

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada masa kini sangat pesat, salah satu diantaranya adalah teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia. Teknologi yang semakin canggih dapat kita rasakan langsung dampak kegunaannya, diantaranya terjadi penyampaian suatu pesan yang lebih efektif melalui film panjang maupun pendek. Film akan sangat memanfaatkan perkembangan teknologi informasi berbasis multimedia dalam proses pembuatannya. Dimana sebuah ketepatan menyampaikan pesan sangat dibutuhkan dalam penayangan film melalui sisi gambar ataupun cerita. Tanpa keberadaan teknologi tersebut semuanya tidak akan berjalan secara optimal.

Kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan selalu bertambah, terutama dalam bidang *audio visual*. Saat ini sudah tidak diragukan lagi bahwa masyarakat sudah dapat menerima nilai potensi film dan video (gambar bergerak) sebagai karya seni yang memberikan hiburan. Seiring berjalannya waktu, bermunculannya para sineas baru baik diluar negeri maupun di indonesia sendiri yang tak henti – hentinya memberika informasi dan hiburan berbentuk film.

Perkembangan Film sangat identik dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Dimana sebuah negara yang mempunyai industri teknologi berbasis multimedia yang maju, bisa dipastikan perfilman di negara tersebut dapat berkembang sangat cepat. Sebagai contohnya Amerika Serikat, Dengan Hollywood nya seluruh dunia menikmati film buatannya saat ini, Sejarah film itu sendiri pun dipopulerkan pertama kali oleh Amerika Serikat dengan film berjudul *The Great Train Robbery* yang dirilis pada tahun 1903 yang menceritakan kisah nyata mengenai perampokan kereta besar – besaran yang terjadi di Amerika Serikat, jalan ceritanya ini ditulis oleh Thomas A. Edison. dan diproduksi oleh Edwin S. Porter. Dalam pencatatan sejarah perfilman, film ini adalah film bergerak pertama yang dibuat. Walaupun masih hitam putih dan

dibuat tanpa suara (film bisu), namun film berdurasi 12 menit ini bisa menjadi inspirasi bagi pembuatan film – film berikutnya.

Tidak seperti teknologi, mitologi dari jaman ke jaman tetaplah sama. Setiap daerah memiliki mitologinya masing – masing yang mereka percayai, Mitologi/ Mitos merupakan salah satu jenis cerita prosa rakyat, disamping legenda dan dongeng (Danandjaya, 1991 : 50). Mitos biasanya berisi kisah mengenai asal usul alam semesta, dewa – dewa, dan hal – hal yang berbau supranatural lainnya, mitos bertujuan untuk meneruskan dan menstabilkan kebudayaan, memberikan petunjuk hidup, melegalsir aktivitas kebudayaan yang sulit dijelaskan dengan akal pikiran.

Dalam kamus – kamus mitos didefinisikan sebagai tradisi dari zaman prasejarah, biasanya berhubungan dengan salah satu dewa atau suatu kekuatan alam yang dipersonifikasikan juga sebagai cerita yang tidak mengandung kebenaran. Namun menurut Ahimsa Putra definisi yang seperti ini tidak dapat digunakan dalam antropologi budaya karena antropologi budaya justru menyelidiki kelompok masyarakat yang masih menganggap mitos sebagai suatu kebenaran. Istilah mitos ditemukan sebagai bagian dari suatu kepercayaan yang hidup di antara sejumlah bangsa, dan bangsa ini tidak mesti bangsa yang primitif, melainkan juga mewabah pada masyarakat modern. (Fauzan, 2013 : 3).

Bukan berarti mitologi dan teknologi tidak bisa disatukan, mitologi merupakan kelebihan tersendiri bagi negara indonesia untuk perkembangan perfilmannya karna dengan mitologi indonesia memiliki pembeda dalam segi cerita yang sering dikemas dengan lokalitas. Film – film dalam negeri mulai menunjukkan taringnya. Bukan hanya karena jumlah film Indonesia yang mulai merajai layar bioskop, akan tetapi juga munculnya film – film yang dapat diperhitungkan secara kualitas. Berbagai film Indonesia berhasil berjaya di kancah festival film mancanegara. Sutradara muda yang idealis pun turut muncul mencuri perhatian khalayak. BW Purba Negara dengan film 'Ziarah' atau Wicaksono Wisnu Legowo dengan film 'Turah' yang laris manis di

festival adalah sedikit contoh dari nama – nama gemilang di perfilman Indonesia kini yang mengangkat lokalitas dalam filmnya.

Genre – genre film Indonesia tampilkan di satu tahun terakhir pun semakin beragam. Film bergenre drama romantis ataupun komedi selalu diminati. Di lihat dari jumlah penonton, beberapa film Indonesia tahun ini sukses menjadi tuan dirumah sendiri. Beberapa film bahkan meraup angka penonton hingga jutaan pasang mata.

