

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tingkat 4 atau tingkat akhir ini mahasiswa Telkom University dengan program studi Seni Rupa berkesempatan untuk membuat sebuah karya besar atau *master pieces* yang di mana karya tersebut adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menentukan kelulusan bagi mahasiswa. Karya ini disebut dengan Tugas Akhir, mahasiswa ditugaskan untuk membuat sebuah karya besar beserta dengan laporannya yang berisi tentang isi karya yang dibuat.

Pada zaman serba teknologi saat ini yang di mana segala sesuatu bisa menggunakan sistem digital, bisa dikatakan bahwa era digital telah berkembang pesat tentu dengan adanya bantuan internet. Internet sendiri juga sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut data *internetworldstats*, pengguna internet di Indonesia sendiri mencapai angka 212,35 juta jiwa yang tercatat pada bulan Maret 2021. Adapun dengan jumlah ini membuat Indonesia bertengger di urutan ketiga dengan jumlah pengguna internet terbanyak di Asia.

Tidak dapat dipungkiri dengan adanya internet dan dunia digitalisasi yang semakin berkembang, tentu amat sangat memudahkan semua manusia untuk melakukan segala hal seperti menonton film. Saat ini sudah banyak *platform streaming* film berbayar yang tentu itu adalah legal. Jika tidak ada *platform streaming* mungkin permintaan penayangan di bioskop akan membludak, karena saat ini amat sangat banyak *film maker* baik dari perusahaan yang sudah terbentuk maupun *film maker indie*. Dengan adanya *platform streaming* digital ini tentu dapat memudahkan *film maker indie* untuk membuat karyanya.

Menurut (Argadahana, E. G., Zen, A. P., & Kusumanugraha, S. 2021), salah satu teknologi yang terus berkembang dan memiliki *traffic* pengguna yang banyak adalah platform *Youtube*. *Youtube* yang merupakan salah satu platform berbagi video terbesar di Indonesia turut serta memberikan perannya untuk dunia kesenian. Beragam ribuan video diunggah pengguna setiap harinya, *video art* menjadi salah satu tayangan yang ternyata dapat ditemui di Ekosistem *Youtube* yang begitu besar.

Begitu beragamnya video atau bahkan film yang berhubungan di *platform digital* terutama *Youtube* pastinya perkembangan *platform digital* telah menunjukkan perannya terutama di wilayah Indonesia. Kemudahan akses yang di berikan saat ini tentu memudahkan setiap orang untuk mengunggah segala jenis video atau film. Namun, meskipun kemudahan itu bisa di dapatkan pengunggah harus tetap mengikuti norma dan aturan yang berlaku.

Awalnya film memiliki durasi yang sangat pendek bahkan hanya sekitar satu menit. Seiring perkembangan zaman dan industri, durasi film dibuat semakin panjang dan film pendek biasanya hanya menjadi media bagi mahasiswa sebagai sarana pembelajaran dan eksperimen. Meskipun demikian, film pendek bukan berarti hanya untuk media eksperimen saja. Sudah banyak film-film pendek saat ini yang memiliki alur cerita yang menarik dan memiliki ciri khasnya.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat sebuah film sekaligus ini menjadi media untuk meluapkan kegelisahan penulis sendiri tentang kehidupan dunia selama ini. Penulis tertarik membuat sebuah film karena dengan pendidikan yang telah dilalui selama ini tentunya amat disayangkan jika membuat sebuah karya selain film, tentunya masih banyak media lain untuk menyampaikannya seperti foto, lukisan, dan sebagainya.

Film sendiri merupakan gambar-gambar bergerak, dan secara kolektif film sering disebut dengan sinema. Film sendiri juga merupakan bagian dari media massa yang dinilai memiliki pengaruh besar kepada para penonton film tersebut. Pengaruh itu muncul karena ada sebuah kemungkinan yang bergantung dalam sebuah isi atau pesan dalam film itu sendiri, saat ini banyak film yang dibuat dari tempat produksi yang berbeda, ide dan gagasan yang berbeda, namun isi dan makna filmnya berbeda, contoh sudah sangat banyak film romantis yang sebenarnya makna filmnya sama, tetapi di tempat rumah produksi yang berbeda, hal ini terjadi karena saat ini banyak film-film yang *on-demand*.

Perlu diketahui, bahwa pada saat film ditemukan pertama kali film belum dianggap sebagai sebuah seni. Pada awalnya film hanya dianggap sebagai implementasi dari kehidupan nyata. Namun, film diakui sebagai seni tentu diawali oleh sejarah panjang dengan munculnya pembuat-pembuat film dari berbagai negara dan pada akhirnya film dapat diakui sebagai karya seni.

