film yang akan ditonton.

Gambar 2.1. Skema Genre Induk Primer dan Sekunder (Pratista,2008, p. 13).

Genre Induk Primer	Genre Induk Sekunder
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik Sejarah	Detektif
Fantasi	Film Noir
Fiksi-ilmiah	Melodrama
Horor	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Kriminal dan Gangster	Roman
Musikal	Superhero
Petualangan	Supernatural
Perang	Spionase
Western	Thriller

2.1.6. Struktur Fisik Film

Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur-unsur,yakni shot, adegan dan sekuen. Pemahaman tentang *shot*, adegan dan sekuen akan banya berguna membantu kita meliha perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir (Pratista, 2008, p. 29).

2.1.6.1. Shot

Shot merupakan salah satu unsur terkecil dalam film. Selama proses produksi *shot* merupakan proses pengambilan gambar, sedangkan *shot* setelah film usai di produksi merupakan satu rangkaian gambar yang tidak terganggu oleh beberapa potongan gambar lain.

2.1.6.2. Adegan

Adegan merupakan satu segmen pendek yang memperlihatkan satu aksi yang berkesinambungan dari keseluruhan cerita yang ada. Satu adegan biasanya terdiri dari beberapa shot.

2.1.6.3. Sekuen

Sekuen merupakan satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen biasanya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan.

2.1.7. Tahap Pembuatan Film

Secara umum, pembuatan film terbagi menjadi tiga tahap dasar yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

2.1.7.1. Pra Produksi Film

Tahap ini merupakan tahap awal dan yang paling penting dalam pembuatan sebuah film, masa depan proses membuat sebuah film dapat dilihat dalam proses ini. Berikut hal-hal penting yang perlu dikerjakan pada tahap ini :

- *Script breakdown*

Script breakdown merupakan tahap dimana para produser dan sutradara memisahkan semua elemen yang ada mulai dari casting, menulis ulang script dalam *format screenplay* serta membuat *storyboard*, dan membuat perincian *casting* untuk para *actor* dan *actress* yang akan dipakai.

- *Setting*

Setting merupakan bagian yang sangat penting, berjalannya proses produksi film sangat tergantung dengan persiapan *setting* yang baik. *Setting* meliputi lokasi (*indoor/outdoor*), waktu, *wardrobe*, *property* dan lainnya yang akan langsung terekam oleh kamera.

- **Treatmen**

Treatmen pada umumnya berkaitan dengan perencanaan dan persiapan *lighting, special effects, make-up and hair*, dan semua peralatan-peralatan penting yang akan dipakai pada saat proses produksi/syuting film.

2.1.7.2. Produksi Film

Proses produksi biasanya disebut juga proses syuting/*filming* dalam industry film. Pada tahap ini unsur sinematik menjadi poin penting demi kesuksesannya. Oleh karena itu produser dan sutradara yang bekerja sama dengan baik, dipastikan dapat memimpin tim (*crew*) mereka dan jalannya shooting dengan baik, mulai dari mengatur pencahayaan yang menarik, set lokasi, *wardrobe* dan *property* yang dibutuhkan serta menjaga *mood* dan dapat mengarahkan para *actor* dengan professional. Proses syuting film yang sempurna akan sangat membantu dalam tahap akhir dari keseluruhan proses pembuatan film yang dilakukan.

2.1.7.3. Paska Produksi Film

Pada tahap ini, semua hasil rekaman gambar dari proses syuting sebelumnya akan diberikan kepada editor, dan akan melalui 3 tahap editing yaitu:

- *Offline Editing*

Proses editing yang mengatur semua hasil rekaman gambar sesuai dengan storyboard dan plot yang telah direncanakan.

- *Color Grading*

Proses ini dilakukan dengan memperbaiki dan mengkoreksi warna maupun intensitas cahaya pada hasil rekaman gambar.

- *Online Editing*

Online editing merupakan tahap editing yang mencengangkan, semua special effect seperti animasi api dalam tembakan senapan, maupun efek lainnya akan ditambahkan kedalam hasil rekaman gambar tersebut sesuai dengan persetujuan sebelumnya.

2.1.8. Teori Film

2.1.8.1. Teori Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Setelah selesai, hasil rekam gambar tersebut juga belum sempurna tanpa proses akhir pada stok filmnya. Sineas juga sering menggunakan efek visual yang membutuhkan perlakuan khusus terhadap filmnya yang baru dapat dilakukan pada tahapan ini.

Unsur sinematografi secara umum terbagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, framing serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya seperti warna, penggunaan lensa kecepatan gerak gambar dan sebagainya. Framing adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian dan pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama sebuah obyek direkam oleh kamera (pratista, 2008, p. 89-110).

1. Kamera dan Film

Kamera yang digunakan dalam produksi film secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu kamera film dan kamera digital. Kamera film menggunakan format seluloid sementara kamera digital menggunakan format video. Film-film di bioskop pada umumnya diproduksi dengan kamera film sementara kamera digital lebih banyak digunakan untuk produksi film independen serta dokumenter. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemakaian kamera :

a. Tonalitas

Pada pesawat televisi atau layar komputer kita dapat mengontrol tonalitas gambar (kualitas gambar dan warna) melalui pengaturan kontras, brightness, dan color sesuai keinginan kita. Begitu juga dengan film, sebuah film dapat diproduksi hitam-putih serta bisa pula berwarna sesuai dengan tuntutan estetika dari para sineasnya. Setiap pembuat film dapat mengontrol kualitas visual ini dengan

memanipulasi stok filmnya, pengaturan diafragma, serta bermacam prosedur lainnya.

b. Kontras dan *Brightness*

Kualitas kontras dapat dikontrol melalui penggunaan stok filmnya, tata cahaya serta prosedur kimiawi. Penggunaan stok film cepat (asa tinggi) sangat sensitif terhadap cahaya akan memproduksi gambar yang kontras (terang) sementara dengan stok film lambat akan menghasilkan yang sebaliknya. Sementara kualitas *brightness* dapat dikontrol melalui penggunaan diafragma, serta bermacam prosedur lainnya.

