

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Memasuki tahun 2018 – 2019 bangsa Indonesia menghadapi tahun politik, di mana terjadi pemilihan umum serentak mulai dari Presiden dan Wakil Presiden, Gubernur dan Wakil Gubernur, Walikota atau Bupati. Pada tataran eksekutif hingga calon legislatif daerah hingga nasional. Sebanyak 7968 calon legislatif yang tersebar di seluruh Indonesia bertanding untuk mendapatkan kursi di DPRD hingga DPR RI. Artinya ada 7968 orang calon legislatif, calon Gubernur dan wakilnya, Walikota dan wakilnya serta calon Bupati juga ikut mempersiapkan kampanye yang dilakukan baik secara langsung hingga melalui media cetak.

Melalui media cetak ini beragam iklan yang dibuat dalam format baliho, spanduk, poster, begitu juga mural-mural di tembok yang menambah sampah visual di ruang publik. Kita dapat mengakumulasi data sekian banyak calon yang akan bertanding, dan jika dari satu orang calon saja menyebar 100 baliho, 100 spanduk dan 1000 poster, sehingga begitu banyak sampah visual tersebar di ruang publik. Terkait fenomena diatas ketertiban pemasangan iklan di tempat yang telah ditentukan juga jarang dilakukan, bahkan terjadi perebutan kuasa atas ruang publik yang dianggap strategis. Hasilnya

ruang publik menjadi semakin terbatas, begitu juga dengan gempuran iklan komersial.

Beberapa kasus seperti ini menjadi persoalan tersendiri, di mana iklan yang berserakan dalam berbagai langgam media memaksa masyarakat untuk menepikan rasionalitas. Sebagai gantinya, mereka dirangsang untuk terus berhasrat mengkonsumsi citra (juga imagologi) tertentu. (Barry, 2008:92). Realitas yang terjadi beberapa perusahaan rela mengeluarkan dana puluhan hingga ratusan juta rupiah untuk memperkenalkan produknya pada masyarakat. Iklan menjadi jendela kamar sebuah perusahaan yang keberadaannya menghubungkan perusahaan dengan masyarakat khususnya konsumen, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Studio (Diskom, 2009: 13).

Pemasangan baliho, poster, spanduk yang dilakukan secara sembarangan, banyak kita temukan di pinggiran jalan sehingga menimbulkan kesan yang tidak enak dan menimbulkan sampah visual (polusi visual). Sampah visual untuk pertama kalinya dipopulerkan oleh Jean Baudrillard, salah seorang pemikir Perancis yang banyak menaruh perhatian terhadap perilaku konsumsi masyarakat era kontemporer. Menurut Baudrillard sampah visual merupakan kebiasaan para kapitalis yang menawarkan beragam produknya melalui berbagai spanduk dan *banner* di pinggiran jalan juga penayangan iklan-iklan di stasiun televisi, yang kesemuanya justru

menimbulkan kelelahan berikut ketertindasan psikologis bagi mereka yang melihatnya.

Membaca kembali fungsi dari media komunikasi visual berdasarkan desain dan penempatannya, seharusnya memiliki kriteria dan aturan-aturan, baik dari segi penampilan atau desain yang sangat menarik, komunikatif, serta enak dipandang mata. Pemilihan bahu jalan, tiang listrik, atap gedung dan area hijau seperti pepohonan sebagai titik-titik pemasangan iklan, dapat mengganggu para pengguna jalan dengan pemandangan yang sangat riuh dan sangat tidak menyenangkan, inilah yang dikenal dengan istilah teror visual. Dampaknya memang tidak terasa seketika, namun perlahan ia akan menusuk dan menumpulkan daya nalar manusia (Kriyantono, 2007:154).

Apabila dari segi desain sudah tidak menarik dan pemasangan poster atau iklan yang sudah tidak beraturan, hal ini dapat menyebabkan beralihnya fungsi media komunikasi visual yang awalnya bertujuan untuk memperindah dan mempromosikan informasi sebuah produk, dapat berubah menjadi sampah visual yang mengotori ruang publik. Fenomena ini sering kita lihat di lingkungan sekitar kita terutama pada saat musim pemilu atau pilkada.

