

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Art Director pada film Phytagoras ini membantu memaksimalkan ruang pada cerita yang ada di film Phytagoras, yang dimana Art Director juga berperan penting dipertunjukan sebuah karya visual seperti film. Kegiatan produksi film dapat menjadi sarana dan wadah untuk mengungkapkan ide-ide kreatif dan ekspresi seni.

Dengan jalur penciptaan sebuah karya film, semua hal dalam mengeskspresikan ide, perasaan, dan gagasan dengan cara visual serta penerapan naratif yang kreatif dan unik. Penciptaan karya berupa film pendek merupakan peluang yang sangat besar untuk media pembelajaran serta pengembangan keterampilan dalam berbagai sudut pandang, seperti halnya penyutradaraan, penulisan skenario, dan Art Director.

Tujuan penciptaan karya melalui media audio visual atau film, saat ini sangat membantu sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan-pesan, termasuk isu-isu yang hangat seperti bullying sosial, politik, atau budaya. Film pendek dapat menjadi pionir serta memiliki dampak yang kuat untuk mengkomunikasikan pesan-pesan kepada masyarakat luas.

Di jogja sendiri kasus Bullying semakin memphatinkan, salah satu pelajar di jogja sampai depresi dan tidak mau sekolah. Bullying memang sekarang menjadi isu yang cukup marak, itu berdasarkan permintaan dari sekolah yang ingin kami mengisi tentang materi pencegahan bullying atau perundungan," ujar Isna, Senin (29/7/2024).

Perihal data pasti kasus bullying di Kota Jogja, dia mengaku, DP3AP2KB Kota Jogja memang belum memiliki catatannya. Sebab banyak kasus bullying yang justru tidak dilaporkan atau sudah diselesaikan oleh pihak sekolah.

Walaupun demikian, tindakan bullying memang tidak jarang memiliki dampak buruk. Salah satunya dapat memberikan efek traumatis kepada korbannya. Bahkan pihaknya juga pernah ikut menangani korban bullying yang sampai mengalami depresi dan tidak mau berangkat sekolah. Lalu berujung pengajuan perpindahan sekolah karena tidak kuat menerima perundungan dari teman-temannya.

Di zaman modern ini, teknologi dan penyebarluasan 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. 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 menysasar 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 (B. M. Ningsih & C. A. 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).

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)

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Fokus Permasalahan

Pada film pendek *Phytagoras Seorang Art director* dituntut Produser dan Sutradara untuk membantu membangun suasana cerita pada film *phytagoras* dalam segi set ruangnya. Ketika seorang Art Director dituntut untuk membangun suasana yang diinginkan Produser dan Sutradara, maka diperlukan aspek visual yang tidak konvensional. Disini karena penulis seorang Art Director di film pendek *Phytagoras*, Penulis menggunakan teknik Artistik.

Artistik disini penulis menggunakan beberapa jenis artistik yaitu :

1. Tata Ruang

Tata ruang adalah pengaturan pemandangan di dalam ruangan selama kamera

roll berlangsung. Tujuannya tidak sekedar supaya talent bisa dilihat penonton tetapi juga menghidupkan pemeranan dan suasana penonton.

2. Dimensi Interior

Menurut Chalmer “dimensi interior” (2015), penerapan plafon atas yang langsung kayu dan perabot yang digunakan pada set art dapur keluarga Leksa ini dapat membantu membangun suasana dalam film pythagoras agar penonton dapat terbantu dengan mudah merasakan suasana ketika sedang menonton filmnya.

3. Suasana Cerita

dalam membangun cerita merupakan perasaan yang meresap dan emosional yang meliputi seluruh film yang harus diwujudkan dan dipertahankan, karena menjadi faktor penting demi menumbuhkan rasa percaya kepada penonton dan membangun keabsahan pada plot (alur cerita) dan unsur-unsur tokoh (Boggs 1992, 72)

4. Art Departemen

Departemen yang bertugas memberikan ilustrasi visual ruangan dan waktu, dipimpin seorang Art Director, seorang designer produksi memiliki tugas utama, membantu sutradara untuk menentukan konsep film secara keseluruhan, baik aspek visual, suasana, konsep warna, sound dan segala sesuatu hasil-hasil dari film tersebut. Untuk menjalankan profesinya penata artistik membutuhkan kejelian dan ketepatan untuk menerjemahkan ide kreatif sutradara sejak dalam perancangan film. (Widagdo dan Gora S, 2007:93-94)

1.2.2 Rumusan Masalah

Melihat konteks masalah yang sudah diuraikan, kesimpulan permasalahan yang dapat diambil adalah pertanyaan tentang “MEMBANGUN SUASANA CERITA MELALUI PENATAAN ARTISTIK PADA FILM PHYTAGORAS” sebagai berikut:

Bagaimana cara membangun suasana cerita dalam penataan artistik pada film pendek pythagoras?

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 Art Director, aspek-aspek seperti visual, seni artistik dan unsur naratif sangat perlu diperhatikan. Untuk mencapai sebuah visi dan misi visual yang diinginkan oleh Sutradara, seorang Art Director perlu melakukan komunikasi dan koordinasi terkait hal teknis dan manajemen bersama Produser dan Sutradara.

Seorang Art Director membantu melalui Penataan Artistik baik itu tersurat maupun tersirat, hal ini ditujukan kepada penonton agar para penonton dapat dengan mudah mencerna serta merasakan suasana yang diberikan oleh seorang Art Director.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Praktis

Sebagai seorang Art Director 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:

Meningkatnya wawasan pada dunia industri kreatif, terutama pada aspek visual dan Penataan Artistik. Mengasah manajemen teknis dan manajemen waktu agar selalu efisien dan tepat perhitungan untuk meminimalisir resiko yang terjadi.

1. Menambah wawasan pengetahuan tentang aspek-aspek teknis produksi industri kreatif terkhusus dunia perfilman.
2. 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 Pythagoras 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 penataan artistik.
3. Kesempatan untuk mengasah ketrampilan di proyek film, terutama di bidang penataan artistik.
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.

