

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Film telah menjadi bagian penting dalam rutinitas kebanyakan orang sejak awal kemunculannya dan pembuatannya. Film juga telah mengalami banyak perkembangan teknis, sampai pada titik di mana metode lama telah membuka jalan bagi metode baru yang sekarang kita sebut alur kerja. Misalnya, pada tahun-tahun awal film, mereka menyebutnya gambar bergerak. Menurut (Srivastav, 2017), fotografer Inggris Eadweard Muybridge) menciptakan gambar bergerak pertama dengan memproyeksikan serangkaian foto kuda yang bergerak. Dari sana, ia juga memotret seekor kuda bernama Sallie Gardner dalam gerakan cepat menggunakan serangkaian kamera diam yang terpisah. Lebih lanjut, kamera-kamera ini diatur sejajar dalam garis lurus di tepi lintasan dan diberi jarak 27 inci (Srivastav, 2017). Kemudian setiap kamera dipicu saat kuda lewat dan setiap paparan dibuat hanya dalam waktu seribu detik (Srivastav, 2017). Namun, orang pertama yang membuat gaya pembuatan film yang beralih dari film satu shot adalah Edwin S. Porter, yang mengembangkan gaya "*storytelling*" atau naratif dalam Pembuatan Film (Srivastav, 2017).

Namun, saat ini, kata "film" telah menjadi nama pengganti untuk film atau gambar bergerak. Karena film saat ini tidak lagi melibatkan dirinya dengan film yang sebenarnya. (Thurau, Ravid, & Sorenson, 2021), film saat ini terutama melibatkan dirinya dengan kamera, mikrofon, dan sensor. Mereka menerjemahkan gambar dan suara menjadi bit dan byte. Sutradara dan editor kemudian memanipulasi rekaman mentah di komputer daripada dengan kotak cahaya dan gunting. "Film" yang selesai saat ini kebanyakan didistribusikan sebagai file besar daripada gulungan raksasa seperti di masa lalu. Lebih lanjut, (Thurau, Ravid, & Sorenson, 2021), menyatakan bahwa industri film meskipun telah mengalami banyak perubahan teknologi, karena pengenalan suara, warna, penemuan televisi, digitalisasi, lebih dari apapun, telah memicu transformasi besar dalam industri ini.

Dalam cara tertentu, hal ini telah mengubah sifat produksi, bisnis distribusi dan pameran, dan sejak itu menentang aturan dan rutinitas industri yang telah berlangsung selama beberapa dekade.

Namun demikian, film sebagai media hiburan tidak pernah meninggalkan tujuan primordia. Menurut penelitian oleh (Paulich & Kumar, 2021), industri hiburan dan media global terus tumbuh, menghasilkan lebih dari \$2,1 triliun dalam pendapatan pada tahun 2019, karena produk hiburan saja, seperti film, musik, buku, dan sejenisnya, terutama dikonsumsi oleh pengalaman hedonis dan kesenangan di antara orang-orang. Salah satu contoh yang telah lama ada, seperti yang disebutkan sebelumnya adalah industri film, yang telah menjadi bisnis hiburan utama. Misalnya, film dengan konten emosional, cenderung berkinerja baik di box office dengan sukses mengangkut penonton ke dalam naratif (Putri & Wiraman, 2021).

Penting juga untuk dicatat bahwa menonton film memberikan penonton pengalaman emosional yang terkonsentrasi, karena menghubungkan mereka dengan karakter dan naratif yang ditampilkan (McGraw & Warren, 2010). Misalnya, penonton tertawa saat menonton film komedi karena membangkitkan tawa, penonton bersimpati dengan film karena membangkitkan drama, dan penonton bersemangat saat menonton film aksi karena membangkitkan adrenalin mereka untuk berdetak lebih cepat (Austin, 1986; Paulich & Kumar, 2020).

Akibatnya, tidak hanya film atau film menjadi media yang sempurna untuk menggambarkan cerita dan emosi, tetapi juga menjadi media yang baik untuk memberikan pelajaran kepada dan dari siswa yang belajar. Menurut Brown, 2011, seperti yang dinyatakan oleh (Lee, 2019), banyak studi kontemporer telah menunjukkan efektivitas penggunaan film dalam mengajukan pertanyaan tentang isu-isu sosial yang mendesak dan mengembangkan pemikiran kritis dan kesadaran seseorang dalam pendidikan tinggi. Tidak hanya itu, tetapi juga menunjukkan baru-baru ini bahwa pembelajaran dalam akuntansi, etika bisnis, pendidikan seumur hidup, manajemen, literasi media, politik, budaya populer, dan hubungan masyarakat juga terbukti efektif dalam hal pembelajaran melalui penggunaan film sebagai media (Lee, 2019).