c. Warna

Di era film bisa sebelum teknologi warna muncul, warna dapat ditambahkan dengan menggunakan proses *tinting*, *toning*, atau *hand colored*. Proses *tinting* dan *toning* memberi warna langsung ada seluruh frame gambar ada negatif atau cetak positif filmnya. Adegan ungu malam hari umumnya berwarna biru sedangkan adegan perang atau api umumnya berwarna merah. Sementara *hand-colored* merupakan proses pewarnaan secara manual pada hasil cetak filmnya. Teknik ini seringkali hanya memberi warna pada beberapa bagian gambar saja, seperti api letusan senjata, lampu, pakaian dan lainnya. Dalam beberapa film masa kini, teknik hitam putih serta warna sering digunakan sebagai motif tertentu. Teknik hitam putih pada umumnya untuk film berlatar cerita masa silam untuk adegan kilas-balik serta film dokumenter. Beberapa sineas juga menyukai penggunaan warna-warna tertentu untuk motif serta membentuk nuansa filmnya. Dalam *Traffic*, Steven Soderberg menggunakan warna *frame* yang berbeda untuk tiga kisahnya, yakni, kekuningan, kebiruan, serta natural.

d. Kecepatan Gerak Gambar

Kecepatan gerak gambar secara umum dibagi menjadi dua jenis yang dikenal dengan sebutan *slow-motion* dan *fast-motion*. Kecepatan gerak sebuah *shot* dapat dikontrol melalui pengaturan kecepatan pada kamera film ketika *shot* tersebut diambil. Kamera dan proyektor film memiliki kecepatan normal 24 *frame* per detik. Jika seorang sineas ingin mengambil *shot* dalam kecepatan normal maka adegan tersebut diambil pula dengan kecepatan 24 *fps*, jika ingin

mendapatkan *fast motion* maka pengaturan kecepatan kamera harus lebih lambat dari 24 *fps*.

- *Fast-motion*, teknik *fast-motion* juga memiliki fungsi serta motif yang beragam, Teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan aktifitas rutin pada sebuah ruang publik, seperti suasana jalan raya yang ramai, para pejalan kaki, stasiuan dan sebagainya.
- *Slow-motion*, teknik ini memiliki fungsi yang beragam namun umumnya digunakan untuk memberi efek dramatis pada sebuah momen atau peristiwa.
- *Reverse Motion*, teknik ini sangat jarang kita temukan dalam sebuah film teknik ini membalikan kembali sebuah *shot* (berjalan mundur). Teknik ini biasanya kita temui dalam film jenis komedi yang digunakan untuk membuat efek komikal, mimpi atau fantasi.

e. Penggunaan Lensa

Secara umum lensa dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan titik panjang apinya yaitu *short focal length*, *normal focal length*, dan *long focal length*. Penggunaan lensa juga mempengaruhi kedalaman gambar yang mampu dicapai melalui teknik *deep focus* dan *rack focus*.

2. Framing

Dalam sebuah film hampir tidak pernah terus menerus memperlihatkan karakter lengkap dengan seuruh latarnya dalam jarak yang sama sepanjang filmnya. Framing akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau shot. Adapun aspek *framing* terhadap gambar dibagi menjadi empat unsur utama yakni bentuk dan dimensi *frame*; ruang *offscreen* dan *onscreen*; sudut, kemiringan, tinggi dan jarak kamera terhadap obyek; serta pergerakan *frame*.

- Bentuk dan dimensi Frame :
 - a. *Fullscreen*
Sejak tahun 1930, standar format *fullscreen* dengan aspect ratio 1.33:1 (*Academy Ratio*) telah ditetapkan oleh lembaga film berpengaruh di Amerika yakni *Academy of Motion Picture Art and Sciences*.
 - b. *Widescreen*
Munculnya format *widescreen* semakin memungkinkan sineas untuk memanfaatkan komposisi lebar *frame* dengan lebih leluasa format *widescreen* yang paling sering digunakan pada film amerika adalah 1.851:1, sedangkan untuk eropa 1.66:1.
 - c. *Iris*
Iris adalah *frame* berbentuk lingkaran yang bergerak membesar atau mengecil untuk menutup atau membuka sebuah adegan dari lingkaran yang membesar hingga mengecil.
 - d. *Mutiple Frame (split screen)*
Satu lagi teknik populer yang terkait erat dengan bentuk dan ukuran frame adalah teknik *split screen*. Teknik ini memungkinkan sebuah shot menyajikkan beberapa gambar sekaligus dengan framenya masing-masing.
- Ruang *offscreen* dan *onscreen* :
Frame tidak selalu harus memperlihatkan seluruh area (ruang) dalam sebuah adegan. Sesuai tuntutan naratif dan pertimbangan estetika, sineas dapat saja memotong sebagian gambar dari keseluruhan ruang pada sebuah adegan. Ruang yang tidak nampak dalam *frame* disebut ruang sementara ruang yang tidak nampak dalam *frame* disebut ruang *offscreen*.
- Sudut, kemiringan, tinggi dan jarak kamera terhadap obyek :
 - a. Jarak kamera terhadap Obyek
Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam frame. Kamera secara fisik tidak perlu berada dalam jarak tertentu karena dapat dimanipulasi menggunakan lensa *zoom*. Objek dalam cerita film pada umumnya manusia sehingga jarak diukur menggunakan skala

manusia. Jarak kamera terhadap obyek diklasifikasikan menjadi tujuh, yaitu : *extreme long shot, long shot, medium long shot, medium shot , medium close-up, close-up, extrem close-up.*

b. Sudut kamera terhadap Obyek

Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam frame, secara umum sudut pandang kamera dibagi menjadi tiga yakni high-angle yang membuat karakter sebuah objek menjadi lebih kecil, lemah, serta terintimidasi; low-angle yang mampu membuat karakter sebuah objek seolah tampak lebih besar (raksasa), dominan, percaya diri, serta kuat.

c. Kemiringan kamera terhadap obyek

kemiringan kamera berarti kemiringan terhadap garis horisontal obyek dalam sebuah *frame*. Teknik ini jarang dipakai oleh para sineas namun Orson Welles, Carol Reed, serta Wong Kar Wai tercatat sering kali menggunakannya dalam film-film mereka. Secara sederhana teknik ini boleh dikatakan merupakan gaya dari seorang sineas.

d. Ketinggian kamera terhadap obyek.

Ketinggian kamera adalah tinggi kamera terhadap obyek dalam *frame*. Tinggi kamera yang sering digunakan dalam sebuah film adalah sejajar dengan mata manusia. Sudut kamera tertentu saja terkait erat dengan ketinggian kamera.

- Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, jarak, dan ketinggian yang selalu berubah-ubah. Pergerakan kamera pada umumnya berfungsi mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek atau pun menggambarkan situasi dan lokasi. Berikut beberapa pergerakan kamera yang sering dipakai ;

a. *Pan*

Pan merupakan singkatan dari kata panorama, istilah panorama digunakan karena pada umumnya menggambarkan pemandangan(menyapu pandangan) secara luas.

