

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film adalah media komunikasi yang multifungsi mencakup hiburan dan media untuk menyampaikan pesan dan kesan serta ekspresi artistik. Dengan seni yang berkembang pesat, film memiliki kemampuan memvisualisasikan realitas sosial dan budaya dengan cara menarik (Effendi, 1986). Secara mendalam film merupakan hasil kombinasi antara beberapa media seperti teknologi, seni, dan teater. Kolaborasi elemen ini menjadikan film bersifat komunikatif dengan pengalaman visual mendalam, untuk mempengaruhi emosi, pola pikir, dan cara pandang berbagai aspek kehidupan.

Selain itu, film memiliki peran untuk gagasan dan ide cerita (Rizal, 2014). Menjelaskan film sebagai sarana pesan yang baik dalam bentuk hiburan, edukasi, bisa juga propaganda. Dalam ini, film tidak hanya menjadi bentuk ekspresi kreatif seniman, dapat juga membentuk opini publik dan mempengaruhi perubahan sosial. Dengan pendekatan naratifnya, film dapat isu-isu yang sedang berkembang, mulai dari isu sosial, politik, hingga lingkungan.

Dalam dunia film, terdapat berbagai pendekatan dan gaya untuk menyampaikan gagasan dan ekspresi. Salah satunya bentuk film yang abstrak dan tidak terhubung pada kaidah-kaidah konvensional yaitu film eksperimental. Didefinisikan sebagai film yang dibuat tanpa kaidah-kaidah pembuatan film yang umum. Dengan tujuan untuk melakukan eksplorasi artistik baru dalam penyampaian visual (Depdikbud, 2005). Dengan makna tersebut, film eksperimental adalah ruang kebebasan bagi seniman untuk bereksperimen dengan teknik, bentuk, dan isi yang tidak selalu mengikuti struktur naratif tradisional.

Film eksperimental sering kali dikerjakan oleh seniman independen yang memiliki kehendak penuh alur produksinya. Dengan tidak mengikuti tuntutan komersial menjadikan seniman mengekspresikan ide personal dan eksploratif (Pratista, 2008). Dengan begitu mudah munculnya inovasi dalam pembuatan karya, pembaruan teknik sinematografi dan penyajian cerita.

Oleh sebab itu dalam penciptaan karya ini Penulis memutuskan menggunakan sarana media Film eksperimental, guna sebagai media eksplorasi dan menyampaikan aspirasi yang ingin penulis sampaikan dengan pendekatan-pendekatan yang terkesan abstrak dan tidak lazim seperti film biasanya. Dengan kebebasan ekspresi, eksplorasi dan eksperimentasi penulis mengharapkan dapat membawakan isu sosial mengenai istilah *Puppet Master* atau dengan artian lain seseorang yang dapat memanipulasi orang lain tanpa harus bertindak langsung.

Dalam kehidupan sosial, fenomena manipulasi sering kali menjadi elemen yang tidak disadari oleh manusia. Manipulasi dapat terjadi dalam berbagai aspek kehidupan. Metafora yang sering dipakai menggambarkan fenomena ini adalah *Puppet Master*, yang merujuk pada individu yang memiliki kendali atas tindakan, pemikiran, dan keputusan orang lain tanpa disadari oleh pihak yang dimanipulasi.

Puppet Master secara metafora menggambarkan sosok yang mengendalikan orang lain secara tersembunyi melalui strategi psikologis dan sosial. Manipulasi yang dilakukan sering kali bekerja dalam bayangan, dan mengeksploitasi ketidaksadaran individu atau kelompok terhadap pengaruh eksternal (Smith, 2018). Bisa juga dalam hal ini *Puppet Master* adalah seseorang yang dapat memanipulasi untuk mengendalikan tindakan, keputusan, dan pemikiran seseorang, seringkali melalui teknik intimidasi, atau manipulasi emosional guna mencapai tujuan tertentu (Jones dan Keller, 2020).

Dalam pengkaryaan seni, fenomena *Puppet Master* dapat menjadi gambaran realitas sosial rumit, menunjukkan seseorang sering kali berada dalam posisi yang dikendalikan tanpa disadari. Dalam penciptaan karya ini, eksplorasi mengenai mekanisme kontrol, manipulasi, serta dampaknya terhadap individu akan diangkat sebagai bentuk eksperimentasi. Karya ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru dari fenomena ini.

