

## ELEMEN TANDA DALAM FILM

**Arief Agung Suwasono**

Dosen Program Studi Disain Komunikasi Visual

Jurusan Disain FSR ISI Yogyakarta

Email: ariefagungsuwasono@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The film is generally the reconstructed road documentation or representation as the work artistic produced by the touch art, so that it was able to 'hypnotize' audience that what he saw through rational dimensions we, as though they were involved in the scope emotional, brought a certain beliefs in the direction certain, that is not aware is no longer from reality. To the processing narrative and the focal point, we will do not understand will participate empathize, feel flush emotion, follow justification in the movie, or even became the inspiration, and believes that his ideology.*

**Keywords:** *film, a sign, ideology.*

### **Pendahuluan**

Josep M. Boggs (1978: 71) menyatakan bahwa film mampu merubah apa yang dilihat oleh penonton, seakan-akan apa yang dilihatnya menjadi sedemikian indah dari pada kenyataan yang ada. Pernyataan ini tidaklah berlebihan, di tangan sineas-sineas profesional, obyek-obyek yang ditangkap dari sudut pandang kamera dapat direpresentasikan melebihi dari apa yang pernah dilihat manusia, bahkan pengalaman estetis yang didapatkan oleh pemirsa, melebihi dari apa yang pernah dipikirkannya. Panorama akan tampak sedemikian indah, suasana pedesaan akan tampak sejuk, bahkan sampai suasana malam akan tampak sedemikian mencekam.

Di sisi lain, film merupakan sebuah karya yang tidak individualistis, dia adalah karya yang sifatnya kompromistis, merupakan hasil dari perpaduan keahlian yang dimiliki oleh beberapa orang, yang diorganisasikan oleh satu tangan tertentu hingga menjadi karya film. Dari sini dapat difahami, bahwa meskipun karya film diarahkan oleh seorang *author* (director), adanya pihak-pihak lain yang mempunyai keahlian dalam bidangnya yang bekerja bersama-sama dalam proses produksi menunjukkan bahwa film

mempunyai sifat yang kompromistis, penuh dengan sentuhan-sentuhan artistik yang tidak hanya dihasilkan lewat satu kepala saja. Kendati dalam film terdapat sebuah *style* tertentu yang merefleksikan keahlian *director* dalam mengarahkan visualisasi film, namun demikian sentuhan artistik dalam film akan tetap mencerminkan perpaduan-perpaduan artistik dimana seorang *director* mungkin tidak menguasai dengan baik. Narasi musik yang menyertai sebuah adegan lebih dikuasai oleh *aranger-aranger* musik, kepiawaian mengambil gambar lebih banyak dikuasai dan dijiwai oleh penata fotografi, Kostum (*wardrobe*), properti sampai dengan penulisan naskah akan sempurna ditangan ahlinya. *Director* akan bekerja meramu berbagai keahlian tersebut menjadi karya film yang artistik dan mampu dijual. Mungkin inilah yang menjadi keistimewaan *director*.

Dengan melihat banyaknya sentuhan-sentuhan artistik dalam film, dapat dikatakan bahwa film adalah sebuah karya yang cukup komplis, dalam arti terdapat beberapa kaidah seni di dalamnya (Hogdon, Dana and Stuart Kaminsky, 1981:1). Seperti halnya seni drama,

maka pada film juga memperkerjakan seni peran, suatu penghayatan karakter dan pengadeganan. Seni musik cukup kental pada film, dia akan mengharmonisasikan dan mengkomposisikan ritme, simbol, nada dan suara yang memberikan efek tekanan pada situasi dan suasana tertentu (sedih, gembira, penghayatan, mencekam dan sebagainya).

