BAB I
PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Film menjadi sebuah media hiburan bagi masyarakat luas sejak era kemunculannya. Namun selain sebagai hiburan, film dapat dimasukkan dalam disiplin seni (media ekspresi pembuatnya), sejarah (kemampuan menyajikan perkembangan sejarah peradaban) hingga kajian komunikasi (media penyampai pesan yang efektif untuk kepentingan tertentu). Sebagai sebuah media komunikasi audio visual, Film berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Dalam film cerita terdapat unsur naratif. Naratif berisi rangkaian peristiwa yang berhubungan antara yang satu dan lainnya, serta selalu bersangkut paut dengan hukum logika sebab dan akibat (kausalitas) yang berlangsung dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008, h.33). Kaitan cerita berhubungan dengan pemanfaatan teknologi yang digunakan. Film *The Great Train Robbery* karya Edwin Stanton Porter mendapat pengakuan dari orang-orang sebagai film pertama didunia (Effendy, 1993, h.201). David Wark Griffit merupakan seorang sutradara berkebangsaan Amerika Serikat. Dalam awal karirnya dia membuat film berjudul *Birth of a Nation* dan *Intolerance*. Dampak dari kedua filmnya itu, beberapa orang menganggap David Wark Griffit yang menemukan *grammar* dari pembuatan film. David memperkenalkan penemuannya perihal teknik editing film serta gerakan-gerakan kamera yang sangat dramatis, sehingga dalam dua filmnya menjadi semakin atraktif dan unik.

Industri film Hollywood merupakan salah satu industri film yang besar didunia. Hollywood memulai produksi filmnya ketika semasa Perang Dunia I. Industri entertainment di Hollywood semakin berkembang cepat setelah munculnya sebuah teknologi film berwarna di era 1950-an, maka pada saat itu juga jenis film-film hitam putih perlahan mulai ditinggalkan. Namun pada tahun tersebut, studio-studio Hollywood mengalami kemerosotan akibat munculnya media televisi. Para audien bioskop menjadi lebih tertarik kepada TV. Tetapi berkat inovasi dari perusahaan film 20th Century Fox yang menemukan *"Cinemascope"*, pada tahun 1953 publik

kembali tertarik untuk datang ke bioskop-bioskop. Publik kagum dengan teknologi *cinemascope* karena memiliki layar yang lebar. Walaupun begitu, *cinemascope* belum dapat mengimbangi teknologi *Cinerama*. Kemudian perusahaan film Paramount mulai bersaing dengan perusahaan film lainnya setelah berhasil menghadirkan sistem *Vista Vision.* Layar untuk *Vista Vision* menyajikan gambar yang tajam, meskipun tidak selebar layar untuk *Cinemascope* (Effendy, 1993, h.204-205). Pada tahun 1970-an merupakan kebangkitan film-film yang sangat laris dan bioskop-bioskop mendominasi distribusi dan eksibisi Inggris. Mulai tahun 1980-an muncul film-film untuk generasi muda dengan genre yang beragam. Film-film yang tayang di bioskop pun semakin meningkat hingga sekarang. Semakin meningkatnya minat audien terhadap film yang tayang di bioskop memberikan dampak film-film *box office*. Di zaman modern ini, pengertian *Box office* mengalami perubahan makna. *Box office* adalah sebuah film yang berhasil mendapatkan penghasilan melebihi biaya produksinya dan penghasilan itu didapatkan dalam waktu tayang beberapa hari atau seminggu pertama saja. Pemanfaatan teknologi yang baik dan semakin canggih dapat mendukung sebuah cerita dalam film, tidak hanya teknologi pengambilan gambar, namun dalam proses editing film. Banyak film-film hollywood yang sukses karena dari sisi ceritanya didukung oleh teknologi yang canggih dalam proses produksinya. Film-film seperti *Star Wars, The Matrix Trilogy, Inception* dan film lainnya memiliki alur cerita yang menarik dan didukung oleh teknologi pengambilan gambar yang canggih dan proses editing film menggunakan teknologi komputer.