Dengan begitu, penciptaan karya ini tidak hanya sebagai media eksperimentasi, tetapi juga sebagai bentuk visualisasi yang menyoroti manusia, seorang individu, dapat terjebak dalam permainan kontrol yang tersembunyi. Melalui pendekatan film eksperimental, karya ini berusaha membangkitkan eksplorasi media pada film eksperimental yang lebih intens.

Sebagai pecinta sinematografi penulis memiliki beberapa inspirasi pengkaryaan, penulis juga berkaca pada karya terdahulu untuk mengetahui apa saja yang menjadikan penulis yakin dalam pembuatan karya ini penulis memilih menggunakan film eksperimental dalam pembuatan film eksperimental ini penulis mendapatkan gambaran besar dari sebuah film avant garde yaitu (1) Cecil Hepworth dan Percy Stow (*Alice in Wonderland* (1903) [*Silent Movie*]), (2) Joseph Cornell (*I Am Become Death*) (3) Georges Méliès (*Le Voyage dans la Lune* 1902) dan yang terakhir (4) Avenged Sevenfold (*The Stage* (2016)). Penulis menggunakan karya terdahulu ini dalam beberapa aspek pengkaryaan Dalam segi bentuk penulis melakukan *mirroring* Pada karya *The Stage* yang juga menggunakan boneka tali dalam eksekusinya, dimana dalam pembuatan karya ini penulis memberikan peran yang besar pada boneka tali yang sudah penulis konsepskan. Dalam aspek nilai penulis mengambil nilai kesan klasik dalam penciptaan karya ini dengan menerapkan eksperimentasi yang di kembangkan dalam karya terdahulu penulis banyak menggunakan bantuan editing untuk bereksperimen. Dan yang terakhir

dari karya terdahulu penulis akan mengembangkan pada eksperimentasi media film eksperimental penulis ingin memasukan banyak elemen kejutan dan terkesan ekstrem dalam sinematografi.

Lalu ada juga ruang lingkup pengkaryaan dalam penciptaan karya ini diantaranya adalah Material yang digunakan dalam proses pengkaryaan ini mungkin akan banyak simbolisme namun kembali pada konsep awal film ini akan berfokus pada simbolis boneka kayu yang akan menggambarkan seseorang yang di kontrol, lalu dengan visualisasi yang dibuat abstrak dan surealisme dan di tambah dengan visual acak serta bertumpuk menampilkan sebuah karya seni yang tidak biasa dalam eksperimentasi visualnya. Ditambah dengan tema yang diambil dari orang terdekat penulis menjadikan fenomena yang terjadi lebih mudah diceritakan karena penulis mempunyai pengalaman pada situasi yang penulis jadikan tema, yaitu dimana seseorang tidak sadar dirinya dimanipulasi karena tidak terjadi secara langsung dan lebih terkesan terjadi dalam bayangan.

Maka dari penjabaran latar belakang diatas maka urgensi penciptaan karya ini adalah penulis ingin menyampaikan sebuah metafora yang sering terjadi di kehidupan bersosial namun terkadang banyak orang yang tidak menyadarinya, permainan simbol simbol sebagai eksperimentasi juga menjadi bagian penting dari penciptaan karya ini karena penulis harus berusaha menciptakan karya yang bagus membuktikan bahwa film eksperimental adalah sebuah konsep yang tidak pernah usang, dengan menciptakan sebuah tokoh yang berfokus pada orang yang memiliki kuasa dan orang yang terkontrol dimana situasi pernah dialami orang terdekat penulis sendiri maka penciptaan karya ini semi *True Story*.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk menciptakan sebuah karya film eksperimental berjudul “ Puppet Master” yang diambil dari metafora menggambarkan

seseorang yang mengendalikan tindakan orang lain bagaikan boneka yang diikat dengan tali. Penulis ingin mencoba ide pengkaryaan dari karya karya terdahulu yang penulis jadikan inspirasi sebelumnya, Serta penulis berharap tujuan dari penciptaan karya ini mampu memiliki kesan pada penonton dan pesan yang ingin disampaikan tercapai.

