BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Film dianggap sebagai media komunikasi yang baik 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 penonton. Selama ini 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 dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Film sebagai pesona hiburan yang lahir dari rahim industri pengetahuan juga telah memperkokoh dirinya sebagai sebuah bentuk seni. Film disebut-sebut sebagai seni ketujuh. Dalam bukunya yang berjudul Film As Art, Rudolf Armheim memaparkan kenapa film bisa dikategorikan sebagai seni, Apa yang membuat film menjadi sebuah seni, bukanlah film sangat tergantung dengan teknologi dan karenanya juga bersifat mekanikal apa yang ditujukan itu dijawab oleh Armheim dengan contoh pengambilan sudut suatu kubus. Tiap sisi yang dipilih akan memiliki resepsi yang berbeda. Pilihan-pilihan inilah yang tidak bisa dilakukan oleh mesin. Pilihan ini dilakukan oleh rasa. Dahulu memang film hanya mengandalkan satu *sequence*, seperti buruh yang keluar dari pabrik atau gambar kedatangan kereta api, namun ketika konsep *editing* mulai dikenal, film tidak lagi hanya sebuah sekuens tapi terdiri dari gabungan *shot* (pengambilan gambar) yang disambung demi keutuhan kebersinambungan cerita ataupun untuk motif lainnya.

Film telah menjadi bagian dari hidup manusia, sejak awal abad 19 sampai sekarang dan yang akan datang. Film telah berkembang dari pertunjukan keliling menjadi salah satu alat penting komunikasi dan hiburan serta media massa pada

abad 21 sekarang ini. Film merupakan produk kebudayaan manusia yang dianggap berdampak besar bagi masyarakat, film merupakan salah satu bentuk seni, sumber hiburan dan alat yang ampuh untuk mendidik serta mengindoktrinasi para penontonnya. Melalui pengalaman mental dan budaya yang dimilikinya, penonton berperan aktif secara sadar maupun tidak sadar untuk memahami sebuah film (Pratista, 2008: hal 3).

Pada perkembangannya film telah melalui berbagai bentuk kemajuan dan inovasi, bahkan revolusi dari bentuk film sesederhana potongan pendek gambar yang bergerak sampai menjelma menjadi sebuah bentuk yang kompleks dengan teknologi tinggi yang mampu menampilkan efek-efek khusus yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya. Film bisa dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu; dokumenter dan fiksi, kedua jenis film tersebut pun masih mempunyai banyak cabang sendiri-sendiri. Jika fungsi film dokumenter lebih kepada informasi, maka film fiksi lebih bersifat memberikan hiburan kepada penontonnya. Selain dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, film mempunyai beberapa *genre* atau aliran yang ditentukan dalam unsur narasi pada suatu film.

Salah satu *genre* film yang digemari oleh masyarakat adalah film aksi / laga, hal ini dikarenakan film aksi / laga biasanya tidak membutuhkan pemikiran yang menyedot energi sang penonton. Penonton tinggal duduk menikmati adegan kejar-kejaran mobil, baku hantam, adegan tembak menembak antara si tokoh baik dan tokoh penjahat dan biasanya dimenangkan oleh tokoh baik atau protagonis atau si superhero (Pratista, 2008: hal 14). Film ber*genre* aksi / laga sendiri sudah tak terhitung jumlah dan jenisnya, dari jenis *wild west / cowboy* yang merajai Amerika dengan aktor kawakan Jhon Wayne pada era 50 an sampai film aksi fiksi ilmiah pada masa kini. (Dick, 1998: hal.98) .

Di Indonesia *genre* aksi baru mulai populer akhir dekade 1990-an dan seringkali berpadu dengan tema kriminal dan perang, seperti Serigala Terakhir (2009), Merah Putih (2009), Darah Garuda (2010), Merantau (2009), dwi seri The Raid (2014), The Killers (2014), Comic 8 (2014). The Raid bahkan sukses dirilis luas

di Amerika dan sempat masuk 11 besar *box office* mingguan di Amerika. Selain sukses secara komersil film aksi di Indonesia juga sukses secara kritik karena adegan aksinya yang dikoreografi secara menawan. Film aksi di Indonesia yang ditayangkan pada kurun waktu lima tahun belakang memiliki perkembangan sejarah karena sukses secara komersil di mancanegara hingga menjadi perbincangan banyak media dan pengamat film di dunia.

