

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kemiskinan adalah keadaan dimana terjadi ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, tempat berlindung, pendidikan, dan kesehatan. Kemiskinan dapat disebabkan oleh kelangkaan alat pemenuh kebutuhan dasar, ataupun sulitnya akses terhadap pendidikan dan pekerjaan. Kemiskinan merupakan masalah global. Sebagian orang memahami istilah ini secara subyektif dan komparatif, sementara yang lainnya melihatnya dari segi moral dan evaluatif. Tingginya angka kemiskinan ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, dan tentu saja faktor utamanya adalah ekonomi. Dampak dari kemiskinan membuat beberapa anak di bawah umur yang tidak semestinya bekerja harus bekerja demi memenuhi kebutuhan pokok kehidupannya. Tingkat ekonomi yang lemah bagi sebagian masyarakat Indonesia dan lingkungan yang tidak peduli terhadap kondisi anak di bawah umur, sangatlah miris. Seharusnya anak yang belum siap untuk bekerja dapat menikmati pendidikan dan menikmati masa bermain bersama teman-temannya. Akan tetapi karena tuntutan ekonomi, mereka harus bekerja.

Data dari Badan Pusat Statistik Indonesia, menunjukkan bahwa jumlah anak di bawah umur yang bekerja di berbagai provinsi jumlahnya dari tahun ketahun cukup memprihatinkan, berikut datanya:

Provinsi	Persentase anak usia 10-17 tahun yang bekerja menurut provinsi (Persen)		
	2019	2020	2021
SUMATERA UTARA	4,01	6,39	4,83
SUMATERA SELATAN	2,27	3,41	2,76
SUMATERA BARAT	2,46	4,29	2,64
SULAWESI UTARA	2,45	3,15	2,98
SULAWESI TENGGARA	5,26	8,05	6,46
SULAWESI TENGAH	4,04	5,59	5,12
SULAWESI SELATAN	4,9	6,16	5,33
SULAWESI BARAT	3,46	5,28	5,5
RIAU	2,21	3,37	2,87
PAPUA BARAT	2,3	5,35	3,81
PAPUA	3,17	3,49	3,25
NUSA TENGGARA TIMUR	3,42	5,67	4,49
NUSA TENGGARA BARAT	4,08	6,55	4,74
MALUKU UTARA	3,51	3,8	2,12
MALUKU	3,04	3,35	2,49
LAMPUNG	2,2	4,01	3,56
KEP. RIAU	0,98	1,19	0,97
KEP. BANGKA BELITUNG	2,41	4,81	3,3
KALIMANTAN UTARA	2,66	4,84	5,66
KALIMANTAN TIMUR	1,43	3,11	2,2
KALIMANTAN TENGAH	3,06	4,81	3,52
KALIMANTAN SELATAN	2,31	3,11	2,95
KALIMANTAN BARAT	2,55	4,01	3,5
JAWA TIMUR	1,64	2,59	2,01
JAWA TENGAH	2,17	2,31	2,26
JAWA BARAT	1,85	1,91	1,6
JAMBI	2,06	2,43	1,86
INDONESIA	2,35	3,25	2,63
GORONTALO	4,57	5,46	4,28
DKI JAKARTA	1,17	1,3	0,82
DI YOGYAKARTA	2,08	1,91	2,06
BENGKULU	1,99	2,98	1,94
BANTEN	1,31	2,02	1,07
BALI	3,02	4,31	3,7
ACEH	1,18	1,98	1,39

Berdasarkan fenomena kemiskinan ekonomi di Indonesia, pengkarya tertarik mengangkat tema kemiskinan membuat seorang anak dibawah umur terpaksa bekerja demi kebutuhan pokoknya. Ketertarikan pengkarya mengangkat tema ini karena pengkarya juga menemukan dikehidupan sehari-hari yang dimana masih ada anak di bawah umur yang masih bekerja. Lewat film fiksi *My Life* ini pengkarya ingin memberikan pembelajaran pada public (penonton) bahwa seorang anak yang masih dibawah umur belum layak untuk dipekerjakan.

Skenario *My Life* memaparkan sebuah kisah tentang seorang anak kecil yang terpaksa hidup bersama neneknya, Ayah dan Ibunya sudah tiada. Kondisi seorang anak harus hidup dalam asuhan neneknya dan neneknya juga dalam status ekonomi yang kurang dan dalam kondisi yang sakit itu merupakan suatu realita yang kerap terjadi didalam masyarakat. Realita tersebut jarang di kontek dalam film film Indonesia dan realita tersebut juga dapat menstimulus lahirnya gagasan tentang bahwa cerita tentang si anak layak digarap dalam konsep *realisme* dimana visual-visual yang akan diciptakan nantinya menggambarkan kondisi-kondisi realita dalam masyarakat Indonesia.