Seni fotografi bahkan menjadi kekuatan utama untuk memvisualkan adegan pada film. Estetisasi serta pengambilan gambar yang artistik menjadi dasar bagaimana mengkomposisikan obyek-obyek lewat bingkai atau frame kamera, bagaimana aspek kontras, keseimbangan, komposisi, warna, kedalaman area, menjadi pertimbangan dalam produksi film. Seni rupa pun bisa dilihat pada film, baik dari properti, seting *background*, sampai dengan visual efek (animasi) akan banyak mempertimbangkan kaidah seni rupa, seperti halnya tarikan garis, warna, tekstur, bentuk, dimensi, menjadi dasar penciptaan yang ikut mewarnai dalam visualisasi film. Dengan demikian film memang tidaklah direproduksi sebagai karya yang hanya memvisualkan sebuah tema cerita, dia akan menjadi sebuah karya seni, mempunyai nilai-nilai artistik yang menjadi acuan dari sinematografi.

Pembahasan tentang film sebagai karya seni memang mempunyai cakupan yang sangat luas, selain aspek-aspek yang dapat diidentifikasi secara visual, sebagai sebuah pemahaman bahasa, film juga terkait dengan bahasa yang berhubungan dengan aspek audio. Disamping itu film juga tidak dapat dilepaskan dengan realitas kebudayaan, pemahaman tentang keyakinan dan ideologi, serta teknologi. Ini semua menunjukkan betapa rumitnya untuk memahami realitas film, baik sebagai sarana dokumentasi,

hiburan, komunikasi, promosi sampai dengan propaganda. Kendati demikian masyarakat dalam mengapresiasi film lebih banyak melihat bahwa film adalah representasi visual yang bercerita.

Kita sering tak begitu mempersalahkan bagaimana seharusnya teknik pengambilan gambarnya, bagaimana sudut pencahayaannya, bagaimana adegannya, komposisinya, kode-kode sosial budaya yang melingkupinya, bahkan sampai dengan realitas kebenaran ceritanya. Kita lebih banyak hanya melihat bagaimana suguhan cerita dari film itu sendiri untuk dilihat, dimengerti dan dinikmati. Meskipun demikian ada sebagian masyarakat yang menganggap bahwa film bisa dijadikan obyek yang potensial sebagai bahan studi. Hal yang paling menarik adalah di dalam film sering dimunculkan daya tarik yang diumbar dari adegan seks, kriminal, kekerasan dan hal lain yang berkenaan dengan norma etika, sehingga kerap kali film dituding sebagai biang keladi dari pergeseran moral, penyimpangan perilaku, agresifitas, hingga mentransformasikan hegemoni dan ideologi.

Dua hal yang sering dijadikan bahan perbincangan adalah pada eksploitasi seks dan kekerasan. Mereka beranggapan bahwa dua hal tersebut yang dapat memicu atau menimbulkan kecemasan masyarakat. Mereka mengemukakan bahwa adegan-adegan tersebut tidak mempunyai standar nilai yang bisa diterima oleh masyarakat dan bertentangan dengan moral, norma sosial serta menimbulkan dampak psikologis dan sosial yang merugikan, terutama untuk generasi muda. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film adalah potret dari realitas dan nilai-nilai sosial yang diyakini, tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat (Sobur, 2003:127). Faktanya bahwa film tidak hanya

refleksi dari kondisi masyarakat, tetapi lebih daripada itu film juga representasi dari realitas. Graeme Turner mengatakan bahwa sebagai refleksi, maka dia hanya memindahkan cermin dari rekonstruksi sosial, sementara sebagai representasi, dia membentuk dan menghadirkan kembali realitas yang berdasarkan kode-kode, konvensi dan ideologi dari kebudayaannya. Sebagai representasi, tak jarang film menghadirkan kode-kode sosial yang diambil dari masyarakat tertentu tanpa melihat bahwa film ini mempunyai segmen pemirsa yang sangat luas.