Dunia perfilman Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Tahun 1980 merupakan masa kesuksesan film Indonesia. Pada tahun tersebut film Indonesia sempat mendominasi bioskop-bioskop lokal. Pada dekade tersebut film yang popular yaitu, *Catatan si Boy* yang merupakan film tentang drama percintaan kaula muda, dan masih banyak film lainnya. Pada tahun tersebut juga, film dengan genre horor dan laga lokal yang dibintangi Suzanna dan Barry Prima sukses diekspor ke pasar Internasional, khususnya untuk segmen penonton film *obscure* non-Eropa dan Amerika. Pada dekade 80-an juga sering diadakan Festival Film Indonesia untuk memberikan apresiasi kepada para sineas Indonesia pada saat itu. Namun, pada dekade 90-an perfilman Indonesia mengalami krisis dengan munculnya televisi

swasta dan dengan hantaman krisis ekonomi 1997 menghancurkan industri film dalam negeri. Sejak saat itu, tidak ada produksi film dengan genre laga dan horor. Produser-produser lokal mengandalkan film horor komedi seksual untuk bertahan. Pada dekade awal abad 21, perfilman Indonesia mulai bangkit dengan munculnya film *Petualangan Sherina* yang diperuntukan untuk anak-anak. Setelah itu muncul film dengan segmen yang berbeda seperti film *Jelangkung* yang menjadi pelopor tren film horor untuk segmen para remaja. Kemudian muncul juga film *Ada Apa dengan Cinta?* yang juga menjadi pelopor film *genre romance* remaja. Sejak kemunculan film tersebut yang menjadi pelopor, muncul film dengan tema serupa. Hingga saat ini, perfilman Indonesia terus bergerak maju dan mengalami kemajuan yang pesat disetiap tahunnya dan mulai bisa bersaing dengan film Hollywod dalam penayangannya di bioskop-bioskop lokal. Walaupun variasi *genre* film-film Indonesia masih sangat terbatas, tetapi masyarakat mulai menganggap film Indonesia menjadi sebuah pilihan disamping banyaknya film-film Hollywood yang masuk ke bioskop Indonesia.

Film secara umum dibagi menjadi dua hal penting unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut sama-sama berhubungan dalam suatu film. Suatu unsur naratif berhubungan dengan segi cerita atau apa yang berjalan pada suatu film yang didalamnya terdapat pemain atau tokoh, konflik, lokasi dan waktu adalah elemen-elemennya. Semua elemen tersebut berjalan dan berinteraksi dalam membangun sebuah rangkaian kejadian yang memiliki maksud dan tujuan tertentu. Hal tersebut berkaitan dengan hukum Kausalitas (logika sebab akibat). Sedangkan unsur Sinematik adalah gaya atau cara dalam proses produksi film yang terdiri dari : (a) *Mise en Scene* dengan empat pilar pokok: *setting* atau latar, ruang, komposisi, tata pencahayaan, kostum, dan tata rias, (b) Sinematografi, (c) editing, proses menggabungkan dan merapihkan gambar *footage* (shot), (d) suara, seluruh hal yang ada pada film yang bisa ditangkap oleh indera pendengaran (Pratista, 2008, h.1)

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat mendukung terhadap cerita yang dibangun dalam proses produksi film memberikan suasana yang menambah nilai estetik pada suatu film dengan penambahan *special effect*. Berkembangnya *visual effect* dalam film semakin meningkat, dibuktikan dengan semakin banyaknya film