Genre film aksi di Indonesia juga telah berkembang lebih luas, perkembangan ini dapat dilihat dari berkembang pola berpikir industri kreatif perfilman Indonesia yang mencoba membuat dan menerapkan sub*genre* film aksi / laga. Contoh dari pengembangan sub*genre* film aksi ini yakni pada film Comic 8, yang ditayangkan pada tahun 2014. Pada film ini Industri film mencoba untuk menggabungkan *genre* aksi dengan *genre* komedi, Film Merantau yang ditayangkan pada tahun 2009 oleh Merantau Film juga membawa visi budaya dalam penerapan koreografinya, Dalam film ini awal Indonesia memperkenalkan pencak silat yang merupakan budaya silat milik Indonesia ke kancah Internasional.

Film aksi di Indonesia didukung dari beberapa unsur, salah satu unsur yang membuat film aksi di Indonesia makin berkembang yakni koreografi perkelahian dan pertarungan pemeran yang menggunakan teknik bela diri. Salah satu teknik bela diri yang diterapkan dalam film aksi di Indonesia ialah bela diri jenis pencak silat. Teknik bela diri ini merupakan teknik asli yang dimiliki Indonesia, contoh film yang telah menggunakan bela diri pencak silat yakni pada film Merantau (2009), dan pada film The Raid (2013 & 2014). Pada perkembangannya banyak film aksi di Indonesia yang telah memakai teknik bela diri pencak silat sebagai gerakan koreografi pemeran, selain berkembang unsur pencak silat dalam perfilman ber*genre* aksi di Indonesia dapat menyebarkan nama harum Indonesia dengan teknik dan jurus yang tidak kalah menarik dengan seni bela diri yang berasal dari beberapa negara.

Koreografi teknik beladiri pada film aksi di Indonesia umumnya menggunakan gerakan pencak silat sebagai koreografi perkelahian maupun pertarungan yang

ada di adegan film. Pencak Silat memiliki karakteristik yang berbeda pada setiap macam perguruan yang tersebar di Indonesia. Selain merupakan teknik beladiri asal indonesia, penerapan teknik beladiri ini dalam film berguna sebagai perwujudan identitas kebudayaan Indonesia yang dibawa melalui media film. Gerakan Pencak Silat juga memiliki banyak filosofi yang terkandung dalam setiap gerakan.

Dalam pembuatan suatu film aksi yang memiliki koreografi gerakan beladiri banyak gerakan-gerakan atau teknik yang dikembangkan. Pada adegan perkelahian yang menggunakan teknik beladiri umumnya menggabungkan beberapa teknik gerakan dalam menyerang lawan, maupun menghindari serangan lawan, sehingga dibutuhkan kecepatan dan kesinambungan dalam menggabungkan beberapa gerakan pada saat proses pembuatan koreografi film agar tercipta gerakan dinamis dalam setiap gerakan yang diperagakan.

Tidak hanyak koreografi pemeran yang menerapkan teknik beladiri yang membuat film aksi di Indonesia semakin berkembang, teknik ini juga dikembangkan dengan pengambilan sudut pandang yang tepat untuk adegan yang menggunakan teknik pencak silat. Pengambilan sudut gambar dalam film aksi dibentuk semenarik mungkin agar tercipta suatu kesan tertentu yang dapat menimbulkan kesan lebih dramatis dan realistik. Sudut pandang sinematik ini ditentukan oleh jarak, sudut, kemiringan, ketinggian kamera terhadap objek, dan cahaya, sehingga pengambilan sudut pandang sinematik sangat berperan dalam pembentukan suatu kesan akan gerakan beladiri disaat pembuatan film.

Bedasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang bagaimana pengambilan sudut pandang sinematik yang digunakan pada film ber*genre* aksi di Indonesia yang menggunakan teknik beladiri pencak silat dan peranan beladiri pencak silat dalam pembentukan koreografi dalam suatu film aksi.