Film dengan visualisasinya yang realistis, memang mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi, menciptakan image atau membentuk persepsi kepada masyarakat luas. Di dalam film pada dasarnya memang terdiri dari banyak sekali penandaan yang bersirnergis menciptakan tanda yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Aart van Zoest mengatakan bahwa di dalam film, terdiri dari berbagai macam tanda ikonis dan audio yang menggambarkan sesuatu sesuai dengan realitas yang diharapkan. Berbeda dengan permasalahan tanda dalam bahasa di mana hubungan tandanya yang bersifat *arbitrer*, maka di dalam film memiliki hubungan motivasi yang tampak jelas dari tanda yang muncul dengan alam yang dirujuk. Terlebih lagi esensi dari visualisasi film adalah gambar bergerak, yang menghadirkan imaji imaji yang hidup, seakan akan kita melihat fenomena melalui jendela.

### Imaji

van Zoest menyatakan sesungguhnya film menyajikan tanda-tanda yang bercerita dengan cara yang khusus. Kekhususannya adalah mediumnya, cara pembuatannya (perekaman) lewat kamera film yang kemudian diproyeksikan ke

layar. Akan tetapi dalam dunia modern saat ini film tidak hanya bisa dinikmati lewat layar, tetapi sudah bisa dilihat di televisi, maupun media lain, seperti komputer. Sesungguhnya film merupakan rangkaian imaji yang direpresentasikan lewat sudut pandang kamera yang kemudian diproyeksikan dalam kecepatan tertentu. Melihat film sebenarnya adalah melihat rangkaian imaji yang bergerak pada kecepatan tertentu.

Pengertian imaji dalam film adalah pantulan sinar yang direkam pada sebuah medium yang mampu menyimpan data baik analog maupun digital yang kemudian direfleksikan kembali pada layar. Rangkaian imaji ini merupakan gambar statis yang dibatasi oleh frame dan diputar dengan kecepatan *frame per second* (fps). Untuk beberapa perangkat ada yang menggunakan 24 fps, 25 fps dan 29 fps. Sedangkan kemampuan menyimpan pulsa imaji dalam tiap frame sendiri juga beragam sesuai dengan kepekaan resolusi untuk menunjukkan kualitas ketajaman gambar.

Di dalam film, imaji yang divisualisasikan adalah rangkaian adegan yang direpresentasikan berdasarkan cerita serta dikonstruksi sebagai sintaksis yang mudah dipahami dari gambaran mental suatu cerita. Adanya perbedaan teknik pengambilan gambar, pemotongan dan tempo adegan, menunjukkan bahwa film tidak sekedar menyajikan realita imaji tetapi juga menyuguhkan permainan bahasa visual yang dinamis bagi realitas yang dinotasikannya. Dalam industri film saat ini, imaji yang dihasilkan tidak terbatas dari obyek nyata tetapi sudah bisa dihasilkan dengan teknik virtual, sehingga bisa menembus dimensi realitas yang tidak pernah ada. Film bergenre *science fiction*, petualangan sampai dengan film drama pun banyak yang menggunakan teknologi virtual sebagai imaji yang direkonstruksikan



*Gambar 1. Avatar, the movie  
(Sumber: gallery.xemanhdep.com)*

memenuhi tuntutan *scenario* film. Ditunjang dengan teknik pengambilan gambar yang memadai maka lahirlah film yang lugas, enak untuk dilihat meskipun menembus akal sehat manusia seakan akan penonton melihat pengalaman yang baru, meskipun kisah ceritanya terjadi di luar bumi yang kita pijak ini, seperti pada film avatar.

Imaji film pada dasarnya adalah suguhan sintaksis yang menggambarkan bagaimana perhatian mata penonton diarahkan pada titik titik perhatian tertentu dimana terdapat perbedaan dalam keluasan area yang divisualisasikan, sehingga dalam sebuah adegan bisa dimunculkan bermacam sudut pengambilan kamera untuk menunjukkan gambaran mental yang utuh. Perbedaan sudut pandang ini sengaja dikonstruksikan sebagai upaya membentuk intepretan sekaligus membatasi fokus mata

penonton memahami imaji dari keseluruhan adegan. Bayangkan apa jadinya jika kita melihat film seperti kalau kita melihat pertunjukkan teater, dimana mata kita akan melihat pertunjukkan hanya dalam satu sudut pandang dan satu jarak pandang dalam melihat sebuah adegan di panggung yang tentunya banyak sekali tanda tanda dan atribut di dalamnya.