Bahkan dalam hal sejarah atau pelajaran juga terbukti bermanfaat dalam beberapa cara. Menurut (Paxton & Marcus, 2018), referensi sejarah mengelilingi kita di luar sekolah, di rumah, di gereja, di bioskop, di internet. Jelas, mereka membombardir kita dengan naratif sosiokultural, nasionalistik, dan lainnya dari masa lalu. Tidak hanya itu, tetapi salah satu bentuk media yang paling populer, khususnya film, memainkan peran penting dalam "kotak peralatan budaya" yang membantu orang memahami dunia dan berkomunikasi dengan cara yang lebih efektif. Oleh karena itu, film adalah dokumen sejarah yang paling berpengaruh di benak masyarakat umum (Paxton & Marcus, 2018).

Hal yang sama berlaku untuk animasi. Menurut Wells dalam bukunya *Understanding Animation* (1998), seperti yang dinyatakan oleh (Ghani, 2015), animasi sebagai bahasa film dan seni film adalah media yang lebih canggih dan fleksibel daripada film aksi langsung. Misalnya, Upin dan Ipin, yang dianimasikan dalam gaya animasi 3D, memberikan kontrol kepada pencipta atas penampilan dan gerakan karakter dan objek. Dalam preseden ini, ada beberapa keunggulan film animasi sebagai media pembelajaran. Yaitu bahwa film animasi dapat menciptakan kesan yang tahan lama pada pengajar atau individu, di mana suara dan gerakan yang ditampilkan adalah kenyataan dan sesuai dengan materi yang disajikan (Ghani, 2015). Pada dasarnya, lebih mudah bagi penonton untuk memahami keseluruhan media secara umum.

Dalam konteks perfilman, elemen *mise-en-scene* merupakan aspek yang tidak dapat terpisahkan. (Lutes, 2023) menegaskan bahwa *mise-en-scene* memiliki signifikansi yang krusial, sebab elemen tersebut berfungsi sebagai medium penyampaian narasi film kepada audiens melalui muatan emosional yang terkandung dalam setiap adegan atau cerita.

Film "Ambar" berupaya mengintegrasikan unsur horor dan budaya Jawa, seraya berusaha menyampaikan pesan mengenai kasih sayang ibu kepada penontonnya. Salah satu sumber inspirasi utama bagi film "Ambar" adalah film "Sewu Dino", yang menonjolkan penggunaan elemen budaya Jawa untuk menggerakkan alur cerita.



Gambar 1. 1 Poster Film *Sewu Dino*
(Sumber: Pichouse Films, 2023)

Pemilihan tema cinta keluarga sebagai pesan utama, dengan horor dan budaya Jawa sebagai latar belakang, merupakan strategi untuk menarik perhatian penonton. (Lutes, 2023) menyatakan bahwa genre horor efektif dalam memikat minat audiens. Sebagai perbandingan, meskipun bukan termasuk film horor, "Keluarga Cemara" (2019) yang awalnya dipublikasikan melalui media cetak dan kemudian diadaptasi menjadi seri novel oleh Arswendo Atmowiloto sekitar tahun 1996, juga berhasil menarik perhatian publik (Hanum, Simanjuntak, & Zuriyati, 2022).

Film "Ambar" bertujuan untuk menggambarkan kasih sayang seorang ibu terhadap anaknya dan sejauh mana pengorbanan yang rela dilakukan demi orang yang dicintai. Dalam konteks ini, unsur horor dan budaya Jawa dimanfaatkan sebagai latar untuk menarik minat penonton, sementara elemen-elemen film diperkuat melalui penerapan *mise-en-scene*. Penggunaan *mise-en-scene* tidak hanya berfungsi untuk memperkuat elemen-elemen tersebut, tetapi juga untuk

memvisualisasikan aspek dramatis dari narasi film dan pesan utamanya secara komprehensif.

1.2 Manfaat Penciptaan Karya

Film pada dasarnya memiliki banyak manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung, karena merupakan representasi awal masyarakat kita. Oleh karena itu, karya ini bertujuan membantu siswa dan akademisi dari dua perspektif, yaitu akademis dan praktis.

1.2.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini berupaya membuktikan bahwa *mise-en-scene* bukan sekadar elemen estetis, melainkan instrumen naratif yang kuat. Dengan demikian, karya ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang elemen visual dalam proses kreatif film. Selain itu, penelitian ini bermaksud mendorong eksplorasi lebih lanjut mengenai representasi budaya Jawa melalui medium film.

1.2.2 Manfaat Praktis

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi praktisi film dalam mengoptimalkan penggunaan *mise-en-scene* untuk mendukung penceritaan. Lebih jauh, penelitian ini membuka peluang bagi studi lanjutan tentang korelasi antara *mise-en-scene* dengan tema, karakter, dan atmosfer dalam sebuah film.