I.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa fenomena baru yang muncul dalam proses pengambilan sudut pandang sinematik pada film aksi yang menggunakan teknik beladiri pencak silat yang dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

- Berkembangnya Film ber*genre* aksi / laga di Indonesia yang menggunakan beberapa teknik beladiri yang ada di dunia. Salah satunya adalah seni beladiri yang ada di Indonesia (dalam film Merantau), sehingga dibutuhkan penelusuran lebih dalam tentang jenis beladiri apa yang digunakan dalam film aksi di Indonesia.
- Salah satu film aksi di Indonesia yang menggunakan teknik beladiri pencak silat ialah film Merantau yang dirilis pada tahun 2009. Banyak teknik gerakan yang digunakan dan dikembangkan sebagai koreografi teknik beladiri dalam film Merantau, sehingga dibutuhkan penelusuran lebih dalam tentang macam-macam teknik gerakan yang digunakan dalam pembuatan koreografi pada film Merantau.
- Melihat kesesuaian beladiri yang dikembangkan. Film Merantau menggunakan teknik beladiri yang dikembangkan dari Pencak Silat, banyak adegan-adegan yang sangat cepat disajikan sehingga dibutuhkan penulusuran lebih dalam tentang penggunaan dan penggabungan teknik beladiri Pencak Silat pada film Merantau.
- Gerakan koreografi beladiri pencak silat memiliki hubungan dan keterkaitan dengan sudut pandang pengambilan gambar dalam film aksi di Indonesia. Hal ini dapat memperkuat makna gerakan dan makna visual, sehingga dibutuhkan penelusuran lebih dalam tentang jenis sudut pandang yang digunakan serta hubungan sudut pandang sinematik dengan teknik koreografi yang digunakan dalam film Merantau.

I.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan pembatasan masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- Bagaimana gerakan teknik pencak silat pada film Merantau (Silek Harimau Minangkabau) ?
- Bagaimana cara mengungkapkan makna visual dan makna gerakan pada jurus pencak silat (silek harimau Minangkabau) dalam film Merantau ?
- Bagaimana cara pengambilan sudut pandang sinematik pada film Merantau ?
- Bagaimana hubungan atau keterkaitan antara gerakan beladiri pencak silat dalam film Merantau dengan sudut pandang sinematik ?

I.4 Batasan Masalah

Bedasarkan latar belakang dan identifikasi masalah didapat fenomena dan fakta (informasi) baru tentang pengambilan sudut pandang sinematik aksi beladiri pencak silat pada film. Bedasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah teknis pengambilan sudut pandang sinematik dan makna visual dan gerakan yang ditimbulkan pada sudut pandang tertentu. Jenis beladiri pencak silat yang digunakan pada film aksi di Indonesia (film Merantau), arti gerakan, dan makna filosofi dalam gerakan pencak silat pada film Merantau. Teknik gerakan beladiri dibatasi hanya bagian gerakan yang dikembangkan atau dikombinasikan dengan teknik gerakan lainnya, namun ada beberapa juga gerakan yang memiliki filosofi tertentu, dan fungsi tertentu yang dibatasi dalam pembahasan kajian ini.

I.5 Metode Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka metode penelitian yang diterapkan dalam skripsi ini ialah dengan metode kualitatif, dengan teknik deskripsi analisis, dan metode pencarian data dengan teknik wawancara.

I.5.1 Metode Kualitatif

Film merupakan salah satu wilayah kajian media dan budaya salah satu objek kajian tersebut adalah analisis makna atau citra dalam sebuah teks. Film sendiri merupakan bagian dari bentuk sastra yang dalam analisisnya adalah multi interpretatif.

Penelitian kualitatif adalah istilah yang diberikan bagi paradigma penelitian yang terutama berkepentingan dengan banyak makna dan penafsiran, metode ini merupakan khas ilmu kemanusiaan. (Stokes, 2003: hal. xxi). Berikut adalah penggambaran umum dari paradigma penelitian kuantitatif dan kualitatif: Dalam penelitian yang bersifat interpretatif ini peneliti bersandar pada wawasan dan penilaian, selain itu penelitian kualitatif lebih cenderung bersifat analitis dibandingkan kajian yang bersifat objektif dan hasil temuan-temuan penelitian kualitatif bergantung dari sebuah teks ditafsirkan. (Stokes, 2003: hal 17).

I.5.2 Metode Pencarian Data Teknik Wawancara / *Interview*

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondenya sedikit/kecil. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur (peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh) maupun tidak terstruktur (peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap sebagai pengumpul datanya) dan dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung (melalui media seperti telepon).