- b. *Tilt*
Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah) atau (bawa-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter.
- c. *Tracking*
Tracking shot atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan pun dapat bervariasi yakni maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*).
- d. *Crane Shot*
Crane Shot adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane Shot* umumnya menghasilkan efek *high-angle* dan sering dipakai untuk menggambarkan situasi lansekap luas.

3. Durasi Gambar

a. Durasi *Shot* dan Durasi Cerita

Durasi sebuah gambar memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Jika misalnya durasi sebuah *shot* adalah 10 detik maka durasi cerita umumnya juga adalah 10 detik. Sineas mampu mengatur durasi *shot*-nya menjadi lebih lambat atau lebih cepat dari durasi sesungguhnya.

b. *Long Take*

Setiap *shot* memiliki durasi yang beragam sesuai dengan tuntutan naratif, gaya sineas, dan lainnya. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, bisa pula beberapa menit bahkan jam. Pada awal perkembangan sinema umumnya berdurasi pendek. Perkembangan teknik editing menyebabkan durasi tiap *shot* menjadi lebih pendek. Dalam perkembangannya beberapa sineas mulai bereksperimen dengan durasi *shot* yang lebih anjang dari durasi rata-rata. Teknik

ini disebut *long take*. Kadang para sineas memanfaatkan durasi *shot* tanpa terputus hingga satu *roll* film (sekitar 15 menit).

Teknik *long take* biasanya juga dikombinasikan dengan teknik pergerakan kamera. *Long take* umumnya digunakan pada adegan-adegan tertentu untuk menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting. (pratista, 2008, p. 117-119).

2.1.9. Format Film

Dewasa ini, dengan kemajuan teknologi yang pesat, film dengan special effect yang luar biasa pun semakin bertebaran, begitu juga dengan *format*-nya. Jika berbicara tentang *format* film lebih dikenal dengan video.

pada dasarnya terdapat dua jenis video dalam layer computer, yaitu analog dan digital video (Jenis-Jenis Video, 2008, para. 2-6).

2.1.9.1. Analog Video

Jenis video ini merupakan produk dari industry televise oleh sebab itu dijadikan standar televise. Tiga standar penyiaran video analog yang paling banyak digunakan di dunia adalah NTSC, PAL dan SECAM.

Perlu diketahui bahwa standar format video dimasing-masing Negara berbeda dan tidak dapat saling menggantikan. Contohnya, kaset video yang direkam di Amerika serikat (menggunakan NTSC) tidak akan diputar dinegara-negara eropa yang memakai standar video PAL atau SECAM, begitu pula sebaliknya. Maka dari itu sangat penting untuk mengetahui proyek multimedia kita akan digunakan di mana.

2.1.9.2. Digital Video

Video digital merupakan produk dari industri komputer oleh karena itu dijadikan standar digital. Berbeda dengan video analog, video digital memiliki format yang khusus dipakai untuk web, CD-ROM, ataupun sebagai presentasi HDTV DVD. Dewasa ini, video digital telah memiliki banyak format tersendiri, seperti *Audio Video Interleaved* (.AVI), *QuickTime movie* (.mov), *Windows Media Video* (.wmv), *RealMedia* (.rm), dan *BluRay* (.MKV). jenis-jenis video ini

pada dasarnya hanya bisa ditonton lewat komputer, tetapi dengan dibuatnya *dvd/vcd player* telah memungkinkan untuk ditonton lewat pesawat televisi.

2.1.10. Film Dokumenter

2.1.10.1. Sejarah film Dokumenter

Istilah dokumenter pertama kali muncul melalui film pertama karya Lumiere bersaudara tentang perjalanan/travelogues (1890). Tiga puluh enam tahun kemudian, istilah dokumenter kembali dipakai dalam film *Moanna* (1926) oleh pembuat sekaligus kritikus film berkebangsaan Inggris John Grierson.

Film dokumenter selalu berpijak pada hal-hal yang senyata mungkin. Realita disajikan tanpa rekayasa dan dibuat untuk berbagai tujuan, seperti penyebaran informasi, pendidikan maupun propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Dewasa ini, Industri perfilman sudah tidak asing lagi dengan jenis film dokumenter. Hal ini dapat dilihat dari banyak saluran televisi yang menayangkan program dokumenter seperti *National Geographic*, dan *Animal Planet*. Penghargaan terhadap kategori film dokumenter telah banyak diberikan dalam festival film baik di dalam maupun di luar negeri. Sejak tahun 1992, Festival Film Indonesia (FFI) juga memiliki penjurian terhadap jenis film dokumenter.

Produksi film dokumenter oleh stasiun televisi Indonesia, pertama kali dipelopori oleh TVRI yang menyajikan berbagai film tentang kebudayaan, flora dan fauna. Sejak masuknya era televisi swasta pada tahun 1990 semua stasiun televisi swasta ikut menayangkan program film dokumenter. Program yang ditayangkan merupakan hasil produksi sendiri maupun dengan membeli dari rumah produksi lain. Salah satu film dokumenter yang terkenal di Indonesia adalah *Anak Seribu Pulau* produksi dari Miles Production pada tahun 1995. Disusul sekitar 6 tahun kemudian, muncul program yang hampir sama dengan judul *Pustaka Anak Nusantara* untuk konsumsi televisi (Effendy, 2002, p. 12).

2.1.10.2. Pengertian Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan salah satu bentuk film yang tergolong film non-teatral dan mengambil kenyataan-kenyataan obyektif sebagai bahan utamanya. Film dokumenter merupakan salah satu medium massa yang dapat merangsang pengkajian-pengkajian, karena film ini pada hakekatnya dapat membuka perspektif-perspektif baru (kultural) dan sekaligus memaparkan kenyataan-kenyataan yang dapat dipelajari dan ditelaah (edukatif). Robert Grierson menjabarkan film dokumenter sebagai film non-fiksi dalam empat kriteria saat mengulas film *moanna* karya Robert Flaherty, yakni :

1. Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif seperti halnya dalam film fiksi. Bila pada film fiksi latar belakang (setting) dirancang, pada film dokumenter latar belakang biasanya spontan, otentik dengan situasi dan kondisi aslinya.
2. Yang dituturkan dalam film dokumenter berdasarkan peristiwa nyata (realita), sedangkan film fiksi cerita berdasarkan karangan (imajinatif), film dokumenter memiliki interpretasi kreatif dan yang dimiliki film fiksi adalah interpretasi imajinatif.
3. Sebagai film non-fiksi, sutradara melakukan observasi pada suatu peristiwa nyata, lalu melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya.
4. Struktur cerita pada film fiksi, mengacu pada alur cerita atau plot, dan dalam film dokumenter lebih berkonsentrasi pada isi dan pemaparan.

