

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keluarga adalah satu unit orang-orang yang selalu berhubungan, biasanya hidup bersama dalam bagian hidup mereka, bekerja bersama untuk memuaskan kebutuhan mereka dan saling berhubungan untuk memuaskan keinginannya. Bapak berperan sebagai kepala keluarga dalam sebuah rumah tangga yang berfungsi memimpin rumah tangga dan mendidik serta mencari nafkah. Semua tingkah laku orang tua akan di lihat, di cermati dan di tiru oleh anaknya, maka berilah contoh kepada anak hal hal yang baik agar dapat di simpan di dalam pikiranya. Anak-anak menurut bahasa merupakan keturunan kedua sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita. Sedangkan menurut R.A Kosnan anak-anak merupakan manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh dengan keadaan sekitarnya.

Dimasa eradigital sekarang banyak anak yang besar belum pada waktu nya hal itu di pengaruhi oleh hal hal yang berda di sekitar nya, Penulis memiliki ketertarikan bagaimana seorang anak yang berusia 10 tahun melihat dan mengamati lingkungan di sekitarnya, pada dasarnya anak akan melihat dan menirukan apa yang dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya, pada film yang penulis garap kali ini bagaimana seorang anak merespon apa yang dilihat dan di rasakan kemudian dituangkan dalam bentuk gambar atau lukisan.

Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis, sebab perkembangan terjadi sangat bergantung pada beberapa faktor secara simultan. Salah satu faktornya adalah faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan. Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat anak bergaul juga bermain sehari-hari dan keadaan alam sekitar dengan iklimnya, flora, dan sebagainya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung pada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya. Ada pun Teori-teori yang mempengaruhi perkembangan adalah teori empirisme. Teori ini dikemukakan oleh John Locke. Teori ini menyatakan bahwa perkembangan seseorang akan ditentukan oleh empirinya atau pengalaman pengalamannya yang diperoleh selama perkembangan individu itu.

Film fiksi *Ibu* penulis menggunakan teori *Central Character, One Point of View*. *Central character one point of view* adalah sebuah konsep penempatan sudut pandang film dari satu karakter tokoh utama, yang menyajikan sudut pandang film dari tokoh utama melalui segala interaksi karakternya. Mengeksplorasi hubungan karakter utama dengan pemikiran, perasaan, tindakan, dan lingkungan sosialnya. Terciptanya film fiksi *Ibu* untuk mengkonstruksi unsur naratif dan sinematik dengan *Blocking* dan *camera angle*. Unsur naratif suatu rangkaian peristiwa yang terkait dengan hukum sebab akibat sedangkan unsur sinematik cara atau gaya untuk mengolah unsur naratif atau bisa disebut aspek-aspek teknis pada sebuah film.

Pada film fiksi ibu penulis menerapkan penempatan satu sudut pandang central character pada karakter tokoh anggit untuk menerapkan konsep satu sudut pandang pada karakter tokoh anggit penulis menggunakan *Blocking* dan camera angle, *Blocking* adalah istilah yang digunakan untuk mengatur letak talent, properti, dan pencahayaan. Selain itu, istilah *Blocking* juga digunakan untuk menentukan pergerakan setiap talent agar selaras dengan elemen-elemen lain dalam frame. Penulis menggunakan *Blocking* karena *Blocking* tidak hanya tentang posisi aktor, tetapi juga tentang mengarahkan pandangan penonton ke tempat yang di inginkan. *Camera angle* atau sudut penempatan kamera juga memegang peranan yang sangat penting pada sinematografi. Bagaimanapun juga sebuah film dibentuk oleh beberapa banyak shot yang membutuhkan penempatan kamera di tempat yang terbaik bagi penonton untuk mengikuti cerita dalam film. Penempatan *angle* yang baik tentu saja bisa memperkuat dramatik sebuah film karena *Camera angle* ini adalah mata penonton melihat informasi visual dan juga bisa berarti seberapa besar area yang kita gunakan dalam sebuah shot. Penempatan sudut kamera akan memposisikan penonton lebih dekat dengan objek yang ada dalam film.

