

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Film dalam penjelasan sederhana dari gambar bergerak yang biasa kita saksikan di layar tv, *smartphone*, atau layar bioskop adalah rangkaian dari gambar fotografi yang disusun dan ditampilkan dalam ruang. Secara mekanisme gambar bergerak yang ditampilkan merupakan produksi dari produksi gambar atau foto dalam fotografi. Fotografi sendiri adalah sebuah gambar diam, maka film sendiri merupakan sekumpulan gambar atau gambar-gambar fotografi yang diam dan disusun secara berurutan sehingga akan menghasilkan sebuah gambar bergerak yang dapat disaksikan.

Film merupakan salah satu obsesi terbesar dalam perkembangan seni rupa yang digerakkan untuk menduplikasi realita melalui perspektif kedalaman pada gambar sehingga menciptakan kesan 3 dimensi. Film dilihat sebagai sebuah seni dan pesan artistik karena berisikan konsep-konsep tentang keindahan, rasa dan kenikmatan menjadi pertimbangan saat kita mendekati film dari perspektif tersebut. (Ariansah, 2008).

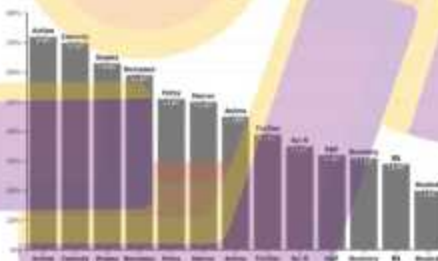
Menurut Pratisata dalam (Fauzzi et al., 2019) film muncul karena kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Film diciptakan dengan tujuan agar bisa diterima dengan baik oleh para penonton, namun pengalaman dan budaya yang dialami juga ikut mempengaruhi pemahaman penonton dalam menangkap isi pesan dari film. Penyampaian pesan agar mudah di terima secara utuh oleh penonton dipengaruhi oleh aspek naratif dan estetika gambar dalam film. Aspek tersebutlah yang menjadikan perbedaan opini atau pendapat yang berbeda tentang film, karena bisa jadi bukan film tersebut yang buruk tetapi pengalaman mental dan pemahaman tentang topik yang diangkat pada film yang kurang dipahami oleh penonton.

Film juga memiliki beberapa jenis, salah satunya yang mulai banyak diminati adalah film pendek. Film pendek sendiri berbeda dari film panjang dalam segi durasi, dari segi produksi pengambilan gambar juga memiliki waktu yang lebih cepat dibandingkan film panjang. Banyaknya penghargaan-penghargaan film pendek menjadikan salah satu alasan bagi para pembuat film

pendek untuk saling menggunakan kreativitasnya dalam mengolah cerita dan visual yang berbeda dari film pendek lainnya. Pada sisi lain film pendek sendiri memiliki kebebasan yang lebih luas untuk mengeksplorasi baik dari segi konsep, tema, atau teknik yang digunakan dari pada film panjang sendiri. Film pendek lebih cenderung dapat memberi ruang bebas bagi penciptanya untuk mengekspresikan hal-hal yang tidak bisa ditampilkan pada film panjang. Tantangan dalam membuat film pendek yaitu berkaitan pada durasi yang singkat, dimana dengan durasi tersebut pesan pada film tetap dapat tersampaikan dan tetap menghibur penonton (Noercahyo & Maulana, 2019).

Film sebagai sarana hiburan dan media komunikasi yang dapat mempengaruhi sudut pandang dan membentuk pemikiran individu yang akan membentuk sebuah karakter dari masing-masing individu. Alir cerita yang paling mudah diterima pada pemikiran manusia adalah hal-hal yang sering terjadi pada lingkungan sekitar, sehingga bermunculan berbagai film dengan genre drama dan genre komedi karena hal tersebutlah yang umum terjadi disekitar dan memudahkan pemikiran manusia menggambarkan situasi yang terjadi dan dapat ikut merasakan inti dalam film (Mercury, 2017).

Genre Film dan Serial Paling Populer Masyarakat Indonesia di Tahun 2022 Menurut Survei "2022 Indonesia Mobile Entertainment and Social Media Trends" Jakarta



Gambar 1.1 Data survei genre film terpouler Jakpat tahun 2022

(Sumber: goodstats.id)

Berdasarkan data lembaga riset Jakpat tahun 2022 film bergenre komedi berada dalam peringkat kedua sebagai pilihan masyarakat Indonesia dalam menonton film dan serial di layanan *streaming* setelah film bergenre *action* dengan selisih 2%.