Kita hanya memahami adegan suatu cerita hanya dari satu jarak pandang. Mungkin kita tidak akan tahu bagaimana sebenarnya ekspresinya, bagaimana sebenarnya motif bajunya, gerakan matanya, mimik mukanya dan lain sebagainya. Inilah yang menjadikan film adalah sebuah bahasa yang unik, sebuah perpaduan teknik pengambilan gambar yang menghasilkan sistem tanda yang saling berhubungan yang bekerja secara integral membentuk kebahasaanya sendiri. Dengan demikian memahami sebuah film tidak dapat



hanya dilihat dari satu frame saja, tetapi harus dari satu adegan cerita yang bisa terdapat banyak sekali ragam sudut pandang kameranya. Imaji di dalam film yang terbentuk dari ragam sudut pandang mulai dari jarak yang dekat (*extremee close up*) sampai dengan jarak pengambilan gambar yang jauh (*extremee long shot*) tidak diartikan sebagai variasi belaka, akan tetapi sebagai sistem tanda ikonik yang membentuk linguistik untuk mengodekan pesan yang ingin disampaikan.

### Suara

Suara adalah sistem tanda dalam film yang sangat penting. Di awal penemuan film, kebanyakan merupakan film bisu, tanpa suara. Lambat laun film mulai diiringi suguhan musik orkestra yang dimainkan di sisi panggung agar menambah estetika maupun efek emosi dari adegan adegan yang disuguhkan. Sejak tahun 1928 *sound system* telah menjadi bagian integral dari perangkat film. Dialog tanpa *dubbing*, *ambient sound* dapat dimunculkan, *sound effect* serta *soundtrack* telah menjadi satu dalam pita film.

Seiring dengan kemajuan teknologi, suara dalam film telah dikomposisikan sedemikian rupa menjadi suatu sistem tanda yang simultan dan integral dengan tanda ikonik dan bahkan menceritakan adegannya sendiri untuk menambah pemaknaan asosiatif pada adegan adegan film. Penonton menjadi semakin larut dalam kesedihan, penonton semakin merasa takut dan ngeri, atau penonton semakin bersemangat ketika melihat adegan adegan tertentu, ini semua diakibatkan tata suara dalam film. Dengan suara, kondisi psikologis penonton direkayasa melalui tempo, ritme nada, suara yang pelan sampai yang keras menghentak hingga pemilihan genre lagu. Untuk film perang tentunya instrumen lagu yang

mengiringi beberapa adegan akan berbeda dengan film yang bergenre komedi. Musik dan lagu untuk film drama juga akan berbeda dengan film horor. Dengan demikian suara dalam film telah membawa adegannya sendiri sebagai bagian dari film.

### Gerak

Seperti yang telah disinggung sebelumnya bahwa kesan hidup dalam film terjadi akibat pergerakan frame yang ditampilkan dalam kecepatan tertentu. *Frame rate* pada film mempunyai kecepatan rata rata 24 fps. Untuk teknologi PAL, NTSC dan HDTV mempunyai frame rate yang berbeda. Ilusi gerak pada film terjadi karena otak dan mata manusia dimanipulasi oleh cahaya yang dimunculkan silih berganti dalam kecepatan tertentu. Sebagai gambaran, Jika kita memutar sebuah kembang api secara cepat, maka mata kita akan menangkap sebuah cahaya dengan garis melingkar. Permainan lampu pada neonsign juga akan tampak seperti cahaya yang bergerak ke kiri atau ke kanan, ke atas atau ke bawah, karena kilatan lampu yang bersinar silih berganti secara berurutan dan dalam kecepatan waktu tertentu. Ilusi gerak yang terjadi ini dinamakan dengan *persistence of vision*.