Pengkarya menggunakan penempatan sudut pandang pada karakter tokoh anggit karna Anggit yang berperan sebagai tokoh utama yang mengamati segala kejadian yang terjadi di sekitarnya. Sehingga sudut pandang sangat perlu untuk menggambarkan pemikiran, perasaan, tindakan dan lingkungan sosial Anggit.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang rumusan ide penciptaan bagaimana menyutradarai film fiksi *ibu* dengan penempatan sudut pandang pada Tokoh Anggit.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan umum

Penciptaan karya ini bertujuan untuk memperlihatkan sudut pandang seorang anak kecil melihat dan mengamati situasi dan kondisi di lingkungan sekitarnya

2. Tujuan khusus

Terciptanya film fiksi *ibu* untuk mengontruksi unsur naratif dan sinematik dalam film fiksi *Ibu* dengan *Blocking* dan *Camera angle* sehingga mengacu pada sudut pandang anggit.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang di presentasikan dalam bentuk *audio visual*, agar menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa institut seni Indonesia padang panjang dalam membuat film dengan penempatan sudut pandang pada Tokoh Anggit

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Karya ini dapat menjadi hasil atau pembuktian bahwa penulis sudah mampu menciptakan sebuah karya hasil pendidikan dengan konsep yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan dan menambah pengalaman baru dalam menerapkan konsep penempatan sudut pandang Pada Karakter Tokoh Anggit

b. Institusi

Dengan terciptanya film fiksi yang berjudul *Ibu* diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulis ataupun pengkarya lainnya

E. TINJAUAN KARYA

1. *MINARI* (2020)



Gambar 1.1

Foto poster Minari
(Sumber: google, 2020)

Minari mengisahkan sebuah keluarga Korea yang pindah ke sebuah desa di Arkansas. Berpindahnya keluarga tersebut dengan maksud dan harapan mendapat peluang dan kehidupan yang lebih baik. Keluarga tersebut semakin ramai ditambah dengan kedatangan sang nenek yang semakin mengubah suasana keluarga tersebut. Ditambah dengan konflik yang harus mereka hadapi dari faktor luar, seperti perbedaan budaya dan stereotip masyarakat terhadap imigran. Di tengah ketidakstabilan dan tantangan kehidupan baru yang cukup keras ini, *Minari* menunjukkan sebuah kekuatan keluarga yang tidak terbantahkan.

Adapun persamaan film *Minari* dengan film yang penulis buat adalah kesamaan tema yaitu drama keluarga yang menceritakan tentang perjuangan keluarga tersebut bertahan hidup. Perbedaan antara film yang penulis buat dengan film *minari* adalah film *minari* menceritakan perjuangan keluarga untuk bertahan hidup di Negara lain dan di tambah nenek yang ikut pindah ke Negara tersebut, sedangkan film Ibu menceritakan satu keluarga yang baru pulang dari kota dan mencari pekerjaan di kampung dan tinggal di rumah nenek.

2. AMAK (2017)



Gambar. 1.2
Foto poster film Amak
(Sumber: Google, 2017)

Film ini menceritakan tentang seorang ibu tua di Minangkabau yang tidak dapat mengelak dari kesendirian dan menghadapi takdir. Dimulai dari anak si ibu tua yang bernama Rubina yang sudah lama merantau meninggalkan kampung halaman, menurut adat di Minangkabau merantau tidak dilakukan oleh anak perempuan. Ibu tua semakin kesepian menjalani takdir dimana suami lebih dahulu pergi, ibu tua tidak mengharapkan apapun, hanya mengharapkan sosok seorang anak perempuan yang kelak akan menjadi “Bundo Kandung” penjaga harta pusaka untuk keturunannya.

Kesaman film Amak dengan film Ibu yang Pengkarya produksi adalah sama-sama menggunakan teori *Central character one point of view* yang pengkarya lihat dari film amak ini adalah sudut pandang seorang ibu melihat anaknya yang pulang dari rantau dan penonton di bawa masuk dalam suasana kesepiannya seorang ibu yang tinggal sendirian di rumah

3. *ATHIRAH* 2016



Gambar 1.3
Foto poster film *Athirah*
(Sumber : Google, 2016)

Cerita *Athirah* diangkat dari novel karya Alberthiene Endah berjudul sama. *Athirah* berkisah tentang hidup seorang perempuan Bugis Makasar bernama Athirah, yang tak lain adalah ibunda dari Wakil Presiden Republik Indonesia saat ini, Jusuf Kalla.

“Potret *Athirah* begitu menarik. Potret seorang ibu yang harus menghadapi kenyataan hidup yang pahit tapi terus mencari cara untuk mempertahankan harga diri dan keluarganya. Sebuah kisah yang sama sekali tidak mengeluh-elukkan kehebatan sebuah nama besar ‘Kalla’, tapi justru memperlihatkan luka keluarga yang biasanya ditutupi,” kata Mira Lesmana. Kesamaan film *Athirah* dengan film ibu adalah kesaamaan menggunakan konsep penempatan satu sudut pandang central character.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Film itu sendiri merupakan salah satu bentuk karya seni yang mampu menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang kreatif sekaligus unik. Himawan Pratista mengelompokkan film menjadi tiga jenis film, diantaranya film fiksi, non fiksi dan film eksperimental.