Industri film semakin meriah, tak hanya film – film buatan rumah produksi besar yang berhasil mencuri perhatian, film – film independen pun turut mencuri perhatian. Namun, tidak ada hal yang selamanya sempurna. Di balik segala kemajuan dan iklim industri film yang kian kondusif, ada beberapa masalah yang masih kerap menjadi sorotan. Salah satu permasalahan tersebut adalah jumlah layar. Saat ini, masih ada beberapa kota di Indonesia yang belum memiliki bioskop. Untuk wilayah tertentu, film masih menjadi kemewahan yang sulit dijangkau.

Pendidikan formal untuk perfilman pun terbilang masih sedikit, meski pun sudah ada kampus – kampus film berdiri, salah satunya Stikom Yogyakarta. Jurusan perfilman masih jarang dijumpai di sejumlah universitas dan sekolah kerjuruan di beberapa daerah Indonesia. Indonesia masih memiliki banyak pekerjaan rumah dan membutuhkan banyak sumber daya manusia untuk membuat industri film tetap hidup dan bergairah.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada penonton. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang – lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika

menonton film penonton seakan – akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens, terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda – beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan – muatan masalah yang dikandungnya.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan, atau lebih di kenal film dokumenter.

Film cerita dan non cerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing – masing. Film cerita agar tetap diminati penonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, artinya ceritanya harus lebih baik, penggarapannya yang profesional dengan teknik dan teknologi penyuntingan yang semakin canggih.

Pada sebuah pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis. Produksi sebuah film orang – orang yang tergabung dalam sebuah *team* kerja, dengan tujuan yang sama yaitu menghasilkan sebuah karya film. Diantaranya ada beberapa kerabat kerja dalam produksi film, yaitu : produser, sutradara, kameramen, penata cahaya, penata artistik, penata suara dan juga *editor*. Setiap devisi memiliki tanggung jawab pada tugasnya masing – masing, dan di dukung dengan sumber daya manusia yang membantu secara teknis dalam produksi. Salah satu komponen tim produksi yang terpenting dalam produksi film adalah sutradara.

Sutradara ialah orang yang bertanggung jawab sepenuhnya dalam melaksanakan suatu proses produksi film dengan kemampuan wawasan yang luas, kreatif memiliki

kemampuan untuk menciptakan, imajinatif mempunyai atau menggunakan imajinasi seperti bersifat khayal, interpretatif bersifat adanya kesan, pendapat, dan pandangan yang berhubungan dengan adanya tafsiran, inovatif bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru dalam berkarya dan dapat bermanfaat bagi orang lain dan dirinya sendiri dalam proses produksi.

Dikarenakan sebagai sutradara harus bisa memberi pengarahan dan bertanggung jawab secara konten, naratif, pesan film serta masalah artistik dan teknis dalam pembuatan film tersebut. Adapun tugas dari seorang sutradara adalah mempelajari skenario dalam pertunjukkan maupun film baik dari membaca dan memahami untuk kemudian divisualisasikan dalam bentuk adegan. Memilih kru yang akan digunakan dalam proses pengerjaan film maupun pertunjukkan dengan dibantu produser. Melakukan casting film maupun pertunjukkan guna memilih pemain yang akan bermain dan didampingi kru lainnya. Melakukan pengerjaan rehearsal yaitu melakukan pembahasan bersama bersama pemain untuk menyampaikan visi dan misi pertunjukkan maupun. Memberi pengarahan dan masukan terhadap tiap pemain agar menjiwai peran sesuai dengan skenario dan naskah. Menentukan adegan – adegan yang akan dilakukan memimpin jalan dalam penggarapan adegan – adegan tersebut.

Sutradara film pendek, Penulis memproduksi film pendek untuk mengimplementasikan ilmu – ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan sebagai sutradara film pendek. Sebagai sutradara dalam tugas akhir karya kreatif produksi film pendek berjudul “Meranyau” penulis berperan secara dominan dalam menentukan ide cerita hingga bagaimana alur cerita berkembang ide cerita film yang terinspirasi dari kisah nyata kehidupan masyarakat suku Banjar dengan genre drama dan mister. Film pendek ini mengarah pada konsep peristiwa lokalitas masyarakat kalimantan khususnya suku Banjar.

Film pendek yang berjudul “Meranyau” berlatar belakang keluarga menengah di Kalimantan dengan dialek/ logat khas Banjar. Film ini membawa unsur lokalitas yang kemudian dikombinasikan dengan cerita masyarakat lokal dan isu – isu daerah yang

berkembang dimasyarakat. Lokalitas sebagai konsep umum berkaitan dengan tempat atau wilayah tertentu yang dibatasi wilayah lain. Lokalitas diterapkan untuk memberi eksistensi budaya Banjar dalam perfilman dengan tujuan lain membangkitkan kesadaran dan semangat lokal dalam berkarya.