Dalam film, frame rate ini dapat diatur untuk menghasilkan ilusi gerak tertentu. Gerakan *slowmotion* dan *fastmotion* dapat dihasilkan dengan mengatur kecepatan frame rate pada waktu perekaman dan diputar dengan kecepatan normal. Ilusi gerak ini tidak hanya sebagai cara untuk menunjukkan detail, kecermatan ataupun kecepatan gerakan dalam adegan sebagai tanda denotatif, dia juga menyajikan tanda konotatif sebagai sebuah tekanan ikonik dari sebuah adegan, misalnya efek ledakan, tabrakan, luncuran peluru, bola yang

masuk ke gawang, hingga suasana pagi yang digambarkan cepat berubah menjadi siang, itu semua merupakan tanda ikonik yang menggambarkan suasana mental tertentu, sebagai upaya mendramatisasi adegan.

### Waktu

Banyak film diproduksi berdasarkan cerita dari novel, biografi, peristiwa, dokumentasi hingga cerita yang diciptakan sendiri. Permasalahannya adalah seberapa lama mereka akan menceritakan kisah kisahnya sebagai sebuah cerita dalam bentuk film. Mungkin beberapa produser menyadari bahwa cerita yang dibangun memerlukan waktu penceritaan yang panjang sehingga film dibuat berseri, akan tetapi banyak juga produser film yang sengaja memampatkan cerita dan hanya merekonstruksi narasi untuk hal hal yang penting saja. Hal ini juga tergantung pada seberapa kuat daya tarik cerita, seberapa banyak karakter yang menjadi bagian dari cerita, seberapa banyak konflik yang dimunculkan dan yang terakhir adalah seberapa kuat film yang dibuat akan mendatangkan keuntungan.

Saat ini tidak ada ketentuan yang spesifik mengenai panjang pendeknya sebuah tayangan film. Semuanya berjalan seperti sebuah konvensi yang diikuti oleh para pembuat film. Film iklan biasanya dibuat tak lebih dari 60 detik, ini terkait dengan biaya sewa media yang tidak murah. Sementara film pendek durasinya tak lebih dari 60 menit, sedangkan film panjang antara 90 menit sampai dengan 120 menit. Untuk film-film tertentu kadang ada yang tidak membatasi waktu tayangnya. Seperti halnya film *documenter*, ada yang dibuat sekitar 10 menit, tetapi ada juga yang sampai 90.

Di dalam film, durasi atau waktu tidak semata sebagai sebuah 'frame', atau batas panjang

waktu sebenarnya dari film, akan tetapi lebih dari pada itu, dengan menetapkan waktu tayang, maka pembuat film dapat memperkirakan bagian-bagian mana dalam cerita yang perlu mendapatkan porsi-porsi yang pas, sehingga kisah-kisahnyanya tidak terlalu panjang atau pendek, tidak monoton atau menjemukan. Dalam hal ini mungkin pembuat film ataupun *scriptwriter* perlu membuat grafik penceritaan mulai dari eksposisi, pengawatan, konflik sampai dengan resolusi, agar disesuaikan dengan waktu atau durasi yang sudah disediakan.

Pemahaman tentang waktu dalam film juga mengenal istilah *diegetik*, yakni waktu yang merupakan hasil dari cerita atau narasi. Cerita dapat direntangkan beberapa menit, beberapa jam, beberapa hari, beberapa tahun atau seumur hidup meskipun mungkin hanya mengambil 90 menit untuk menceritakan kisah melalui film. Dalam hal ini *diegetik* merupakan pengaturan waktu untuk membangun makna asosiatif terhadap sebuah rentang perjalanan cerita. Meskipun *diegetik* ini lebih banyak muncul pada transisi (perpindahan) adegan dalam teknik editing, akan tetapi tanda ini cukup signifikan untuk memangkas jalan cerita secara visual.