Penulis ingin membuat film bergenre eksperimental dikarenakan sudah sangat bosan dengan film yang bergenre itu-itu saja bukan bermaksud menjelekkan pihak mana pun tetapi jika bisa membuat sesuatu yang berbeda maka penulis anggap itu sebuah poin plus untuk penulis sendiri, pada dasarnya film eksperimental terkadang menerapkan teknik-teknik surealis yang amat sangat *anti-mainstream* di industri film. Film genre ini juga susah dipahami maknanya karena pembuat film ini menggunakan simbol-simbol yang diciptakan sendiri, atau bertentangan dengan kehidupan normal pada umumnya. Penulis sangat tertarik untuk membuat film bergenre eksperimental ini karena menurut penulis ini adalah sebuah tantangan untuk menarik minat penonton dan juga mendapatkan target pasar yang luas.

Karya yang akan penulis ciptakan dalam kesempatan ini ialah untuk membuat karya besar berbentuk film. Konsep film yang penulis buat ini adalah film eksperimental yang di mana film eksperimental amat sangat sulit ditemui meskipun sebenarnya ada, karena film-film bergenre eksperimental ini memiliki target pasar yang kecil, tetapi penulis yakin dengan adanya karya ini dapat membuka mata ke penonton bahwa genre dalam sebuah film itu luas tidak itu-itu saja. Permasalahan yang diangkat di dalam konsep ini meliputi ketidakpuasan, ketiadaan, kepercayaan, dan keagamaan yang dimana itu semua berkesinambungan satu dengan yang lainnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang di atas, yang menjadi pokok permasalahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara untuk mencari tahu tentang orang yang suka menonton film pendek?
2. Mengapa manusia diciptakan dengan memiliki sifat dasar keserakahan?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Manusia itu sendiri yang membuat ketiadaan itu ada.
2. Sudah pada dasarnya jika manusia memiliki sifat tidak puas.

3. Percaya terhadap sesuatu dapat menghilangkan sepi, dan lebih baik dari tidak mempercayai.
4. Mencari tahu terhadap sistem keyakinan.

D. Tujuan Berkarya

1. Menyampaikan bahwa film eksperimental dibuat berdasarkan sesuatu yang belum pernah ada.
2. Untuk menarik penonton agar film bergenre eksperimental dapat dinikmati.
3. Menyampaikan kepada sesama manusia agar hidup tidak melulu harus melihat ke atas.

E. Manfaat Berkarya

Berdasarkan rumusan dan tujuan pembuatan karya ini, maka timbullah beberapa aspek yaitu aspek teoritis dan aspek praktis. Adapun manfaat dari pembuatan film pendek eksperimental ini adalah sebagai berikut :

1. Aspek Teoritis

Laporan ini diharapkan memiliki manfaat bagi penulis untuk dapat menambah wawasan dan pengalaman untuk meningkatkan kemampuan dan juga memiliki manfaat untuk akademis. Hasil dari laporan ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran ataupun penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut.

2. Aspek Praktis

Bagi penulis, penulis mampu menerapkan media yang sesuai dalam materi pembelajaran tertentu. Serta penulis mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.

F. Metode Berkarya

Karya Tugas Akhir ini menggunakan metode kualitatif, yang digunakan untuk mengetahui peminatan masyarakat terhadap genre film yang sering untuk ditonton, serta untuk memperkenalkan secara luas tentang film eksperimental karena masih banyak masyarakat yang masih kurang berminat untuk menonton film eksperimental. Data yang diperlukan pada Tugas Akhir ini adalah data primer, yaitu

data yang secara langsung dikumpulkan melalui pengisian survei yang telah penulis lakukan yang berisikan beberapa daftar pertanyaan yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

G. Sistematika penulisan

Untuk mempermudah proses penulisan tugas akhir ini, penulis membuat sistematika dalam 4 BAB, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang pengayaan, gagasan pengayaan, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, metode berkarya, sistematika penulisan dan kerangka berpikir.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan proses pengumpulan data.

BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Membahas mengenai analisa data berupa survei terhadap masyarakat tentang film yang akan penulis kerjakan dan membahas mengenai proses pembuatan karya dari pra-produksi hingga pasca-produksi.

BAB IV PENUTUP

Membahas mengenai kesimpulan dan saran hasil dari pengayaan yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan keterangan referensi pengayaan serta rujukan-rujukan yang ditulis secara sistematis.

LAMPIRAN

Berisikan data-data yang diperoleh melalui survey dan data-data hasil survey ini dirangkap menjadi sebuah kuesioner.

H. Kerangka Berpikir