Merujuk daya tarik diatas maka pengkarya akan mengemas skenario *My Life* dalam sebuah film dengan menggunakan gaya *realisme* untuk penguatan karakter tokoh, sehingga apa yang disajikan akan tersampaikan kepada penonton secara natural. Selain itu pilihan gaya *realisme* ini juga

dimaksudkan untuk memberikan penekanan pada konflik cerita yang sangat selaras dengan keseharian di lingkungan pengkarya.

Pendekatan *realisme* sendiri adalah sistem pengungkapan, proses penyusunan kisah yang cenderung memunculkan lebih banyak realita di layar. Untuk menghadirkan pendekatan *realisme* pada film ini dibantu oleh aspek-aspek dari *mise en scene* yang merupakan tanggung jawab dari sutradara. Secara sederhana dapat diartikan *mise en scene* itu segala elemen yang terdapat pada *frame*, baik itu *acting*, *kostum*, *setting*, *makeup*, dan bagaimana akting pemain. Dalam penciptaan film ini, penulis melakukan pendekatan *realisme* untuk penguatan tokoh utama.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang rumusan ide penciptaan adalah: bagaimana menyutradarai film fiksi *My Life* menggunakan penerapan *mise en scene* untuk mewujudkan gaya *realisme*

C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

a. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan umum

Penciptaan karya ini bertujuan untuk menerapkan konsep penyutradaraan yang didapat di bangku perkuliahan kedalam film fiksi *My Life*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penciptaan film ini adalah untuk menyutradarai film fiksi *My Life* dengan menggunakan *realisme* sebagai konsep utama

b. Manfaat Penciptaan

Penciptaan film ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan tentang media *audio visual* khususnya film pendek dalam ranah seni rupa dan desain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pengkarya

1) Mengaplikasikan ilmu penyutradaraan yang telah dipelajari selama perkuliahan, sekaligus menambah pengalaman baru dalam penciptaan film melalui penerapan gaya *realisme* untuk memperkuat *mise en scene* pada film *My Life*.

2) Memberikan tontonan yang diharapkan mampu memberi dampak positif dan hiburan kepada penonton melalui penyampaian naratif dan teknis film.

b. Bagi Institusi pendidikan

1) Menjadi referensi bagi orang lain yang ingin menciptakan sebuah karya film dengan konsep, tema, atau genre yang sama.

2) Menjadi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada prodi televisi dan film.

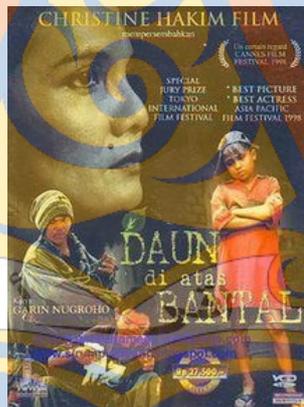
c. Bagi masyarakat

- 1) Terciptanya film fiksi yang bisa menjadi bahan pelajaran bagi masyarakat tentang pesan yang terkandung didalamnya.
- 2) Memperlihatkan pada masyarakat bahwa ketika bahasa tulisan diangkat menjadi bahasa *visual* bisa menjadi jauh lebih menarik.

D. TINJAUAN KARYA

Dalam proses penciptaan ini, pengkarya selaku sutradara sekaligus perancang ide cerita, beracuan kepada beberapa karya film yang telah diproduksi sebelumnya.

1. Film Daun di Atas Bantal



Gambar 1
Poster daun diatas bantal
Sumber : Google,2022

Film *Daun di Atas Bantal* (dirilis dalam bahasa Inggris dengan judul *Leaf on a Pillow*) adalah sebuah film Indonesia tahun 1998 yang disutradarai Garin Nugroho. Film ini menceritakan tentang tiga orang anak jalanan, yaitu Sugeng, Heru, dan Kancil (diperankan oleh mereka sendiri), dalam kehidupan sehari-hari di Yogyakarta. Meskipun mereka hidup

dalam kemiskinan, berasal dari rumah tangga yang pecah, mereka ingin lepas dari kemiskinan dan berharap memperoleh pendidikan. Mereka mengemis, menjual ganja, dan melakukan pekerjaan-pekerjaan jalanan lainnya. Mereka dibantu oleh Asih (Christine Hakim), seorang pelayan toko yang membiarkan mereka tinggal di tempatnya bekerja. Setiap malam ketiga anak itu selalu berkelahi untuk memperebutkan bantal daun kepunyaan Asih. Tetapi harapan mereka pupus, ketika takdir mereka berakhir tragis.