Karya ini terinspirasi dari pengalaman pribadi kekasih penulis yang pernah mengalami dinamika relasi yang manipulatif dan dikendalikan oleh pihak lain secara psikologis. Pengalaman tersebut meninggalkan dampak emosional yang cukup mendalam, sehingga mendorong penulis untuk mengangkatnya menjadi sumber utama penciptaan karya. Namun demikian, demi menjaga privasi dan agar tidak terlalu eksplisit, karakter utama dalam film *Puppet Master* tidak secara langsung merepresentasikan sosok perempuan yang menjadi sumber inspirasi. Sebagai bentuk sublimasi kreatif, karakter utama digambarkan sebagai laki-laki yang mengalami hal serupa, dengan pendekatan visual dan simbolik sebagai bentuk interpretasi atas pengalaman tersebut. Hal ini bertujuan agar narasi tetap universal dan tidak mengarah pada figur personal tertentu, tetapi tetap merepresentasikan isu sosial yang relevan dan nyata.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah pada pembuatan karya ini Bagaimana eksperimentasi visual karya *Puppet Master* pada medium film eksperimental?.

C. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah pada pembuatan karya ini :

1. Eksperimentasi visual karya *Puppet Master* pada medium film eksperimental.

2. Pemaknaan scene karya *Puppet Master* pada medium film eksperimental.
3. Analisis *abstract form* dan *associational form* karya puppet master pada medium filem eksperimental.

D. TUJUAN BERKARYA

Adapun tujuan berkarya pada pembuatan karya ini :

1. Hasil Karya film eksperimental ini dimaksudkan untuk menunjukkan gambaran dampak pada seseorang yang hidupnya diatur oleh orang lain pada identitas individu.
2. Mengajak kembali para pembuat film agar tidak terpaku pada format *modern* dengan sekali-kali kembali menggunakan medium film yang klasik dan tidak konvensional dan umum.
3. Sebagai Media untuk bereksplorasi bebas dengan menuangkan ide eksperimentasi pada sebuah film.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu memiliki beberapa sub judul yang menjadi dasar pembuatan laporan ini yang pertama ada latar belakang yang berisi apa yang dipikirkan oleh penulis dalam penciptaan karya dan apa urgensinya, lalu di lanjut rumusan masalah yaitu pertanyaan awal yang akan mendasari apa yang akan di ciptakan oleh penulis, di lanjut dengan batasan masalah yang berisi setiap batasan dari penciptaan karya ini agar tidak menjauh dari pembahasan utama di lanjut dengan tujuan berkarya adalah gambaran awal apa tujuan penulis melakukan penciptaan karya dan yang terakhir ada kerangka berfikir yang berfokus pada rincian pembahasan utama yang dipersingkat menjadi poin.

2. BAB II REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR

Dalam bab 2 pembahasan mulai spesifik menjadi 2 pembahasan utama yang pertama adalah referensi seniman yang penulis jadikan acuan untuk penciptaan karya lalu ada kajian literatur yang berisi mengenai penjelasan lebih mendetail dari teori umum yang penulis sampaikan dan teori seni dari penciptaan karya yang sudah penulis kerjakan.

3. BAB III PENGKARYAAN

Bab 3 mulai masuk pada pembahasan utama yang berisi konsep karya dalam sub judul yang ini menjelaskan konsep dari karya yang sedang dibuat, lalu sinopsis ada juga *storyboard* dan masih banyak lagi, Lalu di lanjut dengan proses berkarya yang menjelaskan mengenai semua aspek produksi yang dilakukan oleh penulis dalam selama penciptaan karya. Lalu dalam Hasil berkarya akan berisi tentang penjelasan karya secara mendalam.

4. BAB IV PENUTUP

Dalam Bab ini adalah bagian yang sudah mendekati akhir dimana hanya diisi dengan Kesimpulan yang diperoleh selama proses pengerjaan laporan dan seluruh proses Penciptaan karya dan dilengkapi saran bagi penulis sendiri pelaku berkarya dan bagi pihak terkait.