menggunakan teknologi CGI . *Visual effect* berhubungan dengan penggabungan antara adegan manusia nyata *(live-action shot)* dengan unsur tambahan lain seperti miniatur (Raharja dkk, 2012, h.9). Tren film CGI saat ini semakin banyak bermunculan. Industri Hollywood sudah lebih dulu menggunakan CGI dalam proses produksi film. CGI dua dimensi (2D) awalnya digunakan pada film *Westworld (1973)*. Sedangkan CGI tiga dimensi (3D) digunakan pada film *Futureworld (1976)* untuk membuat tangan dan wajah . *Futureworld* merupakan sekuel dari film *westworld.* Dua film tersebut merupakan karya novelis *Sci-fi* Michael Crichton. Penggunaan CGI terus berlanjut pada setiap film, seperti *Tron (1982), The Last Starfighter (1984), Terminator 2: Judgement Day (1991),* serta film animasi *Toy Story (1995)* hingga era milenial tren penggunaan CGI semakin banyak digunakan seperti film-film *Superhero*. Film-film yang menggunakan CGI kebanyakan dari film dengan genre *Sci-Fi* dan *Action.* Dengan bantuan CGI, sebuah film mampu menampilkan suatu adegan yang tidak bisa dibuat secara *live-action*. Dunia perfilman Indonesia sendiri mulai mengikuti jejak indutri film Hollywood untuk menggunakan teknologi CGI dalam proses produksi filmnya. Film-film bertema pahlawan super seperti *Garuda Superhero (2015)* dan *Jagoan Instan (2016), Bangkit (2016), dan Rafathar (2017)* merupakan film-film Indonesia yang mulai menggunakan CGI yang canggih dalam proses produksinya.

Bangkit!, merupakan film Indonesia yang bergenre *action-disaster*. Film yang di sutradarai oleh Rako Prijanto ini diperankan oleh para aktor dan aktris terkenal Indonesia seperti Vino G. Bastian, Putri Ayudya, Acha Septriasa, Deva Mahenra, dan menghabiskan biaya produksi sebesar 12 Milyar. Film Bangkit ini merupakan film bencana pertama yang dibuat sineas Indonesia. Film Bangkit menceritakan seseorang bernama Addri yang diperankan Vino G. Bastian. Addri merupakan personel BASARNAS dimana hidupnya hanya untuk mengabdi pada pekerjaannya sebagai pelayan masyarakat ketika terjadi sebuah bencana. Ia memiliki istri bernama Indri yang cukup pengertian terhadap kesibukan suaminya serta kedua orang anaknya yang bernama Eka dan Dwi. Film Bangkit bercerita tentang bencana banjir yang besar dengan berlatar tempat di ibu kota Indonesia yaitu Jakarta. Genre *action-disaster* tidak hanya menyuguhkan adegan bencana saja, tapi terdapat adegan aksi juga. Dalam film bangkit, adegan aksi yang ada adalah ketika tim

BASARNAS Jakarta berusaha menyelamatkan korban bencana yang masih hidup maupun mencari korban meninggal. Film tentang bencana membutuhkan biaya produksi yang sangat besar dikarenakan dalam film bencana, semua membutuhkan skala yang sangat luas dan membutuhkan efek visual yang kompleks. Film ini ingin menunjukan visualisasi sebuah bencana alam yang sering terjadi di Jakarta sampai terjadinya bencana besar. Selain menampilkan bencana banjir juga terdapat bencana gempa bumi yang besar yang terjadi di jakarta hingga menghancurkan bangunan-bangunan dan jalan raya. Bencana badai juga ditampilkan dalam film ini. Meskipun dalam realitanya di Jakarta belum pernah terjadi bencana banjir, gempa bumi dan badai sekaligus, pesan dalam film bangkit tentu ingin menyampaikan gambaran ketika terjadi bencana alam yang besar melalui media film. Dalam proses produksinya, dalam membuat visual bencana alam tidak bisa dibuat hanya secara *live-shot*, maka digunakan efek visual CGI dalam proses pembuatananya. CGI mampu membuat efek arus air yang besar, efek bangunan hancur, jalan raya retak & hancur, serta kecelakaan pesawat terbang akibat badai. Proses penambahan efek visual sendiri terletak pada proses editing film pasca produksi. Interpretasi naskah kedalam visual menjadi hal mutlak untuk ditetapkan. Hal yang menarik dalam film ini untuk diteliti adalah pada bagian visualisasi sudut pandang dari seorang tokoh terhadap adegan yang disajikan. Visualisasi dengan *setting* menggunakan visual efek tentu membutuhkan sebuah ketelitian untuk mendapatkan *setting* sudut pandang yang bisa diterima secara logika.