Dalam metode wawancara yang digunakan pada penelitian ini, peneliti memiliki 2 sumber yang akan diwawancarai yakni:

Data Informan Penelitian Dan Wawancara:

1. Edwel Yusri Datuk Rajo Gampo Alam

Pendiri perguruan silek harimau Minangkabau di Jakarta & koreografer film Merantau

2. Tommy

Asisten pelatih perguruan silek harimau Minangkabau

Tahapan pertama peneliti akan mewawancarai pak Tommy, yang bertjuan untuk menanyakan teknik-teknik gerakan dalam silek harimau Minangkabau, dan juga filosofi, serta arti yang yang terkandung dalam setiap gerakan. Alasan peneliti dalam menentukan pak Tommy sebagai sumber wawancara yakni pak Tommy

merupakan salah satu guru silek harimau Minangkabau yang aktif mengajar di Jakarta, beliau juga merupakan murid pertama dari guru besar Edwel Yusri Datuk Rajo Gampo Alam, sehingga telah menguasai berbagai teknik gerakan dan filosofi yang terkandung dalam gerakan tersebut.

Tahapan kedua peneliti akan mewawancarai Datuk Edwel Yusri Rajo Gampo Alam, yang bertujan untuk menanyakan pengalaman beliau yang telah berperan sebagai koreografer dalam film, dan juga filosofi-filosofi adat di Minangkabau, serta menanyakan tentang tahapan proses dalam pembuatan film Merantau. Alasan peneliti dalam menentukan Datuk Edwel Yusri Rajo Gampo Alam sebagai sumber wawancara yakni Datuk Edwel Yusri Rajo Gampo Alam merupakan pendiri dari silek harimau Minangkabau. Beliau mendirikan perguruan ini di Jakarta, beliau juga merupakan salah satu keturunan dari pendiri silek Minangkabau, Dengan mewawancarai beliau peneliti akan menanyakan proses pelatihan koreografi dalam film Merantau, dan proses dalam penenerapan sudut pandang koreografer, serta menanyakan latar belakang budaya Minangkabau dan penerapan narasinya dalam film Merantau.

Perancanaan peneliti dalam mewawancarai kedua sumber tersebut yakni, peneliti dapat memahami terlebih dahulu keseluruhan teknik gerakan dalam silek harimau Minangkabau, beserta makna dan fungsi akan gerakan tersebut. Setelah mengetahui teknik gerakan peneliti meninjau gerakan tersebut dengan gerakan beladiri yang diterapkan dalam koreografi pada film Merantau. Peninjauan ini berguna agar peneliti memiliki gambaran akan informasi kebenaran dalam penggunaan teknik yang diterapkan dalam film Merantau. Selanjutnya peneliti menanyakan proses pelatihan koreografi, dan pengalaman dalam pembuatan film Merantau kepada sumber kedua. Peneliti juga menanyakan beberapa unsur budaya di Minangkabau yang diterapkan dalam narasi film Merantau, agar dapat mengetahui unsur filosofi dan unsur perkembangan serta pengolahan gerakan koreografi yang digunakan yang digunakan dalam film Merantau.

I.5.3 Metode Kualikatif Dengan Teknik Deskripsi Analisis

Statistika deskriptif adalah bagian dari statistika yang mempelajari alat, teknik, atau prosedur yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan kumpulan data atau hasil pengamatan yang telah dilakukan. Kegiatan – kegiatan tersebut antara lain adalah kegiatan pengumpulan data, pengelompokkan data, penentuan nilai dan fungsi statistik, serta pembuatan grafik, diagram dan gambar.

Statistika deskriptif ini merupakan metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan, peringkasan, dan penyajian suatu data sehingga memberikan informasi yang berguna dan juga menatanya ke dalam bentuk yang siap untuk dianalisis. Dengan kata lain, statistika deskriptif ini merupakan tahapan yang membicarakan mengenai penjabaran dan penggambaran termasuk penyajian data. Dalam tahapan ini dibahas mengenai ukuran-ukuran statistik seperti ukuran pusat, ukuran sebaran, dan ukuran lokasi dari persebaran / distribusi data.

Teknik deskripsi analisis digunakan oleh peneliti dalam menjabarkan dan medeskripsikan film bedasarkan bagian *sequence*, *scene*, dan shot guna mengkaji makna visual, dan makna gerakan atau fungsi gerakan, serta hubungan teknik gerakan yang digunakan dengan sudut pandang sinematik.

I.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan dan penelitian ini ialah :

- Mengetahui bagaimana sudut pandang menjelaskan makna gerakan pada teknik beladiri pencak silat yang diterapkan.
- Mengetahui makna gerakan dari setiap gerakan pencak silat yang digunakan dalam film aksi di Indonesia (film Merantau)
- Mengetahui jenis seni beladiri yang kerap digunakan sineas dalam membuat film ber*genre* aksi di Indonesia, dan teknik jurus yang digunakan dalam adegan pada film.

