

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai bentuk media massa dan bagian dari budaya populer, film adalah produk yang selalu berubah dan dinamis seiring dengan perkembangan zaman. Dari berbagai teori film, film merupakan arsip sosial yang merefleksikan semangat zaman atau jiwa (*zeitgeist*) masyarakat pada saat itu (Imanjaya, 2006). Menurut pakar film Siegfried Kraucer dalam buku (Imanjaya, 2006), untuk memahami teknik, isi cerita, dan perkembangan film dari suatu negara secara menyeluruh, kita perlu melihatnya dalam konteks pola psikologis aktual dari bangsa tersebut. Dengan kata lain, perkembangan film suatu negara hanya dapat dipahami ketika kita melihatnya dalam hubungannya dengan latar belakang perkembangan sosial budaya dari negara tersebut. Berdasarkan pernyataan Kraucer di atas, dapat disimpulkan bahwa film, termasuk film Indonesia, berkembang seiring dengan pengaruh kondisi sosial budaya dalam negara tersebut.

Tidak hanya film itu sendiri, tetapi genre film juga merupakan sesuatu yang dinamis. Secara harfiah, genre berasal dari bahasa Perancis yang berarti jenis film, seperti *type* atau *type* dalam Bahasa Inggris (Sunarto, 2009). Lebih spesifik lagi, genre merujuk pada pola, bentuk, dan struktur yang menunjukkan karya seni individu, yang menjelaskan konstruksi atau struktur produksi seni atau film oleh pembuat seni, serta interpretasi oleh penonton (Ida, 2011).

Genre film yang dinamis terus mengalami perubahan sejalan dengan kreativitas sineas dan preferensi penonton. Untuk mengatasi kebosanan penonton terhadap genre film yang serupa, genre tersebut dapat mencampuradukkan dengan genre lain. Menurut (Prasad, 2011), semua film populer, baik dengan popularitas tinggi atau rendah, merupakan hasil perpaduan atau campuran dari berbagai genre yang ada. Prasad juga menjelaskan bahwa "genre *mixing*" bukanlah hal yang langka dalam industri film. Aktivitas ini merupakan bagian rutin dari pembuatan film, menghasilkan beberapa karya yang dapat diprediksi namun juga mungkin

menghadirkan kejutan (Prasad, 2011). Genre horor, sebagai salah satu contohnya, juga mengikuti perkembangan tersebut.

Horor adalah salah satu genre utama dalam perfilman yang termasuk dalam 10 genre utama lainnya, antara lain *action, adventure, comedy, crime & gangster, drama, epics/historical, musical/dance, sci-fi (science fiction), war, dan western*. Film horor sebagai film yang dirancang untuk membangkitkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor bagi para penontonnya. Dalam cerita film horor, berbagai kekuatan, peristiwa, atau karakter jahat, kadang-kadang dari dunia supernatural, masuk ke dalam kehidupan sehari-hari manusia (Dharmawan 2008). Film horor merupakan genre yang populer di Indonesia. Dominasi film horor di industri perfilman Indonesia dimulai sejak kesuksesan film *Jelangkung* (2001) yang berhasil menarik jumlah penonton yang fantastis, mencapai lebih dari 700.000 orang. Pada periode tahun 2000-2007, film horor menyumbang sekitar 40% dari total produksi film di Indonesia (Kusumaryati dalam Imanjaya, 2011, hal. 200). Namun, produksi film horor bukanlah tren baru dalam perfilman Indonesia. Menurut (Katinka van Heeren, 2007:212), film horor sudah diproduksi sejak tahun 1934 ketika Indonesia masih di bawah kekuasaan Belanda. Film tersebut dibuat oleh The Teng Cun dengan judul *Two Snake Siluman Black and White* atau dalam bahasa Indonesia disebut *Doea Siloeman Oeler Poeti en Item*. J.B. Kristanto dalam buku (Imanjaya, 2011) juga mencatat bahwa *Lisa* (1971) adalah film horor Indonesia pertama, diikuti oleh film *Beranak Dalam Kubur* pada tahun yang sama.