Selama ini kita tidak begitu peduli atau mengamati fenomena ini barangkali sebagai hal yang serius, walaupun sebenarnya kita tau hal ini sangat mengganggu baik secara pemandangan, maupun menjadi

secara tidak langsung kita diteror visual dengan media-media kampanye calon pemimpin tersebut yang tidak pada tempatnya.

Fenomena tersebut menginspirasi pengkarya untuk menanggapi dengan satu karya audio visual berbentuk gambar bergerak. Media audio visual dapat efektif membangun opini bagi penontonnya, sebab media audio visual merupakan salah satu media penyampaian informasi yang memberikan efek yang besar (*visual experience*). Melalui media audio visual informasi dapat tersajikan dengan baik dan bahkan dapat mewujudkan banyak opini bagi siapa yang melihatnya. Media audio visual merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran, audio visual adalah media yang memiliki kelebihan yang dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat.

Film Eksperimental merupakan film yang sangat menekankan ekspresi personal paling dalam dari pembuatnya. Karya-karya dalam film eksperimental nyaris berbentuk abstrak, tentu saja hal ini berkaitan dengan munculnya Hans Richter, Walter Ruttmann, Luis Bunuel, Salvador Dali dan para seniman lainnya yang menjadikan pita seluloid sebagai pengganti kanvasnya. Seniman-seniman itu juga lebih banyak merupakan seniman dari aliran *dadaisme*, *surrealisme* ataupun *impresionisme*, sehingga film-film yang berasal dari masa itu jarang sekali menjadi konsumsi publik karena sangat sulit dimengerti dan cenderung tidak bercerita (<http://www.Filmpelajar.com>).

Terkait hal diatas film eksperimental yang diciptakan diberi judul “Saya dan Sampah” merupakan film yang berangkat dari fenomena sampah visual yang dihasilkan oleh alat peraga kampanye selama masa pemilihan umum di Indonesia pada tahun 2018-2019. Sentuhan bentuk film eksperimental sangat cocok dalam memvisualkan fenomena tersebut, selain dapat memberikan aroma baru dalam menikmati tontonan film, struktur naratif sebuah film eksperimental menjadikan ruang sebagai kunci utamanya, karena dalam sebuah film eksperimental benda-benda yang bersifat artistik menjadi tokoh utama dalam cara penyajian sebuah karya. Karya yang berjudul “Saya dan Sampah” ini diharapkan dapat mengintensifkan kepada para penonton betapa menggonggonya kampanye melalui media cetak yang tidak kita sadari secara langsung menjadi sampah visual dan teror visual berdasarkan pengalaman khususnya pada ruang publik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan penciptaan sebagai berikut : Bagaimana menciptakan karya seni film eksperimental yang mengangkat fenomena sampah visual pemilihan kepala daerah, legislatif untuk memberikan penonton pengalaman intensif dan kritik sosial tentang gangguan sampah visual?

### C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

Adapun tujuan dari penggarapan film eksperimental “Saya dan Sampah” adalah :

#### a. Tujuan Umum

Memberikan pemahaman kepada seluruh lapisan masyarakat, tentang dampak negatif sampah visual di ruang publik melalui karya seni film eksperimental.

#### b. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan penciptaan tujuan khusus penciptaan karya ini adalah :

1. Memberikan penekanan kepada masyarakat bahwa ruang publik haruslah ramah lingkungan dan ramah secara visual.
2. Memberikan kesadaran terhadap masyarakat tentang sampah visual.
3. Menciptakan karya seni film eksperimental yang dapat mengintensifkan pengalaman penonton atas sampah visual di ruang publik.
4. Menciptakan sebuah film eksperimental yang memiliki nilai kreatif dan inovatif.
5. Menciptakan film eksperimental sebagai media kritik terhadap pemakaian ruang publik yang tidak pada tempatnya

Manfaat film eksperimental “Saya dan Sampah” diantaranya :

1. Meningkatkan kepekaan dan kesadaran akan kekuatan sebuah media audio visual dalam membentuk citraan dan realitas.
2. Memperkaya khasanah seni film eksperimental yang diharapkan mampu memberikan nilai-nilai baru sehingga dapat menjadi referensi dan merangsang kreatifitas lainnya.
3. Terciptanya kesadaran pengguna dalam pemanfaatan ruang publik.

