

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Sleman merupakan salah satu instansi yang menggunakan audio visual sebagai sarana publikasinya. Dinas ini memiliki tugas untuk mendukung Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan serta menjalankan tugas pembantuan di sektor perindustrian dan perdagangan. Dalam pelaksanaannya dinas ini Menyusun rencana kerja, merumuskan kebijakan teknis, memberikan pelayanan serta melakukan pembinaan dan mengendalikan sektor industri dan perdagangan, sebagaimana diatur dalam peraturan Bupati Sleman Nomor 6 Tahun 2024. Salah satu upaya strategis yang dilakukan oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Sleman untuk mendukung pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah melalui Rumah Kreatif Sleman (RKS). RKS berperan sebagai wadah pembinaan bagi pelaku Industri Kecil Menengah (IKM), dengan menyediakan berbagai fasilitas, seperti pelatihan, konsultasi bisnis, serta layanan produksi konten promosi guna meningkatkan daya saing IKM.

Menurut data dari [dataumkm.sleman.go.id](http://dataumkm.sleman.go.id) jumlah IKM di Kabupaten Sleman pada tahun 2024 mencapai 12.341 (Industri kecil menengah) IKM sedangkan 224 (Industri Besar Menengah) IBM, mencakup berbagai sektor, meliputi pertanian, kehutanan, perikanan, industri pengolahan, perdagangan besar dan eceran serta berbagai sektor lainnya (Garcia et al., 2025). Angka ini menunjukkan bahwa IKM terus berkembang dan menjadi sektor penting dalam perekonomian daerah. Namun, meskipun jumlahnya besar, masih banyak pelaku IKM yang memiliki berbagai masalah. Seperti kesulitan mendapatkan modal, memasarkan produk dan beradaptasi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, dukungan dari pemerintah daerah melalui program pembinaan, pelatihan dan promosi, seperti yang dilakukan oleh Rumah Kreatif Sleman sangat penting untuk membantu IKM berkembang dan bersaing di pasar yang lebih luas. *Art Director* pada film *"The Solution of Stuck"* ini membantu

memaksimalkan penataan ruang pada cerita yang ada di film “*The Solution of Stuck*”, yang dimana *Art Director* juga berperan penting dipertunjukkan dalam 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 mengekspresikan ide, perasaan dan gagasan dengan cara visual serta penerapan naratif yang Kreatif. Untuk penciptaan karya berupa film juga meupakan peluang yang sangat besar untuk pembekalan serta pengembangan keterampilan dalam berbagai sudut pandang, seperti halnya penyutradaraan, penulisan skenario, dan *Art Director* (Quintana-Servan et al., 2024).

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, sosial, politik, atau budaya (David et al., 2023). Film dapat menjadi pionir serta memiliki dampak yang kuat untuk mengkomunikasikan pesan-pesan kepada masyarakat luas.

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. Media massa seperti film menunjukan kemajuan teknologi yang digunakan masyarakat untuk menyampaikan informasi. Film adalah salah satu contoh hasil proses kreatif yang mempunyai banyak unsur antara lain musik, seni rupa, teater dan teknologi yang merupakan salah satu bentuk visualisasi (FitrianiDevi, 2024)

Film dokumenter *feature* investigatif, yang merupakan film dokumenter panjang (biasanya lebih dari 60 menit) dengan pendekatan jurnalistik investigatif untuk mengungkap fakta, masalah sosial, atau skandal melalui Penelitian mendalam, wawancara, dan presentasi bukti visual, juga

menghadirkan pendekatan yang unik dalam menyoroti bukti visual, juga menghadirkan pendekatan yang unik dalam menyoroti isu perkembangan Industri Kecil Menengah (IKM) di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Keunikan utama dari karya ini terdapat pada pemilihan sudut pandang utama tokoh utama yang berperan sebagai seorang investigator, secara naratif dan visual dirancang untuk menelusuri berbagai permasalahan IKM yang stagnan dan belum mampu naik kelas ke Industri Besar Menengah (IBM). Karakter ini bukan hanya berperan sebagai penjeblakan untuk mencari masalah yang dialami IKM, tetapi juga simbol dari pencarian solusi terhadap kebuntuan sistem yang dialami oleh pelaku industri kecil.

Secara Artistik, film ini juga menampilkan peran krusial *Art Director* dalam merancang tata visual yang tidak hanya estetik, tetapi juga komunikatif. Penataan ruang, pemilihan warna, properti dan komposisi gambar menjadi instrumen yang penting dalam memperkuat atmosfer investigasi dan penyampaian pesan yang diangkat dalam film (Véd & Karlova, 2025). Hal ini membedakan *The Solution of Stuck* dari film dokumenter pada umumnya yang lebih banyak mengandalkan pendekatan wawancara atau observasi. Di sini aspek artistik menjadi bagian yang penting untuk narasi, bukan hanya sebagai pelengkap visual. Dengan perpaduan antara pendekatan visual investigatif, peran artistik yang menonjol, serta sinergi antara kreativitas dan kebijakan publik, *The Solution of Stuck* menjadi karya dokumenter yang memiliki nilai kebaruan dalam konten, bentuk, dan fungsi. Film ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menciptakan ruang yang strategis bagi masyarakat dalam memahami serta mencari solusi atas tantangan industri kecil saat ini.

Dalam konteks ini, teori *mise en scene* yang dikembangkan oleh David Bordwell dapat diterapkan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen visual seperti penataan ruang, pencahayaan, kostum, dan komposisi gambar dalam film ini berkontribusi pada narasi investigatif. Bordwell, dalam bukunya "*Film Art*" (1997), mendefinisikan *mise en scene* sebagai "semua yang muncul di depan kamera" yang mencakup aspek temporal, dan grafis, yang tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang tetapi juga sebagai alat untuk membangun

makna dan emosi. Pada *The Solution of Stuck*, *mise en scene* digunakan secara strategis oleh *Art Director* untuk menciptakan atmosfer kebuntuan dan pencarian solusi, misalnya melalui penggunaan ruang yang sempit dan gelap untuk menggambarkan stagnasi IKM, atau komposisi gambar yang menempatkan investigator di tengah-tengah elemen industri untuk menekankan perannya sebagai penghubung. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana *mise en scene* Bordwell tidak sekadar estetika, melainkan elemen formal yang memperkuat tema sosial dan investigatif, membedakan film ini dari dokumenter konvensional yang kurang mengeksplorasi dimensi visual secara mendalam.

## **1.2 Manfaat Penciptaan Karya**

### **1.2.1 Manfaat Akademis**

Manfaat akademis yang diperoleh penulis saat melakukan produksi film 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-aspek teknis seperti penataan artistik.
3. Kesempatan untuk mengasah keterampilan di produksi film, terutama dibidang penataan artistik.
4. Mengembangkan portofolio untuk mahasiswa. Produksi film mampu menjadi tambahan portofolio untuk mahasiswa agar nantinya mampu bersaing didunia 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 keterampilan terkhusus dibidang komunikasi.

### 1.2.2 Manfaat Karya secara Praktis

Sebagai seorang *Art Director* dalam film dokumenter *feature The Solution of Stuck*, 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 penataan Artistik.
2. Mengasah manajemen teknis dan manajemen waktu agar selalu efisien dan tepat perhitungan untuk meminimalisir resiko yang terjadi.
3. Menambah wawasan tentang aspek-aspek teknis lain dalam produksi.
4. Mengasah keterampilan komunikasi dan koordinasi dengan berbagai pihak, guna menciptakan Kerjasama tim yang efisien.