Film komedi menurut WS Rendra dalam (Chaniago, 2018) tidak hanya sekedar lelucon belaka, namun film komedi harus mampu mengajak para penonton untuk berpikir secara kritis dalam setiap hal kehidupan sehari-hari secara lebih mendalam. Film komedi juga harus dibawakan dengan skenario yang menarik dan berbeda dari film bergenre lainnya karena harus dapat menghantarkan penonton ke momentum lucu yang sudah ditentukan.

Pembawaan alur cerita dalam film bergenre komedi disetiap masa selalu berubah seperti halnya membuat kelucuan dengan tingkah laku, dialog, intonasi, ataupun ejekan (Chaniago, 2018). Pada tahun 2016 muncul sebuah film bergenre komedi horor berjudul *Hangout* karya Raditya Dika. Film ini membawakan kelucuan dengan memberikan komedi-komedi kasar baik dalam bentuk ucapan ataupun aksi, namun dalam segi cerita film ini masih banyak komedi yang terkesan garing dan memaksa meskipun kesan horrornya cukup mencekam. Pada segi visual film *Hangout* ini masih menggunakan teknik pengambilan gambar yang monoton dalam setiap *sceneny* dan komposisi serta variasi yang digunakan pada perpindahan scene hanya mengulang-ulang konsep yang sama.



Gambar 1.2 Rating Film Hangout

(Sumber: imdb.com)

Menurut data *rating* yang diberikan penonton film *hangout* pada platform IMDb, film *Hangout* mendapatkan *rating* 5,9/10. Rating tersebut memiliki sesilih yang terpaut cukup banyak dari pada film dari Ernest Prakasa



yang berjudul Cek Toko Sebelah yang mendapatkan rating 7,8/10 pada platform yang sama dan sama-sama *release* pada tahun 2016.

Dari karakter film komedi yang dibawakan dari masa kemasa dalam film pendek “Sumpah! Bukan Aku” terdapat kolaborasi pembawaan lucu dari beberapa karakter film komedi yang pernah dibawakan. Tidak hanya memberi kesan lucu dari segi cerita, tetapi pada segi visual film tersebut juga dibuat secara variatif dengan menggunakan unsur sinematografi yang tidak biasa digunakan dalam film komedi. Film pendek ini juga mengadopsi sedikit skema pengambilan gambar dari film bergenre horor untuk diterapkan pada pembawaan komedi dalam film.

Penciptaan visual dalam film di pegang penuh oleh *Direct of photography* yang berperan menyampaikan pesan cerita sesuai dengan naskah. *Direct of photography* juga bertanggung jawab dalam pemilihan *angle*, komposisi, *framing*, dan pencahayaan yang masuk ke sensor kamera, serta harus dapat berinovasi dengan membawakan hal baru yang tidak ada dalam film lain. Dalam hal ini penulis menggunakan teknik sinematografi untuk membuat film pendek “Sumpah! Bukan Aku”. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul “Pengaplikasian teknik sinematografi dalam film pendek “Sumpah! Bukan Aku” sebagai tugas akhir.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang penciptaan karya, maka fokus permasalahannya adalah bagaimana pengaplikasian teknik sinematografi dalam film pendek “Sumpah! Bukan Aku”.

## **1.3 Tujuan Penciptaan Karya**

Tujuan penciptaan karya film pendek “Sumpah! Bukan Aku” mempunyai tujuan untuk memberikan hiburan kepada masyarakat berupa film pendek bergenre komedi dengan harapan dapat memberikan wawasan dan informasi tambahan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penciptaan film pendek ini juga memiliki tujuan untuk menghasilkan film pendek bergenre komedi yang menggunakan teknik sinematografi dalam pengambilan gambar dan teknik *stop motion*, serta dapat mengaplikasikan secara langsung ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan kedalam

sebuah produksi film sebagai persiapan diri guna menyesuaikan diri dengan dunia kerja yang sesungguhnya.

#### **1.4 Manfaat Penciptaan Karya**

##### **1.2.1. Manfaat karya secara akademis**

Manfaat secara akademis film pendek “Sumpah! Bukan Aku” dapat digunakan sebagai referensi atau pelatihan dalam penyusunan pembuatan film. Film ini diharapkan mampu memberikan informasi dan mengenai praktik penciptaan karya film pendek kepada mahasiswa yang akan menciptakan karya film pendek di masa yang akan datang.

##### **1.2.2. Manfaat karya secara praktis**

Manfaat secara praktis dapat dijadikan sebagai referensi pembuatan film pendek dalam menciptakan karya visual yang menarik sehingga dapat menyampaikan informasi/komunikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalam film.