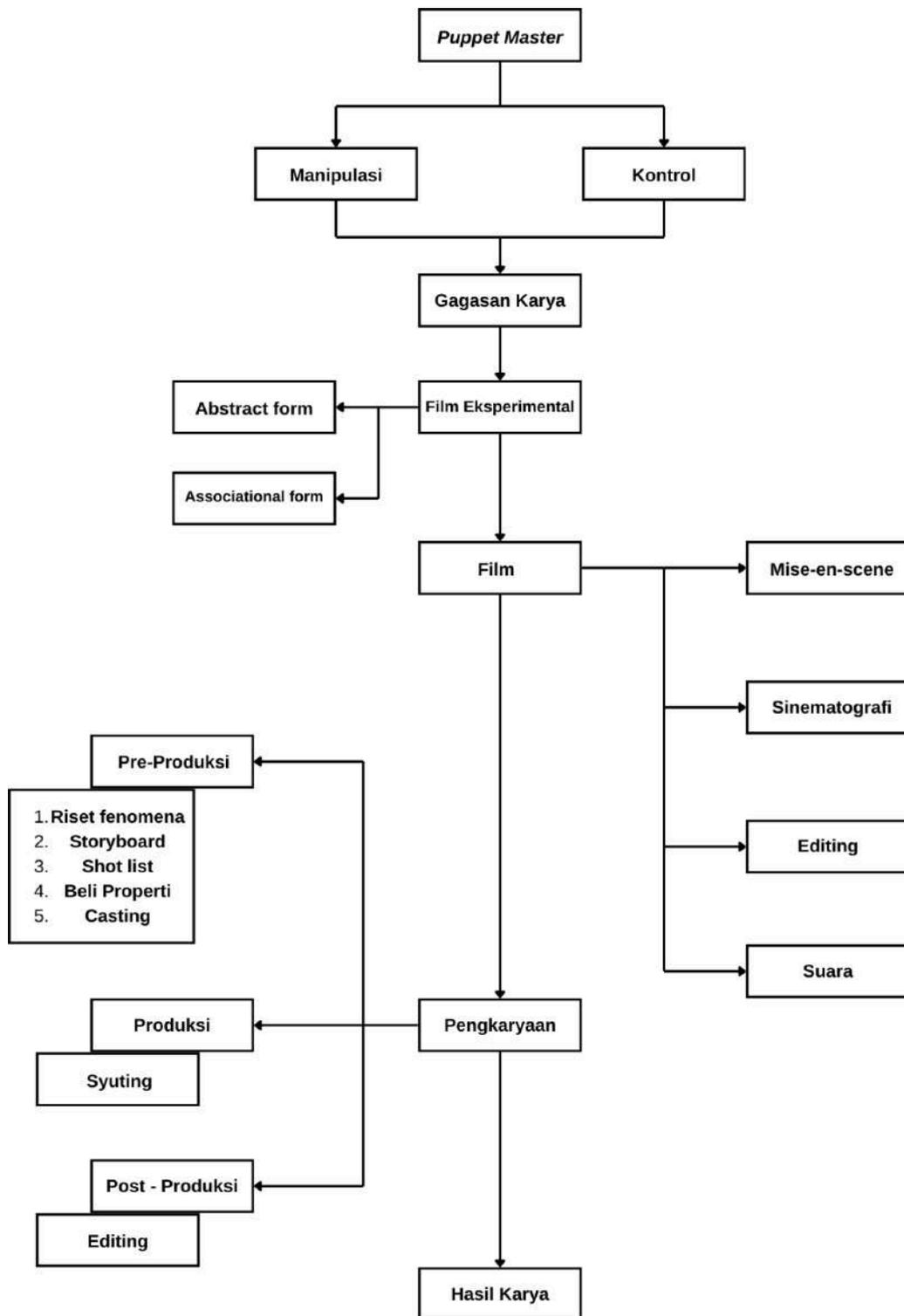
5. DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini hanya berisi mengenai sumber-sumber data yang penulis dapatkan selama pengerjaan laporan dan proses penciptaan karya.

6. LAMPIRAN

Lampiran berisi banyaknya data yang terlampir dan tidak termasuk pada data utama sebagai penunjang teori.

F. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1 Kerangka Berpikir
(Sumber : Penulis)