Dalam film membutuhkan sudut pandang sinematik untuk memberikan makna pada setiap adegan. Penggunaan sudut pandang harus bervariasi, karena jika menggunakan sudut pandang yang konsisten akan terasa menjemukkan suatu film dan mengurangi komunikasi yang efektif serta membuat kesan pada suatu visual menjadi terbatas dan membosankan. Menurut Joseph M. Bogss (1986), dalam sinematografi sudut pandang sinematik tidak perlukan konsistensi. Sudut pandang subjektif merupakan salah satu jenis sudut pandang pengambilan gambar dalam sinematografi yang banyak digunakan dalam film. Sudut pandang subjektif memberikan dampak kepada penonton berupa kedalaman emosional yang dialami oleh seorang tokoh karakter yang terlibat pada suatu adegan peristiwa. Semakin subjektif sudut pandang yang dipergunakan dalam film maka semakin dalam dan

lebih langsung menjadi suatu penghayatan khusus bagi penonton, karena akan semakin lama penonton terlibat dalam peristiwa yang diperlihatkan. Cara yang digunakan untuk sudut pandang subjektif yaitu kamera berlaku sebagai mata penonton agar penonton ikut terlibat dalam sebuah *frame* atau *scene* pada adegan film tersebut. Tujuannya untuk memberikan efek atau kesan dramatis dalam suatu adegan tertentu.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, teridentifikasi beberapa masalah yaitu :

- Narasi yang dibangun menceritakan bencana besar yang belum pernah terjadi di Indonesia
- Visualiasi bencana dengan CGI dalam film Bangkit belum optimal dari perspektif realisnya
- Terdapat banyak adegan dari sudut pandang subjektif yang belum tervisualkan secara baik
- Visualisasi yang tidak masuk akal yang tidak bisa diterima secara logika cerita

I.3. Rumusan Masalah

Bersumber dari pemaparan rinci pada latar belakang masalah, perumusan masalah yaitu : *Bagaimana relasi antara struktur cerita dengan visualisasi bencana yang menggunakan efek visual CGI pada film Bangkit dari sudut pandang Subjektif?*

I.4. Batasan Masalah

Pembatasan masalah yaitu adegan-adegan bencana pada film Bangkit yang menggunakan efek visual CGI pada *scene* yang terdapat sudut pandang subjektif (tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa). Terdapat 3 scene yang menjadi batasan analisis yaitu scene 1 : kejadian banjir merendam pemukiman, scene 2 : pesawat mengalami kecelakan akibat awan *Comulunimbus*, dan scene 3 : gempa bumi yang berdampak pada jalan raya.

I.5. Metodologi Penelitian

A. Metode Penelitian

Dalam proses menyusun skripsi ini metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian dan pemahaman untuk menganalisis suatu fenomena sosial dan perkara manusia yang berdasarkan pada metodologi (Noor, 2011, h.33). Dalam pendekatan ini, peneliti lebih memusatkan sifat realitas secara sosial, ikatan kuat antara peneliti dan subjek yang diteliti. Riset dengan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif serta analisis yang digunakan melalui pendekatan induktif. Dalam metode penelitian ini, landasan teori bermanfaat sebagai pemandu supaya fokus penelitian berdasarkan dengan fakta dilapangan dan memberikan pandangan umum mengenai latar penelitian dan sebagai materi pembahasan hasil penelitian.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data, peneliti hanya melakukan *document research*, artinya peneliti hanya meneliti dari DVD Film Bangkit, serta pengumpulan data-data atau teori-teori dari literatur serta sumber lainnya yang mendukung penelitian ini, tanpa melakukan wawancara ataupun kuisioner.

- Sumber Data Primer : yaitu jenis data utama dari DVD-Bluray film Bangkit dengan cara memotong serta mengumpulkan beberapa gambar pada scene yang terdapat adegan bencana yang menggunakan visual efek CGI.
- Sumber Data Sekunder : yaitu jenis data tambahan atau pelengkap yang bersifat pelengkap untuk mendukung data yang sudah ada. Data tersebut bersumber dari data literatur seperti buku, skripsi, jurnal, serta data dari artikel yang bersumber dari internet.

C. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dikelola dengan penjelasan tabel-tabel berdasarkan teori analisis framing dengan menggunakan model Zhongdang Pan dan Gerald M.

Kosicki. Penyajian dan penjelasan tabel berguna untuk mengetahui pencapaian visual pada film Bangkit.