Sejak awal perkembangan film horor di Indonesia, *folklore* telah menjadi materi cerita yang penting (Imanjaya, 2011). Pada film-film awal seperti *Doea Siloeman Oeler Poeti In Item* (1934), ceritanya didasarkan pada legenda Tionghoa (Arjanto, 2003:23). Pada era 1970-an, *folklore* lokal tetap menjadi elemen penting dalam cerita film horor Indonesia, namun kali ini ceritanya berasal dari kisah-kisah Jawa. Munculnya karakter-karakter horor seperti Nyi Roro Kidul, Kuntilanak, Tuyul, atau Nyi Blorong merupakan contohnya.

Sejak tahun 2017, film horor di Indonesia menjadi lebih beragam. Selain mengangkat hantu urban, sinematografi juga mengalami perkembangan pesat. Data dari filmindonesia.or.id menunjukkan bahwa dalam periode 2017–2021, sekitar tiga hingga tujuh film horor masuk dalam daftar film dengan jumlah penonton terbanyak setiap tahun. Pada beberapa kesempatan, film horor bahkan menduduki posisi puncak, contohnya *Pengabdian Setan* (2017) dengan 4,2 juta penonton dan *Makmum 2* (2021) dengan 1,8 juta penonton (Kompas, 7 Agustus 2022).

Saat ini, penonton tidak hanya menonton film melalui layar lebar atau bioskop. Banyak film yang dapat diakses melalui media sosial, salah satunya adalah *YouTube*. *YouTube* sebagai media sosial yang populer, menawarkan kesempatan besar untuk mengiklankan produk melalui iklan yang dikemas secara kreatif dalam bentuk video.

Jumlah pengakses *YouTube* dari 1.500 responden tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 53% dari mereka mengakses *YouTube*. Mayoritas pengguna *YouTube* berada dalam rentang usia 15-35 tahun. Meskipun kelompok usia tersebut mendominasi, terdapat minoritas pengguna *YouTube* yang berusia 50 tahun. Fibriyani Elastria, *Head of Consumer Marketing Google Indonesia*, menyampaikan informasi ini (Rinanda, 2018).

Keberagaman usia pengguna *YouTube* didukung oleh keberagaman jenis konten yang tersedia di *platform* tersebut. Beberapa di antaranya adalah video musik, video panduan, tutorial, vlog perjalanan, video cover lagu, dan *web series*. *Web series* merupakan format serial yang terdiri dari beberapa episode dan disiarkan melalui internet atau ponsel pintar. *Web series* termasuk dalam kategori media baru yang dikenal sebagai web televisi (Irfansyah, 2014).

Web series adalah tontonan pendek yang tersedia di *YouTube* dan terbagi menjadi beberapa episode. Durasi penayangan *web series* relatif singkat, sekitar 10-15 menit. Jadwal penayangan *web series* tidak tetap, bisa setiap 3 hari atau seminggu sekali (Iqbal A, 2014). Pembuatan *web series* merupakan salah satu bentuk tayangan yang mengangkat berbagai masalah sosial. Konten kreator *web*

series memiliki beragam format, seperti *video blog*, *FTV*, dan sejenisnya. Tujuannya adalah memberikan alternatif tontonan yang berbeda untuk menarik minat penonton (Novianti, 2019).

Terdapat banyak *web series* yang tersedia di *YouTube* dengan berbagai genre. Di Indonesia, perkembangan *web series* dimulai pada tahun 2012 oleh Dennis Adhiswara dengan mendirikan Komunitas *Web series* Indonesia (KWSI). Dalam produksi pertamanya, Dennis berhasil mendapatkan lebih dari 10 ribu penonton