Film dokumenter juga memiliki dua unsur khas yakni unsur visual dan unsur verbal. Unsur visual terdiri dari :

1. Observasionalisme reaktif
Pembuatan film dokumenter dengan bahan yang sebisa mungkin diambil langsung dari subyek yang difilmkan.
2. Observasionalisme Proaktif
Pembuatan film dokumenter dengan memilih materi film secara khusus sehubungan dengan pengamatan sebelumnya.

3. Mode Ilustratif

Pendekatan terhadap dokumenter yang berusaha menggambarkan secara langsung tentang apa yang dikatakan oleh narator (yang direkam suaranya sebagai voice over).

4. Metode Asosiatif

Pendekatan dalam film dokumenter yang berusaha menggunakan potongan-potongan gambar dengan berbagai cara. Dengan demikian diharapkan arti metafora dan simbolis yang ada pada informasi tersebut dalam film tersebut, dapat terwakili.

Sedangkan unsur Verbal terdiri dari :

1. *Overheard Exchange*

Rekaman pembicaraan antara dua sumber atau lebih yang terkesan direkam secara tidak sengaja dan secara langsung.

2. Kesaksian

Rekaman pengamatan, pendapat atau informasi, yang diungkapkan secara jujur oleh saksi mata, pakar, dan sumber lain yang berhubungan dengan subyek dokumenter. Hal ini merupakan tujuan utama dari wawancara.

3. Eksposisi

Penggunaan *voice over* atau orang yang langsung berhadapan dengan kamera, secara khusus mengarahkan penonton yang menerima informasi dan argument-argumennya.

Dalam pembuatan film dokumenter terdapat penyajian visual yang berisi :

- a. Rangkaian kejadian, video peristiwa, kegiatan.
- b. Kepustakaan (arsip, majalah, film).
- c. Pernyataan (individu yang berbicara didepan kamera).
- d. Wawancara (pewawancara boleh *on/off screen*)

Untuk memulai membuat film dokumenter dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

- a. Menentukan tema yang singkat dan mudah dipahami
- b. Melakukan riset baik riset lapangan atau narasumber yang berkaitan erat dengan tema.

- c. Menyusun bahan dan membuat kerangka (sinopsi/kerangka pemikiran).
- d. Pembuatan *treatment* dengan setiap *scene* dan *sequen* ditulis rinci dan jelas.
- e. *Shooting* dengan berpegang pada *treatment* yang telah dibuat.
- f. Setelah diperoleh bahan/hasil syuting, dilakukan seleksi gambar. Hanya bahan/gambar yang penting, memiliki nilai dan baik dipakai dalam proses *editing*

2.1.10.3. Program Film Dokumenter

Beberapa contoh program dalam film dokumenter antara lain adalah :

1. Laporan perjalanan
Penuturan model laporan perjalanan mendokumentasikan pengalaman yang didapat selama melakukan perjalanan jauh.
2. Sejarah
Merepresentasikan fakta sejarah sesuai dengan periode (waktu peristiwa sejarah), tempat (lokasi peristiwa sejarah), dan pelaku sejarah.
3. Potret/Biografi
Representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik atau menyedihkan.
4. Perbandingan
Mengetengahkan perbedaan situasi atau kondisi, dari satu objek/subjek dengan yang lainnya.
5. Kontradiksi
Dari sisi bentuk maupun sisi, tipe ini memiliki kemiripan dengan tipe perbandingan, hanya saja tipe kontradiksi cenderung lebih kritis dan radikal dalam mengupas permasalahannya.
6. Ilmu Pengetahuan
Menyampaikan informasi mengenai suatu teori, sistem, berdasarkan disiplin ilmu tertentu.
7. Nostalgia
Mengangkat suatu kisah kilas-balik.

8. Rekonstruksi
Pecahan-pecahan atau bagian-bagian peristiwa masa lampau yang disusun atau direkonstruksi berdasarkan fakta sejarah.
9. Investigasi
Mengetengahkan adegan-adegan terhadap sebuah peristiwa yang coba diungkap karena masih menjadi misteri atau tidak pernah terungkap jelas.
10. *Association Picture Story*
Disebut sebagai film eksperimental atau film seni. Gabungan gambar, musik dan suara atmosfer (*noise*) secara artistik menjadi unsur utama.
11. Buku Harian
Penuturannya sama seperti catatan pengalaman hidup sehari-hari dalam buku harian pribadi.
12. Dokudrama
Rekonstruksi suatu peristiwa atau mengenai seseorang yang direpresentasikan melalui cerita drama dan akting, memiliki alur cerita/*plot* yang tidak jauh berbeda dari peristiwa aslinya.
13. Dokumenter Kuliner
Sesuai dengan namanya program ini meliputi keunikan wisata kuliner di suatu tempat atau kota yang menarik untuk dijelajahi bahkan dapat dibuat dengan tujuan persuasi atau mempromosikan kuliner suatu kota.

2.1.11. Kota Makassar

Kota Makassar biasanya disebut sebagai Macassar ataupun Mangkasara' merupakan ibu kota dari Provinsi Sulawesi Selatan dan salah satu kota terbesar di pulau Sulawesi. Jika dibandingkan dengan kota-kota lain di Indonesia, Makassar masuk ke dalam urutan ke-6 sebagai kota terbesar setelah Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan dan Semarang. Kota ini memiliki luas sekitar 175.77 km² dan memiliki populasi sekitar 1.334 juta berdasarkan hasil sensus pada tahun 2010.

2.1.11.1. Lambang Kota Makassar



Gambar 2.2. Lambang kota Makassar.

Sumber : web pemerintah kota Makassar (<http://www.makassarkota.go.id/>).

Arti/makna dari lambang Kota Makassar :

1. Perisai putih sebagai dasar melambangkan kesucian.
2. Perahu yang kelima layarnya sedang terkembang melambangkan bahwa sejak dahulu kala kota makassar adalah pusat pelayaran di Indonesia.
3. Buah Padi dan kelapa melambangkan kemakmuran.
4. Benteng yang terbayang dibelakang perisai melambangkan kejayaan Makassar.
5. Merah Putih dan jingga sepanjang perisai melambangkan kesatuan dan dan kebesaran bangsa Indonesia.
6. Tulisan "*sekali layar terkembang, pantang biduk surut ke pantai*", merupakan semangat kepribadian yang pantang mundur.

sejumlah kabupaten yakni sebelah utara dengan kabupaten Pangkep, sebelah timur dengan kabupaten Maros, sebelah selatan dengan kabupaten Gowa dan sebelah barat dengan Selat Makassar.