Film *Daun di Atas Bantal* ini penulis jadikan sebagai tinjauan karya memiliki kesamaan itu sebuah film yang diperankan oleh aktor anak-anak yang juga digarap dengan pendekatan *realisme*, semua yang dituturkan dalam *frame* sebagaimana sangat terkesan realis dan pemilihan film aktor yang dekat dengan cerita tersebut sehingga mudah penonton masuk kedalam cerita. Film *Daun di Atas Bantal* juga merupakan film drama keluarga, yang memiliki kesamaan dengan film yang akan digarap dengan judul *My Life* dengan penggunaan pendekatan *realisme*. Perbedaannya adalah pada film *Daun di Atas Bantal* menggunakan Bahasa Indonesia. Beberapa kesamaan dari film *Daun di Atas Bantal* nantinya akan menjadi acuan penulis dalam penerapan di dalam film *My Life*.

2. Film Tilik

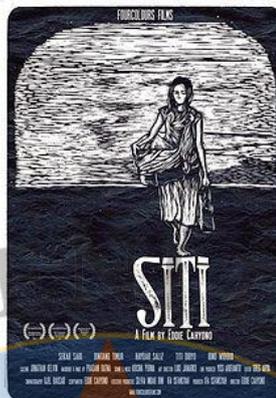


Gambar 2
Poster film tilik
Sumber: Google,2022

Film *Tilik* (menjenguk – bahasa Jawa) diproduksi oleh Ravacana films. Film yang disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo merupakan sebuah film pendek dengan durasi tiga puluh satu menit, menceritakan sebuah rombongan ibu-ibu dari suatu desa yang berangkat menggunakan truk ke kota guna menjenguk ibu lurah yang sakit. Mereka terpaksa menggunakan kendaraan ini karena bus yang biasanya digunakan tidak bias dipesan dadakan. Dari sinilah semua cerita dan dialog jahil dimulai. Film pendek ini pertama kali dibuka dengan adegan truck yang berjalan menyusuri jalanan aspal desa menuju kota, terdengar beberapa percakapan para penumpang satu dengan yang lainnya. Pembicaraan *ngalor-ngidul* ini ternyata memunculkan nama Dian, sikembang desa yang ternyata memantik perhatian yang besar dari seluruh penumpang dalam truk ini.

Persamaan pada film *Tilik* ini penulis jadikan sebagai tinjauan karya karena pada film *Tilik* banyak menggunakan pengambilan gambar yang *long* dan *deep*, dari kesamaan pengambilan gambar dari film *Tilik* nantinya akan menjadi acuan penulis dalam proses pembuatan film *My Life*.

3. Film SITI



Gambar 3
Poster film Siti
Sumber : Google,2022

Film *Siti* sebuah film yang disutradarai oleh Eddi Cahyono rilis pada tahun 2014. Film drama *Siti* bercerita tentang kehidupan sehari-hari seorang perempuan bernama Siti (Sekar Sari), 24 tahun. Siti adalah seorang ibu muda, yang harus mengurus ibu mertuanya, Darmi (Titi Dibyo), anaknya, Bagus (Bintang Timur Widodo), dan suaminya, Bagus (Ibnu Widodo “Gundul”). Bagus mengalami kecelakaan saat melaut setahun yang lalu, mengakibatkan tubuhnya mengalami kelumpuhan. Kapal Bagus yang baru dibeli dengan uang pinjaman hilang di laut. Siti harus berjuang untuk menghidupi mereka dan membayar hutang pada pak Karyo (Chatur Stanis). Disaat keadaan makin terjepit, Siti terpaksa bekerja siang dan malam. Pada siang hari Siti berjualan Peyek Jingking di Parangtritis. Malam hari Siti bekerja sambil sebagai pemandu karaoke untuk menambah penghasilan. Bekerja sebagai pemandu karaoke membuat Bagus tidak suka pada Siti dan membuatnya tidak mau bicara lagi dengan

Siti. Keadaan ini membuat Siti frustrasi. Gatot (Haydar Saliz), seorang polisi yang dikenal Siti di tempat karaoke menyukai Siti sejak lama dan ingin menikahinya. Gatot meminta Siti untuk meninggalkan suaminya. Siti dalam kebimbangan. Tekanan hidup membuat Siti harus memilih.