Pengkarya sebagai sutradara akan menerapkan teori *central character one point of view*. *central character one point of view* adalah sebuah konsep penempatan sudut pandang film dari satu karakter tokoh, konsep ini menyajikan sudut pandang dari satu tokoh melalui dari segala interaksi karakternya. Mengeksplorasi hubungan karakter utama dengan pemikiran, perasaan, tindakan dan lingkungan sosial. (Rabiger Dan Cheerier, 2013:115) pada film fiksi ibu penulis menerapkan penempatan satu sudut pandang central character pada karakter tokoh anggit untuk mengkontruksi unsur naratif dan unsur sinematik dalam film sehingga mengacu pada sudut pandang Anggit dalam film *ibu*

Untuk mendukung penempatan sudut pandang pada Tokoh Anggit pengkarya menggunakan :

a. Make up dan kostum

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain disaat akting bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Busana atau kostum juga memiliki beberapa fungsi sesuai konteks cerita pada film tersebut. Pratista (2008, 71) menjelaskan Beberapa fungsi terkait dengan busana atau kostum yakni: penunjuk ruang dan waktu,

penunjuk status sosial, petunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol, motif penggerak cerita, image (citra). Tata rias pada film umumnya memiliki tiga fungsi, yaitu untuk menunjukkan usia, untuk menggambarkan wajah non manusia, dan petunjuk efek suatu keadaan.

b. *Blocking* pemain

Blocking adalah istilah yang digunakan untuk mengatur letak talent, properti, dan pencahayaan agar tidak saling menutupi. Selain itu, istilah *Blocking* juga digunakan untuk menentukan pergerakan setiap talent agar selaras dengan elemen elemen lain dalam frame. *Blocking* film tidak hanya tentang posisi aktor, tetapi juga tentang mengarahkan pandangan penonton ke tempat yang diinginkan.

- *Blocking* Ruang

Sulit untuk mendikte hubungan tanpa kata-kata. dapat berbicara banyak tentang karakter, dan hubungannya, dengan menempatkannya di dekat atau jauh. Bagaimana pembuat film menyampaikan begitu banyak subteks tanpa mengatakan apa-apa. Itulah keindahan *blocking* film.

c. Sinematografi

Ilmu yang menjelaskan tentang teknik dan pengambilan gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga membentuk sebuah cerita. Pada sinematografi penulis menggunakan teknik *camera angle*

- *Camera Angle*

Camera angle atau sudut penempatan kamera juga memegang peranan yang sangat penting pada sinematografi. Bagaimana pun juga sebuah film dibentuk oleh beberapa banyak shot yang membutuhkan penempatan kamera di tempat yang terbaik bagi penonton untuk mengikuti cerita dalam film. Penempatan *angle* yang baik tentu saja bisa memperkuat dramatik sebuah film karena *angle* kamera ini adalah mata penonton melihat informasi visual dan juga bisa berarti seberapa besar area yang kita gunakan dalam sebuah shot. Penempatan sudut kamera akan memposisikan penonton lebih dekat dengan objek yang ada dalam film.

Pada dasarnya kamera angle dibagi dalam tiga jenis yaitu:

1. Objektif *camera angle*

Angle objektif maksudnya adalah kamera menjadi *point of view* cerita, artinya penonton melihat semua elemen visual yang sutradara berikan dalam filmnya. Contoh yang paling gampang adalah dalam film dokumenter di mana orang-orang tidak melihat ke arah lensa kamera atau dalam *candid shot*/ kamera tersembunyi.

2. Subjektif *camera angle*

Angle subjektif maksudnya adalah seperti *personal view point* artinya penonton berpartisipasi dalam sebuah shot seperti pengalaman sendiri. Contohnya adalah shot dari udara atau area shot yang memperlihatkan pemandangan kota. Atau *birds point of view*. Jika seorang aktor melihat langsung ke arah lensa/penonton maka penonton di sini juga berpartisipasi dalam sebuah shot tersebut, maka bisa juga disebut *angle* subjektif.

3. *Point of view*

Point of view adalah pandangan subjektif dari subjek dalam scene. Maksudnya jika kita melihat seorang aktor melihat ke arah langit kemudian shot selanjutnya adalah arak-arakan mega di langit maka shot ke dua tersebut adalah *point of view* subjek tersebut.