Penulis dalam produksi film pendek mengolah ide cerita merupakan awal dimulainya sebuah produksi. Setiap detail ide cerita dituliskan hingga menjadi sebuah naskah/skenario yang tentunya melalui berbagai pertimbangan segi cerita dan adegan yang akan diproduksi. Di percaya membuat skenario/ naskah dalam karya *artistic*. Sebagai penulis skenario/ naskah harus memiliki kemampuan menulis naskah drama untuk mendapatkan tangga dramatik di dalam filmnya nanti. Naskah drama adalah sebuah format film yang diproduksi melalui proses imajinasi kreatif, dari kisah – kisah drama dan atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. (Naratama, 2004). Tugas pokok seorang penulis adalah menulis naskah atau scenario sesuai dengan kaidah produksi.

Film “Meranyau” mengangkat lokalitas budaya Kalimantan, yang menyampaikan pesan tentang kepercayaan budaya masyarakat tentang mitologi kepuhunan, kepuhunan adalah kepercayaan di mana saat kita ditawarkan makanan atau pun sebatas keinginan yang tak kunjung tercapai, jika terus di tunda atau sengaja tidak dilakukan maka di kepercayaan akan mendapatkan musibah.

Film pendek yang berjudul “Meranyau” menceritakan Zulhan yang berumur enam puluh tahun hidup bertiga dengan anak dan cucunya yang menerapkan budaya Kalimantan khususnya suku Banjar dalam kesehariannya. Ifan sepuluh tahun adalah cucu satu – satunya Zulhan yang selalu ia janjikan untuk mengikuti hobinya yaitu memancing, namun suatu hari Zulhan terburu – buru dan belum sempat menyantap makanan yang di masak anaknya Rani, sesuai kepercayaan budaya Kalimantan Zulhan mengalami kepuhunan karna belum sempat menyantap makanan dan tak kunjung melakukan keinginannya yaitu memancing. Hal tersebut mengakibatkan Ifan cucunya mengalami meranyau karna kepergiannya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proses penyutradaraan film pendek berjudul Meranyau.

1. Bagaimana proses penyutradaraan film pendek Meranyau.
2. Bagaimana konsep penyutradaraan film pendek "Meranyau" dari interpretasi cerita mitologi suku Banjar.

1.3 Tujuan

Tujuan dalam proses Penyutradaraan film pendek berjudul Meranyau adalah :

1. Sebagai apresiasi karya dalam bentuk film yang memfokuskan kinerja di divisi penyutradaraan.
2. Sebagai salah satu bukti dan pengembangan dari ilmu yang selama ini di dapat pada bangku kuliah.
3. Menambah karya seni sebagai bahan pertimbangan apabila saya mendapatkan pekerjaan.
4. Menambah pengalaman kerja secara professional dalam produksi sebuah film.
5. Mengembangkan, mengekspresikan, merealisasikan ide, imajinasi dalam bentuk film.
6. Menambah wawasan dan pengalaman tentang penyutradaraan.
7. Mencari lebih tau ilmu yang berkaitan dengan sutradara dari pengalaman produksi.
8. Membuat film yang dapat menjadi sarana refleksi penonton terhadap hubungan antara sesama makhluk hidup.
9. Memberikan keuntungan untuk banyak pihak dari produksi film "Meranyau" baik dari karya pribadi dan pengalaman, setiap kerabat kerja dan *talent* mengetahui apa yang harus diperbaiki saat melakukan produksi berikutnya.
10. Menjadi contoh sineas daerah untuk lebih berani mengangkat lokalitas daerahnya.

11. Memberikan wawasan baru terhadap penonton atas mitologi kepercayaan daerah Kalimantan khususnya suku Banjar.
12. Memberikan kesan agar lebih menghormati mitologi yang telah ada.
13. Membanggakan keluarga dengan karya terakhir yang saya produksi semasa perkuliahan di Yogyakarta,

1.4 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif

Pelaksanaan pembuatan film berjudul Meranyau terhitung dari praproduksi, produksi sampai pasca produksi memakan waktu 8 bulan dari bulan oktober 2018 hingga bulan juni 2019. Tempat pelaksanaan film pendek Meranyau di Kabupaten Sleman dan Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Produksi dilakukan di 2 tempat yaitu :

1. Dolphin House
2. Sungai siluk

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menyusun laporan Tugas Akhir agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Riset Pustaka

Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan cara mempelajari bagaimana literature, baik dari buku – buku, surat kabar, maupun internet.

2. Praktek Produksi

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengamati, melihat langsung dan terlibat dalam penyutradaraan selama proses produksi film pendek Meranyau.

3. Observasi

Metode observasi ini penulis gunakan untuk melihat kondisi sosial di masyarakat, penulis mencoba memahami segala aspek termasuk mengamati cara berbicara yang digunakan didaerah tersebut untuk kemudian menjadi bahan latihan pemeranan bersama para pemain film.

4. Dokumentasi

Data dokumentasi digunakan penulis dalam mengambil referensi situasi dan kondisi masyarakat ke dalam bentuk naskah. Penulis mencoba masuk kedalam lingkup masyarakat di daerah sesuai dengan skenario yang telah dikembangkan, kemudian merekam keadaan melalui ingatan dan foto. Bahan tersebut kemudian penulis olah menjadi gaya pengadeganan aktor. Proses syuting tugas akhir film pendek Meranyau juga menjadi bahan pembelajaran dalam bentuk dokumentasi.