Dengan jenis transisi *fade out – fade in*, atau *dissolve*, maka dapat digambarkan secara asosiatif umur seseorang yang berpindah dari anak-anak sampai dewasa, rentang aktifitas seseorang dalam sehari, seminggu, dan selebihnya yang digambarkan secara sepiintas. Waktu *diegetik* bekerja untuk pengaturan adegan cerita, membentuk interpretasi dan makna asosiatif terhadap waktu penceritaan. Waktu *diegetik* dapat dimunculkan lewat transisi, dua adegan dalam satu frame layar, atau shot-shot yang silih berganti dengan cepat. Waktu *diegetik* dapat menunjukkan perpindahan waktu, pemangkasan waktu ataupun kejadian yang sedang berlangsung secara simultan.



*Gambar 2. Tata cahaya yang mengesankan mencekam, dalam film Noir  
(Sumber: <http://www.lafterhall.com/intro.html>)*



*Gambar 3. Tata cahaya yang mengesankan misterius, dalam film Noir  
(Sumber: <http://www.lafterhall.com/intro.html>)*

### Pencahayaan

Seperti halnya fotografi, pada film, sebenarnya yang direkam adalah sekumpulan cahaya. Kita tidak merekam benda, orang, bangunan atau apa pun sama sekali. Imaji yang ditangkap adalah benda-benda yang memantulkan cahaya sehingga kita mengenali obyek-obyek tersebut. Dalam keadaan tanpa ada cahaya sama sekali, maka kamera film tidak akan menangkap imaji apa pun, sama seperti mata manusia. Dengan demikian maka pembuat film seharusnya dapat mengontrol bagaimana tata pencahayaan yang nantinya direkam. Hal ini disebabkan tata cahaya akan membentuk ketajaman bentuk obyek, menciptakan suasana hati, membentuk efek-efek tertentu serta konsistensi pencahayaan sepanjang film.

Dalam film, cahaya sering tidak dimasukkan sebagai elemen atau tanda yang di analisis, karena sering dianggap sebagai bagian yang integral sebagai sebuah imaji. Meskipun demikian cahaya seharusnya dianggap sebagai elemen yang sangat penting, karena makna yang disampaikan tidak sekedar sebagai pembentuk tanda ikonik, akan tetapi juga pembentuk nilai estetis dan makna konotatif, untuk memberikan tekanan-tekanan tertentu tentang suasana mental yang diharapkan. Suasana *horror*, remang-remang, mencekam sampai dengan bayangan yang mengesankan visualisasi kedalaman ruang, adalah dihasilkan oleh pengaturan pencahayaan. Pengaturan cahaya tidak hanya digunakan sebagai penerang untuk menampilkan imaji, dia juga digunakan sebagai sarana untuk mengatur mata penonton dalam melihat obyek-obyek pada layar. Ada obyek yang memang diberikan porsi cahaya lebih terang dengan lainnya atau sebaliknya, ini

adalah setrategi komunikasi yang dibentuk lewat komposisi pencahayaan. Boggs mengatakan bahwa tata cahaya dapat digunakan sebagai upaya untuk mengarahkan langsung perhatian penonton pada obyek yang dianggap daya tarik utama (Joseph, 1978: 71)

### Komposisi

Pemahaman tentang komposisi berarti memahami bagaimana mengatur beberapa elemen dalam suatu bingkai atau frame sesuai dengan keinginan dan tujuan si pembuat. Dengan demikian maka makna komposisi sendiri akan menjadi subjektif atau sebaliknya, dimana akan dilihat apa tujuan membuat komposisi. Dalam sebuah karya fotografi, banyak fotografer yang memotret berdasarkan selera komposisinya sendiri. Dia akan memotret sesuai apa yang difikirkan dan hanya menjadi dokumentasi pribadi. Mereka merepresentasikan obyek sesuai dengan komposisi yang mereka sukai. Banyak yang menyenangi komposisi sudut pandang jauh, dimana mereka sengaja ingin mendokumentasikan seluruh obyek ke dalam frame, tapi tak jarang para fotografer yang menyenangi komposisi yang menunjukkan detail, menunjukkan ekspresi, *gesture*, raut dan sebagainya dalam sebuah frame. Dalam hal ini pengertian komposisi akan mengacu pada teknik pengambilan gambar dan jarak pemotretan. Kendati dalam dunia fotografi banyak teknik dan angle yang bisa digunakan untuk membentuk suatu komposisi, akan tetapi pengertian komposisi ini akan dilihat dari gambar statis itu sendiri, atau satu single frame.