Sejak 2012 hingga saat ini, *web series* mengalami perkembangan yang positif baik dari segi cerita maupun keberagaman tujuan. Salah satunya, *web series* sekarang ini sering dijadikan media untuk periklanan. Namun, banyak juga creator dari *web series* itu sendiri yang memang bertujuan untuk ‘menjual’ ceritanya yang seringkali relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian diatas, penulis tertarik untuk menelaah lebih lanjut tentang *web series* horror film *Daraavana*, yang dibuat oleh penulis sendiri sebagai sutradara. Selain karena *web series* ini memiliki cerita yang menarik dan berbeda dengan film *web series* horror kebanyakan, peneliti tertarik untuk meneliti penyutradaraan dalam pembuatan film fiksi *web series* bergenre horor berjudul "*Daraavana Kitaab*"

Web series ini memiliki premis seorang anak (Tasya) ingin membangkitkan ayahnya yang sudah mati melalui ritual dari kitab *Daraavana*, tetapi yang bangkit adalah Iblis di kitab tersebut. Dikemas menjadi sebuah film antologi yang dimana tiap episodenya mempunyai cerita yang berbeda dan tokoh yang berbeda, tetapi masih dalam 1 kesatuan *universe Daraavana Kitaab*.

Penelitian ini berfokus kepada peran sutradara dalam melakukan, proses pembuatan film *web series* dari pembuatan *development* cerita, pra-produksi ,produksi, hingga paska-produksi.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Fokus Permasalahan

Karya *web series* ini dikemas menjadi film antologi, yang dimana tiap epsiodenya mempunyai cerita, tokoh dan konflik yang berbeda, tetapi masih menjadi satu kesatuan tema besar dan satu universe film. Mengangkat sebuah tema besar yaitu buku keramat yang bernama *डरावना किताब* *Daraavana* kitab, yang diambil dari Bahasa Hindi yang artinya menakutkan. Konon kitab ini bisa membangkitkan orang – orang yang sudah meninggal dengan memanggil arwah – arwah dari dunia lain dan bangkit Kembali ke dunia nyata. Berawal dari seorang anak (Tasya) ingin membangkitkan ayahnya yang sudah mati melalui ritual dari Kitab *Daraavana*. Ketika Tasya ingin membangkitkan bapaknya, bagian yang tidak diberitahukan dalam kitab ini adalah, jika membangkitkan arwah yang sudah meninggal dari dunia lain, maka gerbang antara dunia lain dan dunia nyata itu terbuka, sehingga bukannya membangkitkan bapaknya yang sudah meninggal, terdapat iblis-iblis jahat yang keluar dari buku tersebut akibat ritual tersebut. Sehingga ritual tersebut mengakibatkan keluarnya iblis yang keluar dari kitab tersebut dan meneror kehidupan tokoh-tokoh yang ada di film ini.

Fokus permasalahan pada penelitian ini adalah peran sutradara dalam membuat film *web series* dari proses *development* cerita, pra-produksi, produksi dan paska-produksi. Tentunya dalam membuat film antologi yang memiliki 3 episode yang berbeda, tetapi masih dalam satu kesatuan tema besar tentunya tidak mudah dan membutuhkan proses pembuatan cerita yang lebih kompleks dan banyak agar menarik perhatian penonton.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana peran sutradara dalam melakukan proses kreatif pada produksi film “*Daraavana* Kitaab”?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang telah ditulis sebelumnya yakni untuk mengetahui adalah Bagaimana peran sutradara dalam melakukan proses kreatif pada produksi film “*Daravana Kitaab*”?

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Praktis

Mengetahui proses analisis terhadap proses kreatif yang dilakukan oleh seorang sutradara dalam film. Menjelaskan proses kreatif yang dilakukan oleh sutradara dan dapat dijadikan referensi bagi para pembuat film, dalam menciptakan dan berpikir kreatif pada proses pembuatan film.

1.4.2 Manfaat Akademis

Bagi penelitian selanjutnya secara khusus, dapat dijadikan sebagai sarana referensi untuk perancangan karya. Baik dalam eksplorasi film maupun pendekatan yang digunakan pada perancangan. Untuk menerapkan teori komunikasi yang telah dipelajari oleh perancang selama berada di universitas terutama dalam cakupan film.