D. Unit Analisis

Subjek yang diteliti yaitu film *Bangkit!,* sementara objek penelitiannya adalah *framing* representasi bencana dalam film bangkit melalui teknik montase.

E. Analisis Data

Teknik Analisis data menggunakan analisis *framing* dengan memilih analisis *framing* model Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki. Metode tersebut dianggap peneliti mampu mengulas bagaimana seorang sutradara dalam upaya membingkai representasi bencana pada film Bangkit. Pan dan Kosicki (seperti dikutip Eriyanto, 2005) menilai bahwa analisis framing dapat digunakan sebagai langkah pengganti dalam upaya menganalisis teks media disamping penelitian isi kuantitatif. Analisis framing dapat digunakan untuk memahami bagaimana cara realitas disusun oleh media (Eriyanto, 2005, h.3). Analisis framing model Pan dan Kosicki memiliki empat struktur kerangka dalam teknis analisisnya. Maka pengadaptasian analisis framing untuk film Bangkit yaitu :

- Sintaksis, yaitu cara komunikator merumuskan fakta-fakta
- Skrip, yaitu cara komunikator menceritakan fakta
- Tematik, yaitu cara komunikator menulis fakta
- Retoris, yaitu cara komunikator menekankan fakta

Dalam praktisnya, analisis framing biasanya digunakan untuk menganalisis teks berita, namun dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan analisis framing untuk membedah sebuah film dan mengetahui hasil analisis berupa bagaimana cara seorang sutradara membingkai dalam hal pencapaian visual representasi bencana pada film Bangkit.

I.6. Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk :

a. Mengetahui relasi adegan bencana yang menggunakan CGI dalam teknik montase pada film bangkit dari sudut pandang subjektif

b. Mengetahui kesesuaian struktur film dari narasi ke visual dari kasus penggunaan teknologi CGI pada film bangkit