Berbeda dengan dunia film, pemahaman tentang komposisi tidak dapat dilihat dari satu single frame. Hal ini akan berpulang dari esensi

film yang bersifat *motion picture* atau realitas gambar yang bergerak, karena dalam sebuah satu kali *shot*, akan terdapat beberapa frame. Dengan demikian untuk melihat komposisi pada sebuah film hendaknya dilihat dari tiap tiap *shot*. Akan tetapi kenyataannya bahwa dalam satu *single shot* sendiri, elemen-elemen visual yang terekam bisa jadi berubah, baik tempat, jarak sampai dengan ruang tajamnya. Untuk melihat sebuah komposisi dalam film, kita tidak dapat membekukan gambar (*freeze*) kemudian menganalisa tanda atau ikon di dalamnya. Karena dalam film frame-frame tersebut akan saling berhubungan, membentuk imaji dan menunjukkan realitas geraknya.

Cara yang paling mudah untuk melihat pemahaman tentang komposisi visual dalam film adalah melihat dari tujuan komunikasinya. Mengapa pembuat film menggunakan teknik *zoom*, *tracking shot*, *close-up* dalam durasi tertentu, merupakan komposisi yang mempunyai tujuan komunikasi tertentu. Misalnya perpindahan *focal plane* atau ruang tajam dari muka seseorang yang sedang ketakutan ke sebuah telepon yang berdering, akan menceritakan bahwa dalam satu *shot* tersebut ada cerita yang ingin disuguhkan. Dalam hal ini aspek komunikasi akan sangat berperan dalam melihat sebuah komposisi. Meskipun demikian satu *single shot* dalam film pada dasarnya akan bertalian dengan *shot-shot* berikutnya yang mendukung bagaimana visualisasi adegan akan ditunjukkan, karena film pada kenyataannya adalah sebuah imaji bergerak yang mempunyai kisahnya sendiri.

## Penutup

Uraian tentang elemen-elemen visual dalam film ini belum membahas secara lebih dalam tentang tanda-tanda visual yang dapat dikaji dari film. Pada akhirnya untuk membahas tentang film tidak hanya dilihat dari tanda-tanda ikonisnya, akan tetapi juga aspek sintaksis dan semantiknya. Bagaimanapun juga film merupakan tanda-tanda yang bercerita lewat kebahasaannya sendiri, suatu kebahasaan yang mencakup kode-kode representasi dari penggambaran visual hingga simbol-simbol dan metaforanya sendiri.

Beberapa elemen dalam film sebagai suatu sistem tanda di atas, cenderung digunakan sebagai bagian dari analisis film, dilihat dari studi tentang teks sebagai salah satu studi tentang film. Studi tentang film sendiri sebagai sebuah media sosial, menurut Jane Stokes dapat dikaji dalam wilayah besar, yakni tentang teks itu sendiri, industri dan khalayaknya. Namun demikian keberadaan film telah membangkitkan sebarang studi tentang film yang sangat kompleks, mulai dari kaidah seninya, sejarahnya, budayanya, sampai dengan teknologi industrinya.

**Daftar Pustaka**

Hogdon, Dana and Stuart Kaminsky, (1981), *Basic Film Making*, Arco Publishing Inc., New York.

Boggs, M. Joseph, (1978), *The Art of Watching Fils, a guide to film analysis*, The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc., 1978.

Sobur, Alex, (2003), *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, Bandung,