2.1.11.3. Pesona Pariwisata Kota Makassar

Secara umum, pesona pariwisata di kota Makassar terbagi menjadi 3, yaitu :

1. Wisata Kota (Sejarah)

Wisata kota/sejarah yang paling terkenal di Makassar adalah Benteng Rotterdam. Wisata kota/sejarah yang paling terkenal di Makassar adalah Benteng Rotterdam yang merupakan benteng berbentuk penyus. Benteng ini dibangun pada tahun 1545 oleh raja Gowa ke-X yang bernama Imanrigau Daeng Bonto Karaeng Lakiung atau Karaeng Tunipalangga Ulaweng. Benteng ini awalnya berbentuk kotak saja seperti benteng-benteng milik Portugis biasanya.

Setelah kekalahan Kesultanan Gowa dalam perang dengan Belanda, benteng ini diambil alih dan direnovasi dengan mengikuti arsitektur ala Belanda oleh Gubernur Jendral Speelman. Benteng ini yang pada awalnya hanya memiliki 4 bastion (bangunan kokoh disudut benteng sebagai tempat ditaruhnya meriam), ditambahkan 1 bastion lagi hingga berbentuk segi lima seperti penyus.

Selain Fort Rotterdam, wisata sejarah terkenal di kota Makassar adalah mengunjungi ruang tahanan sempit Pangeran Diponegoro setelah ditangkap oleh Belanda di Tanah Jawa. Perang Diponegoro yang berkobar antara tahun 1825-1830 berakhir dengan dijebak dan ditangkapnya Pangeran Diponegoro oleh Belanda pada saat mengikuti perundingan damai.

2. Wisata Bahari (Kepulauan)

Wisata bahari/kepulauan merupakan jenis wisata yang tentunya memberikan berbagai macam pulau yang dimiliki oleh kota Makassar. Beberapa pulau yang menarik untuk dikunjungi adalah Pulau Bonetambung, Pulau ini berbentuk bulat, dengan luas 5 Ha, berjarak 18 km dari Makassar. Posisinya berada di sebelah timur Pulau Langkai. Perairan sebelah utara dan timur merupakan alur pelayaran pelabuhan, dengan kedalaman lebih dari 40 meter (\pm

900 meter dari pantai), perairan sebelah barat terdapat rataan terumbu karang, pada bagian luar sekitar 1 km terdapat kedalaman besar dari 20 m, dan pada sebelah baratdaya sekitar 1 km terdapat daerah yang sangat dangkal dengan kedalaman kurang dari 5 meter. Belum tersedia transportasi reguler ke pulau ini, dapat menggunakan perahu carteran (sekoci) dengan biaya sebesar Rp. 600.000.

Pemukiman penduduk tersebar merata di pulau ini, dengan jumlah 481 jiwa. Vegetasi umum dijumpai adalah pohon kelapa. Beberapa kebiasaan yang sering dilakukan masyarakat, adalah upacara Lahir bathin yakni mensucikan diri sebelum masuk bulan Ramadhan, Upacara Songkabala yakni upacara untuk menolak bala yang akan datang, dan upacara Pa'rappo yakni upacara ritual yang dilaksanakan oleh para nelayan sebelum turun ke laut, serta upacara karangan yakni upacara ritual yang dilakukan oleh para nelayan ketika pulang melaut dengan memperoleh hasil yang berlimpah. Kondisi ekonomi masyarakat relatif baik dimana mata pencaharian utamanya adalah sebagai nelayan (90%) khususnya nelayan ikan kerapu. Untuk mendukung sarana transportasi laut di pulau ini, telah dibangun dermaga pada sisi selatan pulau, selain fasilitas dermaga, terdapat 1 buah sekolah dasar (SD) dan 1 buah Puskesmas pembantu dengan tenaga medis 1 orang mantri, 1 orang suster dan 1 orang dukun, sanitasi lingkungan di pulau ini belum tersedia.

Pulau lainnya adalah pulau Barang Caddi, Pulau ini terletak di sebelah timur P. Barranglombo, berbentuk memanjang timurlaut – baratdaya, dengan luas 4 ha. Berjarak 11 km dari Makassar dan termasuk pulau yang padat penduduknya, dengan jumlah 1263 jiwa. Mayoritas penduduknya bekerja sebagai nelayan tradisional, hal ini tercermin dari peralatan tangkap yang mereka gunakan masih sederhana, seperti bubu, pancing, rengge, dan lepa-lepa. Fasilitas umum yang tersedia berupa instalasi listrik, penyaringan air laut menjadi air tawar (bantuan jepang) dan sebuah dermaga di sisi barat pulau ini. Untuk kesehatan, dapat dijumpai 1 Puskesmas Pembantu dan 1 Posyandu dengan seorang tenaga kesehatan dan seorang dukun terlatih, sedangkan untuk pendidikan, terdapat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Tersedia sarana transportasi reguler dari Makassar dengan biaya Rp. 6.000 per orang sekali jalan. Kedalaman

perairan disekitar pulau ini umumnya besar dari 25 meter, sehingga menjadi bagian dari alur pelayaran masuk-keluar Pelabuhan Soekarno-Hatta, Makassar.

3. Wisata Seni Budaya

Wisata seni budaya yang dapat dinikmati dan dipelajari di makassar sangat banyak. Bebeberpa jenis wisatanya yaitu:

1. Atraksi Permainan Tradisional "Ma'raga"
2. Atraksi Permainan Rakyat "Mappadendang"
3. Tarian Magis "Pepe-pepeki ri Makka"
4. Tarian Ritual Bissu "Ma'giri"
5. Pemain Gendang "Gandrang Bulu"
6. Tarian-tarian Tradisional seperti Tari Pakarena

2.1.11.4. Kuliner Khas Makassar

Makassar juga dikenal dengan kulinernya yang beraneka ragam. Beragam kuliner yang sangat diminati adalah :

1. Coto Makassar

Masakan khas daerah berupa sop berkuah dengan bahan-bahan dasar yang terdiri dari usus, hati, otak, daging sapi atau kuda, dimasak dengan bumbu sereh, laos, ketumbar, jintan, bawang merah, bawang putih, garam yang sudah dihaluskan, daun salam, jeruk nipis, dan kacang. Pada umumnya Coto Makassar disajikan/dimakan bersama ketupat.