I.7. Manfaat Penelitian

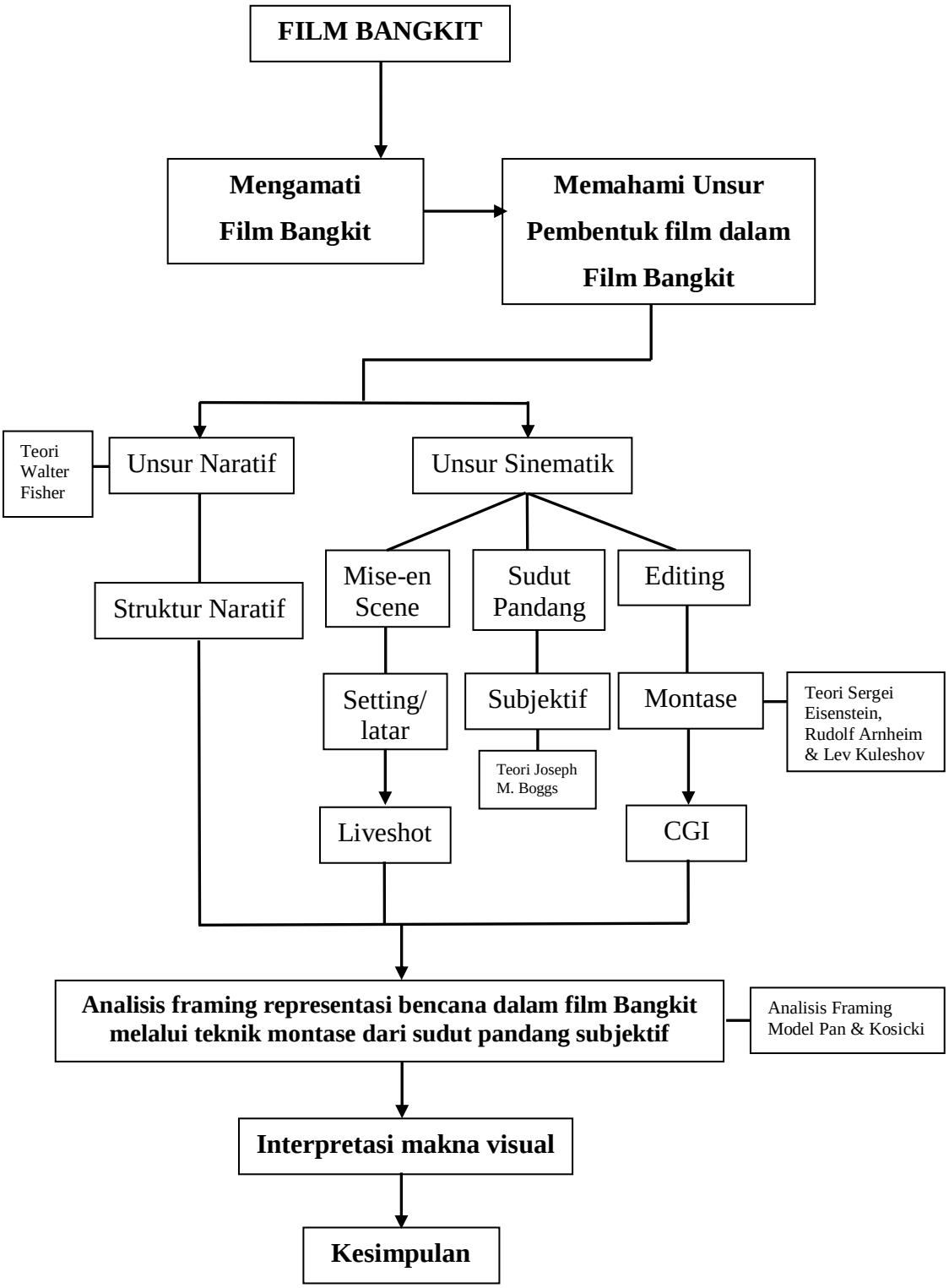
a. Secara Teoritis

Manfaat dari penelitiani ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat, yaitu sebagai pengembangan wawasan yang lebih luas mengenai ilmu desain komunikasi visual khususnya terhadap kajian film Indonesia. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak, kontribusi dan manfaat untuk kemajuan ilmu sinematografi.

b. Secara Praktis

Hasil akhir penelitian ini dapat digunakan dan dimanfaatkan menjadi risalah akademik yang dapat membantu dan menambah pengetahuan serta pemahaman kepada khalayak luas khususnya para penikmat film di Indonesia mengenai perkembangan film Indonesia.

I.8. Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar I.1 Kerangka Berpikir Penelitian
Sumber: diolah peneliti

I.9. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Pemaparan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah berdasarkan suatu fenomena yang terjadi. Pembatasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang dilakukan yaitu, menganalisa adegan-adegan bencana pada film Bangkit yang menggunakan CGI pada *scene* yang terdapat sudut pandang subjektif (tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa). Tujuan yang dicapai dan manfaat penelitian adalah untuk sarana informasi dan pengetahuan untuk kemajuan Universitas Komputer Indonesia, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual dalam ilmu Sinematografi atau perfilman. Metode yang dipilih yaitu metode kualitatif dengan analisis framing. Sistematika penulisan dibuat agar laporan penelitian tersusun rapi, dan mudah dipahami pembaca.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Teori-teori yang menyangkut film dan teknik montase yang dapat di ulas berdasarkan sumber data yang valid sebagai landasan teori. Seperti teknik montase, definisi film, unsur pembentuk film, struktur naratif, struktur sinematik, *mise en Scene*, teknologi CGI, genre film *disaster*, representasi, analisis framing,

BAB III. OBJEK PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan data-data objek yang akan diteliti. Pemaparan detail dari objek film yang dipilih untuk diteliti

BAB IV. ANALISIS FILM

Merupakan bab yang berisi analisis film Bangkit dengan pendekatan kualitatif analisis *framing* model Pan dan Kosicki

BAB V. KESIMPULAN

Merupakan bab terakhir dan menjadi penutup mengenai hasil akhir yang menguraikan kesimpulan dari penulisan penelitian ini, mencakup hasil analisa representasi adegan-adegan bencana pada film bangkit melalui teknik montase dari sudut pandang subjektif (tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa). Kesimpulan tersebut didapat dari hasil analisa data-data yang diungkap dan dijelaskan pada bab II, III, dan IV dengan metode yang sudah ditentukan.