Film *siti* ini penulis jadikan sebagai tinjauan karya memiliki kesamaan yaitu sebuah film yang digarap dengan pendekatan *realisme*, semua yang dituturkan dalam *frame* sebagaimana sangat terkesan realis, dengan penggunaan bahasa dengan bahasa daerah, dan pemilihan film aktor yang dekat dengan cerita tersebut sehingga mudah penonton masuk kedalam cerita. Film *Siti* juga merupakan film drama keluarga, yang memiliki kesamaan dengan film yang akan digarap dengan judul *My Life* dengan penggunaan pendekatan *realisme*. Penggunaan Bahasa Minang dimana sesuai dengan latar cerita yang dipilih, dan menggunakan pemain daerah. Penggunaan *setting* yang menggambarkan keadaan sekitar latar. Beberapa kesamaan dari film *Siti* nantinya akan menjadi acuan penulis dalam penerapan di dalam film *My Life*.

E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Berdasarkan konsep penyutradaraan yang pengkarya gunakan, pengkarya mengambil beberapa teori yang digunakan sebagai landasan teori penciptaan agar diketahui secara relevansi dan kesesuaian teori yang dirujuk.

“Theories of realism in the cinema look for point of correspondence between film images and the social, psychological, and physical realities before the camera. Typically, realist film theory restricts a film maker’s manipulations of audio visual design in order to honor and respect the integrity of the events and situations before the camera” (Prince, 2006: 438).

Teori *realisme* dalam sinema mencari titik-titik korespondensi antara citra film dengan realitas sosial, psikologi, dan fisik di depan kamera. Biasanya teori film realis membatasi manipulasi desain *audio visual* oleh *film maker* untuk menghormati *integritas* peristiwa dan situasi di depan kamera. (terjemahan)

Seorang sutradara dimana memiliki tanggung jawab dalam memvisualkan cerita yang ada dalam naskah kedalam bentuk karya *audio* dan *visual*. *Aktng* yang profesional akan membuat adegan yang dihadirkan di dalam film sebagaimana aslinya dan terkesan sangat realis. *realisme* diartikan sebagai pendekatan sebuah seni terhadap keseharian dan perilaku logis manusia. *Realisme* pertama kali disuarakan oleh kritikus film *Francis Andre Bazin*, yang berpendapat bahwa kekuatan terbesar sinema justru terletak pada kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya.

Realisme adalah gaya membuat film yang menekankan pada prinsip untuk menghadirkan kenyataan sebagaimana adanya. *Andre Bazin* sangat memuja teknik pengambilan gambar sinematik *realisme*, mengandalkan proses perekaman langsung atas *mise en scene* dari film.

Menurut *Andre Bazin* element utamanya adalah dalam pengambilan gambar Panjang (*Long Take*) focus dalam (*Deep Fokus*). Pengeditan yang terbatas adalah cara untuk menggapai derajat *realisme* tertinggi.

Long take adalah penggunaan durasi *shot* lebih dari rata-rata Panjang durasi satu *shot* (Bordwell 2008,208). *Deep focus* mampu memberikan kesan nyata, dan membebaskan penonton memilih bagian gambar mana yang ingin dilihat (Pratista 2008,97). Dengan mengizinkan beberapa gerakan untuk dikomposisikan dalam satu *shot* yang sama.

Pemilihan aktor non professional secara alami dipilih karena kesesuaiannya untuk bagian tersebut, baik karena mereka cocok secara fisik atau karena ada beberapa kesejajaran antara peran dan kehidupan mereka.

“That someone is an actor not mean he must not be used. quite the opposite. but his professionalism should be called into service only insofar as it allows him to be more flexible in his response to the requirements of the mise en scene, and to have a better grasp of the character.” (Bazin,1971:24)

Bahwa seseorang merupakan aktor, bukan berarti dia tidak boleh dipergunakan. Justru sebaliknya, profesionalismenya harus digunakan hanya sejauh itu memungkinkan dia untuk lebih fleksibel dalam menanggapi persyaratan *mise en scene*, dan untuk memiliki pemahaman karakter yang lebih baik. (Terjemahan)

Charlotte (2014) Menguraikan bahwa beberapa elemen dalam membuat film realis, adalah *open, uncontrolled mise en scene, natural lighting, location shooting, real setting location, and minimum of editing. Mise en scene* artinya segala hal yang berada di depan kamera.

1. *Setting* (latar)

Setting adalah seluruh latar bersama dengan segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti, perabotan, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon dan sebagainya. *Setting* yang digunakan pada seluruh film pada umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks cerita (Pratista, 2008:62). *Setting* dalam film drama memiliki peranan yang penting untuk menimbulkan efek natural pada film yang dibuat.