2. Sop Konro

Masakan khas daerah yang disajikan berupa sop berkuah maupun dibakar dengan bahan-bahan dasar seperti tulang rusuk sapi atau kerbau, dimasak/dibakar dengan bumbu ketumbar, jintan, sereh, kaloa, bawang merah, bawang putih, garam, vitsin yang sudah dihaluskan. Sop Konro pada umumnya disajikan/dimakan bersama nasi putih dan sambal.

3. Sop Saudara
Masakan khas daerah yang berupa sop berkuah dengan bahan-bahan dasar seperti daging sapi/kerbau yang dimasak dengan aneka bumbu dan disajikan bersama nasi putih atau ketupat dengan Ikan Bakar(khususnya ikan bakar bandeng*bolu*) sebagai tambahan lauknya.
4. Pisang Epe
Makanan khas daerah yang terbuat dari pisang kepok yang mengkal, dibakar dan dipipihkan. Pisang Epe' disajikan dengan kuah air gula merah yang biasanya telah dicampur dengan durian atau nangka yang aromanya dapat membangkitkan selera.
5. Es Pallu Butung
Terbuat dari pisang yang sudah dipotong-potong, dimasak dengan santan yang diberi tepung terigu, gula pasir, vanili, serta sedikit garam dan disajikan dengan es serut dan sirup merah.
6. Es Pisang Hijau
Terbuat dari pisang raja, dibungkus dengan tepung terigu yang sudah diberi santan dan air daun pandan sebagai pewarna dan pengharum sehingga berwarna hijau, disajikan dengan saus yang diberi es serut dan sirup.
7. Ikan Bakar
Ikan bakar merupakan kuliner yang biasanya dimakan bersama nasi dan sambal, sesuai dengan namanya ikan yang disajikan dimasak dengan cara dibakar. Tetapi, kuliner ini menjadi khas di makassar karena memiliki banyak menu sampingan, memiliki jenis sambal yang berbeda-beda dan proses bakar ikan yang tepat.

2.1.12. Wisata Kuliner

2.1.12.1. Definisi Wisata

Secara umum, yang kita ketahui tentang wisata adalah kegiatan bepergian bersama ketempat-tempat yang menyegarkan atau piknik. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga tahun 2003*, wisata adalah bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang dan dapat juga diartikan sebagai piknik.

Sedangkan, menurut undang-undang nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, wisata merupakan perjalanan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan diri, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara, dan pariwisata adalah berbagai kegiatan wisata yang didukung oleh fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Dari pengertian diatas, secara garis besar wisata merupakan kegiatan untuk mempelajari sesuatu dan diiringi dengan rekreasi, meskipun, dewasa ini wisata lebih dianggap sebagai liburan daripada kegiatan untuk mempelajari budaya, daya tarik maupun fenomena pada suatu daerah.

2.1.12.2. Jenis-Jenis Pariwisata

Jenis-jenis wisata, menurut Spillane (1987) berdasarkan motif dan tujuan:

1. Pariwisata untuk menikmati perjalanan (*Pleasure Tourism*).

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, mencari udara segar yang baru, untuk mengendorkan ketegangan syarafnya, untuk menikmati keindahan alam, untuk menikmati hikayat rayat suatu daerah, untu menikmati hiburan, dan sebagainya

2. Pariwisata untuk rekreasi (*Recreation Sites*).

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang yang menghendaki pemanfaatan hari-hari libur untuk istirahat, untuk memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohani yang akan menyegarkan keletihannya.

3. Pariwisata untuk kebudayaan (*Cultural Tourism*).
Jenis pariwisata ini ditandai dengan adanya rangkaian motivasi seperti keinginan untuk belajar di pusat-pusat pengajaran dan riset, untuk mempelajari adat istiadat, cara hidup masyarakat negara lain, dan sebagainya.
4. Pariwisata untuk olahraga (*Sport Tourism*).
Jenis pariwisata ini bertujuan untuk olahraga. Baik hanya untuk menarik penonton olahraga dan olahragawannya sendiri serta ditunjukkan bagi mereka yang ingin mempraktikannya sendiri.
5. Pariwisata untuk urusan dagang besar (*Business Tourism*).
Dalam jenis pariwisata ini, unsur yang ditekankan adalah kesempatan yang digunakan oleh pelaku perjalanan ini yang menggunakan waktu-waktu bebasnya untuk menikmati dirinya sebagai wisatawan yang mengunjungi berbagai objek wisata dan jenis pariwisata yang lain.
6. Pariwisata untuk konvensi (*convention tourism*).
Banyak negara yang tertarik dan menggarap jenis pariwisata ini dengan banyaknya hotel atau bangunan-bangunan yang khusus dilengkapi untuk menunjang *convention tourism*.
wisata kuliner merupakan masa depan dari industri wisata, dan dapat dikategorikan sebagai salah satu jenis pariwisata yang sangat diminati oleh banyak orang. Selain itu, dijelaskan juga bahwa wisata kuliner merupakan jenis wisata yang dilakukan untuk mendapatkan pengalaman kuliner unik pada saat dalam perjalanan tetapi juga dapat dibawa dan dirasakan di rumah (Wisata, 2013, para. 6).

2.1.12.3. Definisi Kuliner

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga tahun 2003 kuliner berarti masakan atau makanan. Sedangkan berdasarkan artikel dari www.rumahreview.com kuliner didefinisikan sebagai sesuatu bagian dari hidup yang erat hubungannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. kuliner juga dapat

berarti hasil olahan yang berupa masakan, dan masakan tersebut berupa lauk-pauk serta minuman.

Kuliner juga dapat berarti elemen dari budaya yang menjadi identitas masyarakat dari suatu bangsa, kuliner juga menunjukkan adanya hubungan sosial, apa yang kita makan, dengan siapa kita makan, serta cara kita berbagi dan memberi makanan menjadi hal-hal yang sangat penting dalam menjaga hubungan sosial kita (Woodward, 1997, halaman 136).

2.1.12.4. Jenis-Jenis Kuliner

Secara garis besar kuliner di Indonesia dapat dipilah sebagai berikut.

Tabel 2.1. Tabel Jenis kuliner di Indonesia (Sri utami, *Mimikri dalam kuliner Indonesia melalui Kajian Poskolonial*, 814).