I.7 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah kalangan pelajar dibidang film khususnya bagi sineas yang aktif dalam perfilman di Indonesia, dalam memahami kesan yang dibentuk dari sudut pandang sinematik pada gerakan beladiri pencak silat yang diterapkan dalam koreografi film.

2. Secara Praktis

- Harapan sineas dan pelajar dibidang perfilman mengetahui besarnya pengaruh suatu sudut pandang sinematik dalam membentuk makna visual terhadap suatu gerakan.
- Sebagai acuan bagi pelajar dibidang perfilman maupun kameramen dalam memahami pembuatan film aksi yang didukung oleh gerakan beladiri pencak silat.

3. Bagi Peneliti

- Dapat menjadi media informasi bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar yang berkaitan tentang perfilman.

I.8 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah berdasarkan fenomena yang terjadi. Pembatasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang dilakukan, yaitu pengambilan sudut pandang sinematik pada film aksi di Indonesia yang menggunakan teknik beladiri pencak silat. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, manfaat penelitian yang diperuntukkan bagi kemajuan Universitas Komputer Indonesia, terutama di bidang Desain Komunikasi Visual, dan untuk mengetahui serta menginformasikan pentingnya penggunaan sudut pandang sinematik dalam gerakan beladiri pencak silat pada film guna memunculkan kesan dan membangun suasana tertentu, serta menguatkan makna filosofi yang terdapat dalam gerakan tersebut. Metode yang

digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan data yang disusun secara deskriptif dan metode wawancara, juga sistematika penulisan laporan penelitian agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

BAB II. TEORI UTAMA DAN PENDUKUNG

Teori-teori yang menyangkut dengan unsur sinematik dalam film dan beladiri pencak silat dalam film aksi secara umum serta teori yang dapat yang diulas berdasarkan sumber data yang benar sebagai landasan teori. Seperti pengertian sinematografi dalam film, jenis film, pengertian film aksi, sub*genre* film aksi, perkembangan film, sudut pandang sinematik, jenis sudut pandang, dan karakteristik film aksi. Pada unsur beladiri pencak silat dijelaskan pengertian beladiri, jenis beladiri di Indonesia, pengertian pencak silat dan aliran atau perguruanya yang ada di Indonesia, dan karakteristik pencak silat serta jenis gerakan dan makna filosofi yang terdapat dalam gerakan silat (silek harimau Minangkabau).

BAB III. OBJEK PENELITIAN

Bab ini menjelaskan cara pelaksanaan kegiatan penelitian, mencakup cara pengumpulan data hingga cara menganalisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik analisa deskripsi, dan metode pengumpulan data dengan teknik wawancara. Bab ini juga menjelaskan objek dan subjek yang akan diteliti dalam kajian ini.

BAB IV. PEMBAHASAN MASALAH

Tentang laporan penelitian yang dilakukan. Menjelaskan tentang analisis relasi antara sudut pandang sinematik dengan suatu gerakan pencak silat yang ada pada film aksi , yaitu mengungkapkan dan mengkaji makna visual dari berbagai sudut pandang sinematik, dan menguatkan makna gerakan pencak silat tersebut. Menjabarkan bagaimana cara mengungkapkan makna gerakan yang ada dalam teknik silek harimau Minangkabau pada film Merantau.