Film yang bergaya *realisme* harus menampilkan kejadian di lokasi dan subjek yang nyata. Kaitan film dengan *realisme*, bahwa dalam membuat film *realisme* utamanya adalah terletak pada bagaimana memproduksi realitas dan menggarap film dengan materi dan objek yang bersifat nyata, asli dan orisinal. Hal ini juga didukung oleh Louis Giannetti (1972:2) dalam menyatakan dalam bukunya yang berjudul *The understanding movie*, menguraikan secara spesifik tentang definisi *Realisme* dalam film yang salah satu elemen penting adalah menekankan untuk menunjukkan lokasi (*Setting*) dengan nyata dan detail.

“ A style of filmmaking that attempts to duplicate the look of objective reality as it’s commonly perceive, with emphasis on authentic location and details, long shots, lengthy takes, and a minimum of distorting shots.”

2. Kostum dan rias wajah

Kostum merupakan semua pakaian yang dipakai oleh karakter dalam film. Sebagai suatu aspek yang cukup diperhitungkan dalam *mise en scene* kostum terkadang membantu sebuah karakter dalam menciptakan identitasnya. Pratista menjelaskan beberapa fungsi terkait dengan busana atau kostum yakni: penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol, motif pergerakan cerita, image (citra). Tata rias pada film umumnya memiliki tiga fungsi, yaitu untuk menunjukkan usia, untuk menggambarkan wajah non manusia, dan penunjuk efek suatu keadaan (contoh menunjukkan bekas pukulan atau luka). (Pratista, 2008:71)

3. Pencahayaan (*lighting*)

Pencahayaan merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk menerangi suatu objek dalam film yang bertujuan untuk mendeskripsikan objek atau karakter tersebut. Pencahayaan bias berupa pencahayaan alami dan pencahayaan buatan (berasal dari lampu). Pencahayaan digunakan oleh para pembuat film untuk mengarahkan penonton kepada aksi atau karakter yang dimaksudkan untuk ditonjolkan dalam suatu adegan. Pencahayaan terkadang digunakan sebagai trik manipulasi dalam film. Namun bila dalam narasi film pencahayaan kerap dipakai untuk memberi penegasan, seperti pencahayaan yang terjadi pada lukisan. Pratista menjelaskan tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini

sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta mood sebuah film (Pratista, 2008:75).

4. Aktor dan pergerakannya

Mise en scene mengizinkan para pemain untuk mengekspresikan berbagai macam perasaan dan pikiran, bahkan mereka diperbolehkan untuk menciptakan beragam variasi bentuk kinetis. Penampilan aktor terdiri dari elemen visual (penampilan, gerakan, ekspresi wajah) dan bunyi (suara dan efek). Louis Giannetti juga menjelaskan berakting dalam film yang berjenis *realisme* hampir secara keseluruhan tergantung pada pendekatan cerita yang digunakan oleh sutradara (Giannetti,1972:133).

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Persiapan awal untuk membuat film fiksi pengkarya terlebih dahulu mencari ide untuk nantinya ditulis menjadi naskah atau skenario yang akan dijadikan film. Pengkarya juga mengamati beberapa film yang nantinya akan pengkarya gunakan sebagai referensi dalam film yang akan pengkarya garap. Pengkarya juga merancang konsep dan metode apa yang cocok digunakan dalam film ini. Selain itu pengkarya juga mencari beberapa informasi dari buku ataupun internet untuk dijadikan referensi serta sebagai sumber daftar pustaka.

2. Perancangan

Pada tahap ini pengkarya sudah melakukan analisis serta pengamatan menetapkan gagasan yang menarik dijadikan sebuah ide cerita dalam karya film yang akan dibuat. Pengkarya akan merancang sebuah storyboard atau serangkaian gambar dan floor plan sebagai acuan tempat untuk blokingan kamera. Rancangan konsep yang akan pengkarya gunakan terdapat pada keseluruhan *scene*

3. Perwujudan

Pengkarya melakukan eksekusi terhadap karya yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini pengkarya mengacu pada rancangan konsep yang telah disetujui. Pengkarya menerapkan *realis* sebagai salah satu konsep yang akan pengkarya gunakan dalam film *My life*.

4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap pasca-produksi, hasil akhir film yang berjudul *My Life*, maka film ini akan dipersiapkan untuk ditayangkan dan ditonton bersama-sama. Pengkarya mengundang seluruh kru, pemain dan semua pihak yang terlibat produksi untuk ikut mengapresiasi film *Petarangan*.

G. JADWAL PELAKSANAAN

Table 2 : jadwal pelaksanaan

BULAN	MARET				APRIL				MEI				JUNI			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PraProduksi																
Riset																
Desain Produksi																
Produksi																
Shooting																
PascaProduksi																
Editing																