	Jenis	Contoh
Kuliner Tradisional	Makanan yang menggunakan bahan pangan dari alam sekitar dan cara masak masih tradisional.	Makanan dari masyarakat yang tinggal dipelosok pedesaan dan makanan yang digunakan dalam ritual adat.
	Makanan yang menggunakan bahan pangan dari alam sekitar dan cara masak sudah modern	Soto, rendang, gudeg yogyakarta, lontong, ketupat'srabi, lempeng, bubur sunsum.
Kuliner non-tradisional	Makanan hasil proses Mimikri	<i>Selat solo, klappertaart, manuk enom.</i>
	Makanan hasil silang budaya	Sate, nasi goreng, gulai, nasi kuning.
	Makanan Asing yang telah disesuaikan dengan selera Indonesia	KFC dihidangkan dengan nasi, pizza dengan topping rendang daging sapi.

2.1.13. Ikan Bakar

Ikan bakar merupakan kuliner asal Indonesia dan Malaysia. Di Indonesia ikan bakar sangat terkenal di daerah-daerah yang memiliki area laut yang luas, seperti Sulawesi dan Maluku. Beberapa kota di Sulawesi banyak menyediakan kuliner ikan bakar seperti Manado, Gorontalo, Palu, dan juga Makassar.

Kuliner ikan bakar yang disediakan pun tidak hanya berupa ikan dan nasi saja, tetapi selalu didampingi oleh berbagai macam jenis sambal sebagai penyedap rasa, dan lauk tambahan lainnya yang bisa dipesan jika diinginkan.

2.1.13.1. Jenis-Jenis Masakan Ikan Bakar di Makassar.

Jenis ikan pada dasarnya terbagi menjadi dua yaitu ikan air tawar dan ikan air asin (laut). Begitu juga dengan rumah makan yang ada di Makassar, rumah makan yang sekelas restoran kebanyakan menonjolkan masakan ikan lautnya dibandingkan dengan masakan ikan air tawar, sedangkan rumah makan sekelas warung pangkep hanya menyajikan ikan air tawar seperti ikan mujair dan bandeng yang biasanya dimakan bersama sop saudara. Berikut beberapa jenis masakan ikan bakar yang cukup populer :

1. Ikan Bakar Kaneke

Jenis masakan ini biasanya disajikan dengan cara di belah dua dan dibakar, setelah matang di atasnya akan disirami sambal parape dengan rasa manis dan bisa juga memakai sambal rica dengan rasa pedas, tetapi tergantung dengan pesanan dari konsumen ikan ini bisa saja dibakar biasa tanpa dibelah.

2. Ikan Kakap Merah atau Sunu Goreng fillet

Jenis masakan ini disajikan dengan memotong bagian badan ikan menjadi potongan-potongan kecil yang kemudian di goreng tepung. Setelah digoreng ikan daging ikan yang telah digoreng disajikan dengan tulang dan kepalanya yang juga digoreng.

1. Ikan Bakar Bandeng

Ikan ini dilihat dari penampilan luar sangat biasa saja, ia juga memiliki banyak tulang kecil yang membuatnya menjadi cukup sulit disantap, tetapi diluar semua itu yang membuat ikan ini sangat digemari oleh konsumen adalah dagingnya yang manis dan memiliki lemak.

4. Ikan Bakar *Mubara*.

Ikan ini termasuk yang paling banyak dipilih/dipesan oleh para konsumen mengingat dagingnya yang halus dan memiliki sedikit tulang.

Berikut beberapa jenis sambel yang selalu menemani dalam menikmati kuliner ini :

1. Sambal *Dabu-Dabu* dan *Cobek-Cobek*

Sambal *Dabu-Dabu* merupakan jenis sambal yang dibuat dengan memakai tomat, cabe rawit, dan bawang merah yang telah dipotong menjadi potongan kecil dan dicampur, sedangkan *Cobek-Cobek* dibuat dengan campuran tomat dan cabe yang diulek hingga hancur.

2. Petis dan Gula Merah

Petis dan gula merah biasanya dimakan dengan cara dicampur dengan berbagai lombo yang ada seperti dabu-dabu dan cobek-cobek.

3. Sambal Parape dan Rica-rica

Sambal parape (rasa manis) dan rica-rica (rasa pedas) biasanya dimakan bersama ikan bakar kaneke tergantung dari keinginan konsumen, tapi pada dasarnya ikan bakar kaneke selalu ditemani dengan sambal parape. Sambal rica-rica tidak terbatas dengan ikan kaneke saja, sambal ini bisa dikombinasikan untuk mengkonsumsi ikan jenis lain seperti katamba maupun kakap.

4. Sambal Campuran

Sambal campuran merupakan sambal yang terdiri dari campuran sambal dabu-dabu, cobek-cobek, petis, dan gula merah. Campuran sambal ini tidak paten dan dapat dicampur sesuai dengan selera dari konsumen.

5. Sambal Tradisional

Sambal tradisional biasa disebut juga dengan sambal bumbu kacang. Sambal ini terdiri dari bumbu kacang, tomat dan timun. Pada umumnya jenis sambal ini hanya disediakan di warung-warung pangkep.

2.2. Tinjauan Permasalahan Tentang Obyek dan Subyek Perancangan

2.2.1. Tinjauan Permasalahan

Dewasa ini, kota Makassar merupakan kota yang dikenal sebagai kota kuliner. Berbagai macam kuliner yang dapat dijelajahi dan dicoba menambah keunikan kota ini. Pada umumnya, kota Makassar selalu dikenal dengan aneka ragam jenis masakannya seperti *Coto* Makassar, sop saudara, sop *konro* (tulang), pisang *epe*, es pisang hijau, ikan bakar dan banyak lainnya.

Ikan bakar merupakan salah satu kuliner yang sangat terkenal di kota Makassar, kuliner ini sangat digemari karena ikan merupakan salah satu jenis makanan yang cukup sehat untuk dikonsumsi, selain itu ikan bakar juga dapat dikonsumsi langsung dilaut dengan mendapatkan ikan segar langsung dari nelayan ataupun dengan memancingnya sendiri.

Diluar semua kelebihannya, kuliner ini tidak sepopuler kuliner lain yang ada di Makassar seperti *coto* Makassar, di mana berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis banyak orang-orang dari luar kota Makassar yang hanya mengenal Makassar dengan *coto* makassarnya saja. Dari hasil survei tersebut juga penulis memperkirakan bahwa orang-orang yang tahu dan mengerti tentang ikan bakar Makassar kebanyakan mengetahuinya melalui teman atau kerabat yang berasal dari Makassar. Fakta ini juga memperkuat opini penulis bahwa media-media yang ada belum dapat mengiklankan ikan bakar dengan maksimal termasuk salah satunya adalah video. Tidak banyak jenis video berkualitas yang dapat ditemukan tentang kuliner Makassar khususnya untuk program dokumenter, kecuali salah satu episode dari program atau *show* dokumenter kuliner milik pak Bondan yang meliputi tentang kuliner di kota Makassar.

