

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Di era digital saat ini, teknologi dan penyebaran informasi semakin meningkat dengan cepat. Berbagai akses informasi dengan mudah dilakukan dan dicari. Karena hal ini, masyarakat akan dengan mudah dan cepat mengetahui apa saja berita terkini. Salah satu berita yang sedang marak dan hangat adalah tentang kesehatan mental. Kesehatan mental akhir-akhir ini menjadi *concern* yang sedang dibicarakan oleh masyarakat. Melansir melalui portal berita Kompas.id, Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat, sepanjang 2023 terjadi 30 kasus perundungan di satuan pendidikan, yang ditulis oleh (Aranditio, Stephanus) pada 1 Januari 2024. Jumlah ini meningkat sembilan kasus dari tahun sebelumnya yang menandakan aturan yang dibuat belum terealisasi dengan maksimal. Karena kondisi kesehatan mental terkhusus di Indonesia sedang mengalami kenaikan. Karena hal inilah, banyak gerakan dari organisasi untuk menggaungkan dan memperjuangkan kesehatan mental yang ada di Indonesia.

Berbagai kampanye dan iklan positif dilakukan agar masyarakat, terkhusus generasi muda lebih *aware* tentang kesehatan mental. Masa remaja merupakan periode dimana seseorang mengalami pubertas, yang menurut *World Health Organization* (WHO) terjadi pada rentang umur 10-19 tahun. Pada fase ini, terdapat perubahan yang signifikan dalam aspek biologis, hormonal, sosial, dan psikologis bagi seorang remaja (Rachmadyanshah & Khairunisa, 2019).

Lembaga Advokasi Keluarga Indonesia (LAKI) membuat program bernama *School Based Mental Health* (SBMH). Dengan menyasar generasi muda, LAKI membuat sebuah kampanye tentang pentingnya menjaga kesehatan mental agar terciptanya keseimbangan kehidupan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat kampanye serupa dengan bekerja sama dengan LAKI selaku pembuat kampanye untuk menjadikan kesehatan mental sebagai *concern* utama melalui media film. Layanan informasi dapat diselenggarakan melalui berbagai cara seperti

ceramah, tanya jawab dan diskusi selanjutnya dapat dilengkapi dengan peragaan, selebaran, tayangan foto, film, video, dan peninjauan ke tempat-tempat atau obyek-obyek yang dimaksud (Ningsih & Widiharto, 2014).

Proses pembuatan sebuah karya film pasti membutuhkan riset terlebih dahulu. Riset bisa dilakukan secara kualitatif. Dalam pendekatan melalui metode kualitatif, pengetahuan sebagai proses konstruksi pemahaman yang berasal dari komunikasi dan interaksi. Dengan demikian, pengetahuan merupakan persepsi dan interpretasi individu (Firmansyah *et al.*, 2021).

Melalui metode kualitatif, pengkarya melakukan berbagai riset untuk mengumpulkan data dengan memaknai konsep estetika demi kebutuhan produksi film. Berawal dari kampanye SBMH untuk menciptakan gerakan kesehatan mental dengan menyoroti orang tua, guru, dan remaja, pengkarya melakukan riset selama masa pra produksi guna mematangkan isu sosial yang ada di sekitar masyarakat. Selanjutnya, pengkarya mengimplementasikan hasil riset kedalam imajinasi dalam bentuk naskah yang nantinya menciptakan sebuah cerita fiksi dengan mengangkat isu sosial yang ada. Dengan demikian, pesan dan tujuan dari film itu sendiri akan berdampak kepada masyarakat dan lingkungan karena merupakan suatu bentuk dari peristiwa yang mereka alami. Film merupakan media massa dan sering digunakan masyarakat sebagai pengganti televisi, sehingga film telah menjadi nilai dari kehidupan sehari-hari (Diani *et al.*, 2017)

Seorang sinematografer bertugas untuk menata visual sesuai visi dan misi bersama sutradara. Kekayaan rasa seorang sinematografer dibentuk dengan menyerap segala hal yang terjadi di dalam kehidupannya, baik secara langsung maupun tidak (Murti & Anggraini, 2020). Peran sinematografer tak hanya mencakup aspek gambar saja, namun juga aspek tata cahaya, sehingga akan menimbulkan ciri khas tersendiri bagi setiap sinematografer. Beberapa aspek teknis seperti komposisi, warna, *framing*, *depth of field*, dan *aspect ratio* juga harus dipertimbangkan oleh seorang sinematografer. Seorang Sinematografer juga harus memahami aspek manajemen terlebih manajemen sumber daya dan manajemen waktu. Dalam prosesnya pengkarya selalu memanfaatkan waktu untuk mempelajari dan memahami teknik-teknik *shot* serta tujuan dan pesannya.

Sebagai seorang Sinematografer, melihat karya dan referensi karya audio visual lainnya merupakan salah satu bentuk mengapresiasi karya seni orang lain dan menjadi tambahan referensi yang nantinya akan digunakan untuk karyanya sendiri. Dengan melihat berbagai karya terkhusus film lainnya, seorang Sinematografer mendapatkan inspirasi dan inovasi tersendiri dalam membuat *style* visualnya sendiri.