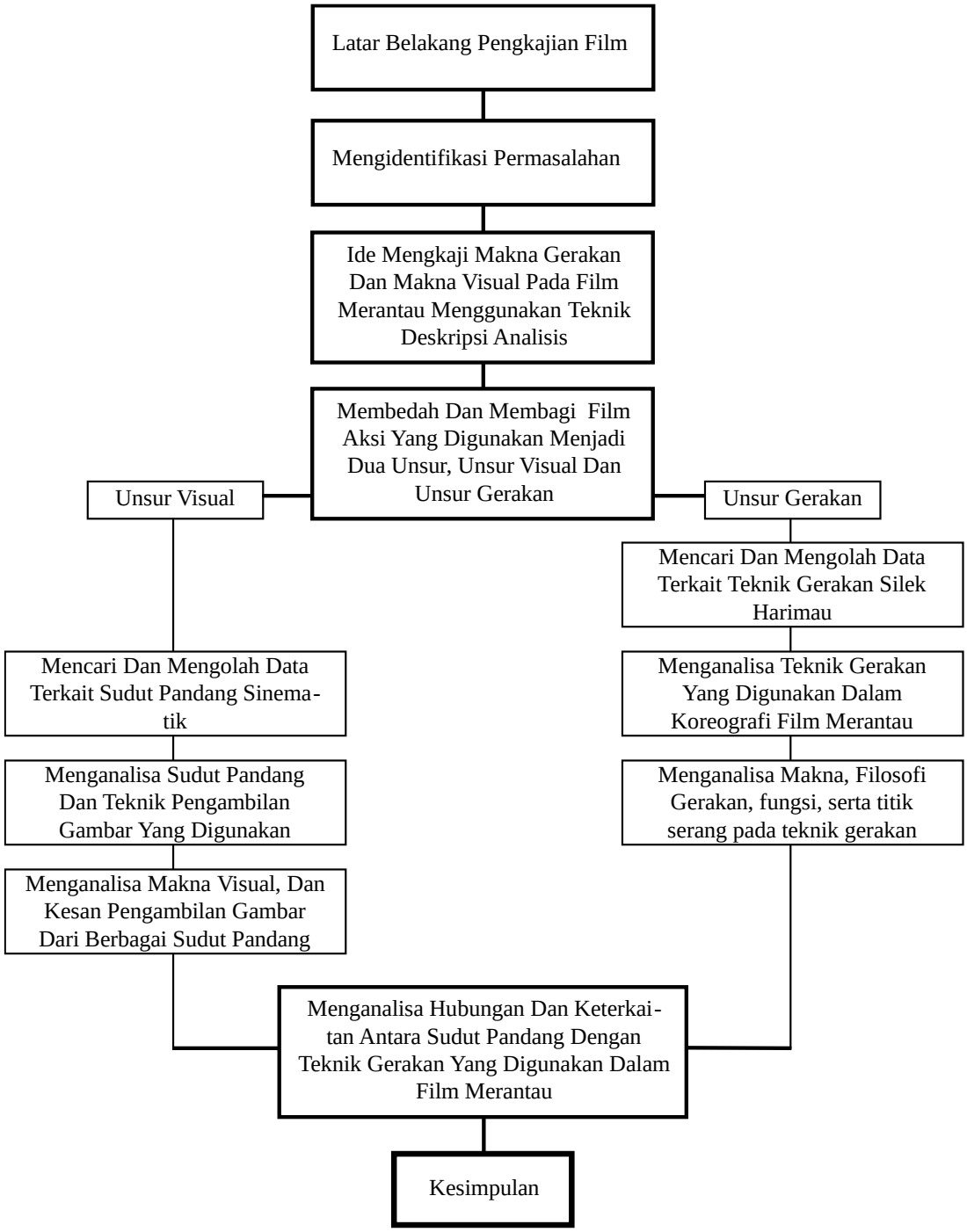
BAB V. KESIMPULAN

Merupakan bab penutup yang menguraikan kesimpulan dari penulisan laporan ini, menyangkut hasil pengamatan terhadap proses penelitian secara spesifik. Kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil analisa data-data yang diungkap dalam Bab 2 dan 3, kemudian di uraikan di Bab 4 menggunakan metode yang sudah ditentukan sehingga diperoleh data yang sesuai untuk masing-masing objek penelitian.

1.9 Kerangka Penelitian

Upaya peningkatan kualitas pengambilan sudut pandang sinematik merupakan tanggung jawab sineas, terutara sutradara yang memiliki konsep naratif dari film tersebut dan mewujudkannya melalui konsep sinematik dalam film. Karena sutradara yang memiliki sudut pandang sendiri tentang pandangan sinematik, umumnya sudut pandangan sinematik dapat dipergunakan dalam setiap film menurut ragam tertentu, tergantung dari tuntutan situasi dramatis dan penglihatan kreatif dan gaya seorang sutradara. Keberhasilan suatu film dalam mengungkapkan makna dan kesan dalam suatu gerakan sangat dipengaruhi oleh bagaimana seorang sutradara dan kameramen dalam merencanakan pengambilan sudut pandang sinematik yang sesuai dengan tuntutan naratif dalam suatu film.

Hal tersebut tidak terlepas dari gerakan beladiri pencak silat yang diperankan dalam film aksi. Pada penelitian ini akan dibuat kajian tentang sudut pandang sinematik pada film aksi yang mengguunakan teknik beladiri pencak silat. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian ide untuk menguraikan makna dan kesan suatu teknik pencak silat dalam sudut pandang sinematik. Berikut adalah bagan yg menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini :



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran Peneliti