2.2.2. Fakta-Fakta Lapangan

Berdasarkan data produksi ikan dari pusat pelelangan ikan paotere, kota Makassar yang memiliki banyak pulau terbukti memiliki hasil laut yang sangat berlimpah terutama dari beragam jenis ikan yang masuk ke kota makassar. Ikan-ikan yang masuk ke kota Makassar pun banyak dibeli oleh pengelola rumah makan untuk menghindangkan kuliner ikan bakar tersebut.

Melalui data yang diberikan oleh dinas kebudayaan dan kepariwisataan kota Makassar, menunjukkan banyaknya rumah makan seafood yang pastinya menyediakan kuliner ikan bakar di kota Makassar, di mana hal ini membuktikan bahwa ikan bakar merupakan salah satu kuliner yang sangat populer di kota Makassar. Kuliner ikan bakar pun tidak hanya disajikan melalui restoran-restoran seafood kelas atas tetapi melalui warung-warung pangkep yang biasanya menyediakan sop saudara sebagai menu utamanya. Perbedaan mendasar yang menjadi karakter kedua kelas rumah makan ini yaitu, warung pangkep hanya menyajikan dua satu jenis ikan laut yaitu ikan bandeng (*bolu*) dan beberapa ikan air tawar seperti lele dan mujair sedangkan rumah makan seafood kelas atas hanya menyajikan ikan-ikan laut dalam menunya.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, terlepas dari semua keunggulannya kuliner ini tidak sepopuler kuliner lain melalui survey dari beberapa sampel di kota Jakarta dan Surabaya dimana enam dari sepuluh orang mengatakan tidak pernah mendengar dan tahu tentang ikan bakar Makassar dan 2 dari 4 orang yang tahu tentang kuliner ini mengatakan bahwa mereka tahu tentang ikan bakar hanya dari teman yang merupakan orang Makassar atau yang dulunya pernah tinggal/berkunjung ke kota Makassar.

2.2.3. Data-Data Visual

Berikut beberapa data visual menyangkut kuliner ikan bakar di Kota Makassar :



Gambar 2.4. Proses pembakaran ikan (1).

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.5. Proses pembakaran ikan(2).

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.6. Ikan Bakar *Kaneke*.

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.7. Ikan Bakar *Mubara*.

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.8. Ikan Bakar Bandeng.

Sumber :<http://qiahladkiya.blogspot.com/2012/08/kuliner-ramadhan-cheff-qiah.html>



Gambar 2.9. Sambal dabu-dabu (kiri) dan sambal cobek-cobek (kanan).

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.10. Sambal rica-rica (kiri) dan sambal parape (kanan).

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.11. Petis (kanan) dan Gula Merah (kiri).

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.12. Aneka jenis Sambal dilengkapi dengan asinan mangga.

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.13. Sambal tradisional/ sambal bumbu kacang.

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.14. Kantor Pusat Pelangan Ikan Paotere kota Makassar.

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.15. tangkapan ikan yang masuk ke PPI Paotere.

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.16. Proses penimbangan ikan yang dibeli.

Sumber: dokumentasi Pribadi.



Gambar 2.17. Situasi Penjualan ikan (pedagang kecil/eceran) di PPI Paotere.

Sumber: dokumentasi Pribadi.

2.3. Analisis Masalah

Berdasarkan fakta dari hasil survey sebelumnya, masalah yang dihadapi adalah kurangnya kepopuleran kuliner ikan bakar terhadap masyarakat yang berdomisili di luar kota masyarakat dibanding dengan kuliner lainnya seperti *coto* Makassar, yang disebabkan oleh kurangnya media yang mampu mempromosikannya secara efektif baik itu melalui artikel, foto dan video. Berdasarkan fakta dari hasil survey yang telah dilakukan dapat dilihat media-media yang ada belum dapat menjadi sarana informasi dan persuasi yang dapat dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan popularitas kuliner ikan bakar diluar kota Makassar.

Selain itu, berdasarkan teori diatas, salah satu kriteria sebuah film dokumenter adalah menyajikan rekaman kejadian sebenarnya yang biasanya dikemas dengan efek audio dan visual yang minim agar tetap terlihat otentik dan nyata dimata penonton. Tetapi dewasa ini, program-program ber-genre dokumenter dibuat dengan efek yang sangat minim sehingga terlihat sangat tidak menarik, hal ini juga dipengaruhi dengan semakin canggihnya efek-efek CG dan audio dalam dunia perfilman sekarang sehingga orang-orang semakin terbiasa dengan efek yang bagus dan kehilangan ketertarikan dengan film yang memakai efek minim. Film dokumenter juga semakin kehilangan pamornya mengingat perkembangan program realiti show yang masih termasuk dalam kajian genre dokumenter yang semakin terlihat hasil rekayasaannya dan penonton mulai kehilangan kepercayaannya dimana seharusnya film dokumenter menyajikan rekaman kejadian yang spontan, nyata dan otentik menjadi terkesan sengaja dibuat agar terlihat nyata dan spontan.

2.4. Kesimpulan

Ikan Bakar merupakan kuliner yang patut dicoba tidak hanya karena rasanya tetapi juga kandungan gizi ikan yang sangat baik untuk dikonsumsi tubuh, tetapi diluar semua keunggulannya kepopuleran kuliner ini diluar kota Makassar tertutupi oleh kuliner lain seperti *coto* Makassar atau pun sop *konro*.

Berdasarkan data dan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu penyebab dari masalah tersebut dikarenakan kurangnya media-media khususnya film/video yang dapat membantu menjadi sarana informasi dan persuasi bagi kuliner ikan bakar dengan baik.

2.5. Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil analisis masalah diatas penulis memutuskan untuk memakai media video khususnya dalam program dokumenter. Video dokumenter dipilih tidak hanya karena keunggulan teknisnya seperti audio dan visual tetapi dapat menjadi sarana penyampaian informasi yang persuasif sekaligus autentik, mengingat ciri sebuah program dokumenter adalah memberikan informasi yang akurat dan riil kepada para penontonnya.

Film/video inidibuat dengan nuansa yang rileks, menghibur dengan sedikit sentuhan komedi, tidak dengan tujuan mencegah kebosanan ketika menontonnya. Hasil akhir film/video yang akan dibuat agar dapat diunggah (*upload*) lewat youtube sebeagai salah satu social media yang dapat membantu menyebar luaskan video ini. Video ini juga akan di promosikan (*share*) di media lain seperti *facebook*, *Twitter*, dan *BBM* dengan link utama dari *youtube*.