Salah satu teknik *shot* dalam aspek visual adalah *Dutch Angle*. *Dutch Angle* merupakan salah satu bentuk teknik, bukan komposisi. *Dutch Angle* atau dikenal dengan kata lain seperti *canted angle*, *oblique angle*, atau *German angle*, adalah teknik sinematografi, di mana kamera dimiringkan atau condong ke samping saat proses pengambilan gambar. *Dutch Angle* atau *Canted Angle* merupakan sebutan untuk sudut pengambilan gambar secara diagonal. Hal ini akan menghasilkan kesan kemiringan atau ketidak-stabilan pada frame. Jarang filmmaker memilih menggunakan teknik ini tanpa alasan, teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan subjek yang sedang menghadapi masalah, adanya kericuhan yang melanda dirinya, hidupnya sedang tidak stabil. Efek dari ketidakseimbangan yang dihasilkan dari *Dutch Angle* dapat membuat penonton merasakan ketidakseimbangan karakter dan menimbulkan efek tidak nyaman (Utama, 2018). Dengan menggabungkan berbagai unsur-unsur seperti audio, visual, cahaya, artistik, dan unsur naratif lainnya, media film dapat menghasilkan karya yang menarik dan memiliki nilai tersendiri, terlebih media film merupakan suatu bentuk karya yang *timeless* atau tidak akan tergerus oleh waktu dan dengan kata lain abadi.

## **1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Fokus Permasalahan**

Film pendek *Phytagoras* mempunyai 2 karakter tokoh yang ingin dibuat sama kuatnya, tokoh ini bernama Pak Rendi dan Bu Lestari. Pak Rendi merupakan guru di bidang pelajaran Matematika, ia mempunyai karakteristik yang keras dan tegas. Sedangkan, tokoh Bu Lestari merupakan guru Seni Budaya, ia mempunyai karakteristik yang lemah dan lembut, mengayomi setiap siswa yang ada di sekolah.



Ketika seorang sinematografer ingin membuat nuansa yang menegangkan dan ingin membuat kedua tokoh ini mempunyai *power* yang sama, maka diperlukan aspek visual yang tidak konvensional. Disini karena penulis seorang Sinematografer di film pendek *Phytagoras*, penulis menggunakan teknik *Dutch Angle*.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Melihat konteks masalah yang sudah diuraikan, kesimpulan permasalahan yang dapat diambil adalah pertanyaan tentang “Implementasi Teknik *Dutch Angle* Dalam Film *Phytagoras*” sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik *Dutch Angle* digunakan dalam film pendek *Phytagoras*?

### 1.3 Tujuan

Film pendek *Phytagoras* mempunyai tujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya orang tua bahwa, setiap anak mempunyai potensinya masing-masing. Tak hanya itu, melalui film pendek *Phytagoras* ini, tindakan-tindakan seperti *bullying* dan tindakan orang tua bertengkar dihadapan anak, dapat menyebabkan anak terganggu. *Bullying* merupakan tindakan kekerasan yang melibatkan pemaksaan secara psikologis maupun fisik terhadap individu atau kelompok yang dianggap lebih lemah oleh pelaku atau sekelompok orang (E. Z. Zakiyah *et al.*, 2018). Film pendek *Phytagoras* berkolaborasi dengan Lembaga Advokasi Keluarga Indonesia (LAKI) yang sedang gencar menggalangkan kampanye kesehatan mental. Melalui program *School Based Mental Health*, kami berkolaborasi untuk menciptakan kampanye kesehatan mental melalui media film pendek.

Sebagai seorang sinematografer, aspek-aspek seperti visual, cahaya, seni artistik dan unsur naratif sangat perlu diperhatikan. Untuk mencapai sebuah visi dan misi visual yang diinginkan oleh sutradara, seorang Sinematografer perlu melakukan komunikasi dan koordinasi terkait hal teknis dan manajemen bersama sutradara dan produser. Seorang sinematografer menyampaikan pesan melalui visual baik itu tersurat maupun tersirat, hal ini ditujukan kepada penonton agar para

penonton dapat mencerna serta merasakan *feel* yang diberikan oleh seorang sinematografer.

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Sebagai seorang Sinematografer dalam film pendek *Phytagoras*, penulis mengikuti dan berkontribusi dalam seluruh kegiatan agenda mulai pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Oleh karena itu, penulis mendapat manfaat serta pengetahuan baru sebagai berikut:

1. Meningkatnya wawasan pada dunia industri kreatif, terutama pada aspek visual dan pengambilan gambar.
2. Mengasah manajemen teknis dan manajemen waktu agar selalu efisien dan tepat perhitungan untuk meminimalisir resiko yang terjadi.
3. Menambah wawasan pengetahuan tentang aspek-aspek teknis produksi industri kreatif terkhusus dunia perfilman.
4. Mengasah ketrampilan komunikasi dan koordinasi dengan berbagai pihak guna menciptakan kerjasama tim yang efisien.

### **1.4.2 Manfaat Akademis**

Adapun manfaat akademis yang diperoleh penulis saat melakukan produksi film pendek *Phytagoras* ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan pengetahuan teoritis. Penerapan teori sinematik visual dan penerapan aspek-aspek produksi film yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa di bidang produksi film.
2. Pengembangan keahlian terutama aspek teknis. Mahasiswa mampu memahami dan mengembangkan aspek teknis seperti tata visual, tata cahaya, tata suara, tata seni artistik, dan penyuntingan gambar.
3. Kesempatan untuk mengasah ketrampilan di proyek film, terutama di bidang penataan gambar.

4. Mengembangkan portofolio untuk mahasiswa. Proyek film mampu menjadi tambahan portofolio untuk mahasiswa agar nantinya mampu bersaing di dunia kerja.
5. Mengasah aspek komunikasi. Dalam proyek film tentu akan bekerja sama dengan berbagai pihak, pun juga akan menambah relasi dan jaringan. Mahasiswa mampu mengasah ketrampilan terkhusus di bidang komunikasi.

