

BAB I

DESKRIPSI KARYA LOMBA

1.1 Latar Belakang

Videografi adalah proses pengambilan video atau gambar bergerak menggunakan media elektronik seperti handphone, kamera, dan lain-lain. Dari sudut pandang orang awam, ini menggambarkan gaya tertentu dari proyek video langsung, biasanya dalam cakupan yang lebih kecil. Orang yang berkecimpung di dunia videografi juga disebut sebagai "videografer". Saat ini, kebutuhan akan pembuatan videografi semakin meningkat. Videografi bukan hanya digunakan dalam industri hiburan saja, namun berbagai pekerjaan dapat dikemas menjadi video yang menarik. Pembuatan videografi diantaranya ditujukan untuk hiburan, seni, pemasaran, promosi, tutorial, travelling, dan masih banyak. Tujuannya adalah untuk membuat video yang menarik. Videografi juga dapat diterapkan pada industri film pendek yang kebanyakan pada industri tersebut hasil karyanya di ikut sertakan pada gelaran perlombaan atau festival film.

Videografi mencakup tahap pasca produksi seperti editing, dan tahapan tersebut biasa dikerjakan oleh orang yang sama. Seorang videografer dapat bekerja sendiri atau dalam tim. Pada umumnya seorang videographer akan melakukan *brainstorming* tentang konsep video yang akan dibuat lalu melakukan survei lokasi event tersebut akan dibuat guna mematangkan konsep yang sudah dibuat. Sehingga dalam proses eksekusi dapat berjalan sesuai rencana. Saat eksekusi videografer akan menggunakan peralatan sesuai kebutuhan seperti kamera, gimbal, lighting, dan mic sebagai alat untuk menangkap suara. Dalam proses editing videografer akan dibantu oleh beberapa software sebagai penunjang pekerjaan seperti Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect, Adobe Audition, dan sebagainya. Dalam bekerja seorang videografer harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti mood, identitas acara, kesesuaian tema, dan trend video terbaru.

Salah satu penerapan dari videografi adalah pada industri film pendek. Film pendek adalah film yang berdurasi pendek, simpel dan memiliki nuansa kompleks serta tidak dianggap sebagai film utama. Film pendek memiliki ciri/karakteristik

sendiri yang membuatnya berbeda dengan film cerita panjang, bukan karena sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya dianggap lebih mudah serta anggaran yang relatif minim. Tapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para pemainnya, dan hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam proses penciptaannya. Dengan cerita yang lebih kompleks dan ruang gerak yang lebih leluasa film pendek dapat menjadi media promosi yang efektif. Salah satunya adalah potensi keunggulan dari sebuah daerah.

1.2. Uralan Tentang Karya

Jumpa adalah film pendek yang diproduksi pada tahun 2021 untuk diikutsertakan pada gelaran festival film karang. Film ini bercerita tentang perjalanan seorang jurnalis yang pergi ke pelosok desa untuk meliput apa saja yang menjadi potensi sebuah desa, dan bertemu penduduk lokal yang akhirnya merubah pandangan sang jurnalis terhadap kehidupan desa. Film ini berlatar tempat di desa Jatikuwung, kecamatan Jatipuro, Kabupaten Karanganyar.

Dengan mengambil latar suasana kehidupan desa. Film ini menggambarkan bahwa kehidupan di desa tidak seburuk yang dipikirkan oleh orang-orang diluar sana. Dalam hal ini yang ditonjolkan dalam film ini adalah bagaimana berjalannya kegiatan ekonomi di desa salah satunya adalah kegiatan UMKM di desa. Dalam film ini kehidupan di desa digambarkan bahwa penduduk desa bisa bertahan dengan memanfaatkan potensi-potensi yang ada tanpa harus merantau ke luar kota. Mulai dari hasil tani, kerajinan, produk makanan, dan masih banyak lagi.

1.3. Nilai Keunikan

Dengan durasi yang lebih pendek film pendek ini dapat menyampaikan pesan dengan lebih kompleks dan mudah diterima oleh penonton. Dalam film pendek ini cukup jelas menggambarkan bagaimana kehidupan di desa berjalan. Melalui karakter yang digambarkan sebagai Toto yaitu tukang ojek yang memilih untuk tetap tinggal di desa daripada harus pergi merantau ke kota. Cerita yang dimuat pun tidak monoton tetapi juga diselingi dengan komedi yang cukup menghibur penonton. Iklan pun diselipkan pada film ini dimana iklan yang dimuat

pun merupakan hasil dari UMKM yang berada di desa tersebut. Secara tidak langsung melalui film pendek ini UMKM dapat terbantu dengan promosi secara tidak langsung.

Dalam ceritanya dibuat seindah mungkin untuk diterima oleh masyarakat. Dengan latar yang digunakan banyak masyarakat atau penonton yang merasa cerita ini cukup relate akan kehidupan mereka sebenarnya. Bahasa yang digunakan pun tergolong bahasa sehari-hari yang mudah untuk dimengerti oleh mereka. Pengambilan gambar dalam film ini dibuat se menarik mungkin dengan mengacu pada dasar-dasar videografi dan sinematografi sehingga komposisi gambar lebih enak untuk dilihat oleh penonton.

1.4. Fungsi dan Kegunaan

Film pendek dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif. Dalam kasus ini film pendek digunakan untuk mempromosikan keunggulan dan potensi sebuah desa. Selain keindahan sebuah desa, film ini juga mempromosikan UMKM yang berdiri dan berkembang di desa tersebut. Beberapa diantaranya adalah kripik tempe, beras hasil produksi petani lokal.

Film pendek juga dapat menjadi media hiburan. Dengan durasi yang lebih singkat penonton tidak mudah bosan dengan ceritanya. Penyampaian ceritanya pun dapat lebih kompleks dan leluasa penonton juga mudah mengerti jalan ceritanya. Tak sedikit penonton yang ikut terbawa dalam ceritanya karena terkadang emosi yang disampaikan dalam film tersebut tersampaikan baik.

1.5. Hasil Inovasi dan Implementasi

Produksi dalam film Jumpa mengimplementasikan banyak teknik dari videografi, sinematografi, dan teknik pengambilan audio. Pengambilan gambarnya menggunakan teknik-teknik dasar dari videografi dalam praktiknya dibutuhkan konsistensi untuk menghasilkan gambar yang proporsional dan enak untuk dipandang. Pergerakan kamera juga sangat diperhatikan dalam pembuatan film,

tantangannya adalah penonton harus tidak menyadari akan pergerakan kamera tersebut.

Saat produksinya pembuat tidak hanya merekam setiap adegan melainkan bagaimana mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil, seperti jarak ketinggian sudut, lama pengambilan, dan lain lain. Hal ini menjelaskan bahwa unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera atau film, framing, dan durasi gambar. Framing dapat diartikan sebagai pembatasan gambar oleh kamera, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan atau menjelaskan objek tertentu secara mendetail, dengan mengupayakan wujud visual film yang tidak terkesan monoton.

