

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Standford Encyclopedia of Philosophy mengungkapkan *agnostik* dan *agnostisisme* ada pada akhir abad kesembilan belas oleh ahli biologi inggris, T.H. Huxley (1889: 768). Huxley berpendapat *agnostik* ada karena tidak satu pun dari kepercayaan yang ada cukup didukung oleh bukti, manusia harus menanggukkan penilaian tentang masalah apakah Tuhan itu ada atau tidak. *Agnostik* adalah golongan orang yang ragu terhadap keberadaan Tuhan. Menurut golongan *agnostik*, Tuhan yang dipercaya oleh mereka yang beragama tidak bisa dinalar oleh akal manusia. Menurut Al-Attas kelompok ini berasal dari sebuah gerakan pada zaman Yunani kuno oleh saintis palsu yang bergelar *shopist* pimpinan Protagoras (480-410 SM), Georgias (483-375 SM), Hippias (460-399 SM) dan Prodicus (465-395 SM) (Al-Afkar: 2018).

Penganut *agnostik* belakangan ini di Indonesia sedang marak terjadi baik di daerah perkotaan maupun di daerah-daerah kecil. Seperti dalam artikel yang diterbitkan Kementrian Agama Republik Indonesia, percaya terhadap agnostik adalah bentuk gaya hidup masa kini (Thobib Al-Asyhar: 2019). Orang-orang merasa dianggap lebih intelektual apabila mengaku sebagai *agnostik*. Istilah *agnostik* juga serumpun dengan kata Sansekerta *Ajñasi* yang diterjemahkan secara harfiah menjadi "tidak dapat diketahui", dan berhubungan dengan aliran filosofi India kuno *Ajñana*, yang mengusulkan bahwa tidak mungkin untuk memperoleh pengetahuan tentang hakikat

metafisik atau memastikan nilai kebenaran proposisi filosofi, dan bahkan jika pengetahuan akan hal itu memungkinkan, tetap saja tidak berguna dan tidak bermanfaat untuk keselamatan di hari akhir.

Bertemakan *agnostisisme* skenario film fiksi *Agnos* dengan latar belakang tokoh yang terlahir cacat fisik dan mempunyai penyakit mental depresi tingkat tinggi akibat keadaan keluarganya, yang membuat tokoh utama berada di titik terendahnya dan mempertanyakan keberadaan Tuhan. Tema *agnostisisme* yang ada dalam film fiksi *Agnos* menjadikan ide menarik untuk diterapkan menjadi media *audio visual* dalam bentuk film fiksi sebagai sarana edukasi dan dakwah terhadap maraknya penganut paham *agnostik* saat ini.

Skenario film fiksi *Agnos* ini berangkat dari pengalaman penulis sendiri saat berada pada titik terendah dan tidak menerima keadaan yang terjadi. Seiring penulis melakukan observasi terhadap tema *agnostisisme*, penulis menyimpulkan bahwa ketika manusia berada dititik terendahnya akan mempertanyakan keberadaan Tuhan dan kebesarannya. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 117 yang berarti: "Dan akulah yang menjadi saksi terhadap mereka selama aku berada di antara mereka. Maka setelah Engkau wafatkan(angkat) aku, Engkau-lah Yang Maha Mengawasi mereka. Dan Engkau adalah Maha Menyaksikan atas segala sesuatu" (QS. Al-Maidah: 117). Penulis berharap melalui film fiksi *Agnos* ini dapat menjadi pencerahan bagi mereka yang sedang dalam fase ini serta bagi mereka yang menganut paham *agnostisisme* tersadarkan bahwa Tuhan itu ada dan selalu memerhatikan kita.

Menurut pengamatan penulis tidak banyak film yang mengangkat tema *agnostisisme* dari sudut pandang agama islam. Adapun beberapa film yang mengangkat tentang *agnostisisme* diantaranya *The Divine Fury* dan *The Theory of Everything* yang dimana *agnostik* dan *agnostisisme* yang terdapat pada film tersebut dari sudut pandang agama kristen.

Film fiksi/drama adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, serta suasana, yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri maupun alam. Kisah sering kali menguras air mata penontonnya (Himawan, 2008:1)

Film pada dasarnya merupakan media bertutur penceritaan melalui media gambar. Berbeda dengan media bertutur penceritaan lainnya, kekuatan film sebagai media bertutur terletak pada unsur sinematik yang mewujudkan unsur naratif dalam film. Unsur sinematik pada film diolah menjadi satu kesatuan sehingga menjadikan sebuah film yang edukatif dan informatif.

Pengolahan sinematik itu sendiri menjadi penting untuk membangun unsur dramatik sebuah naratif di dalam film, diantaranya untuk membangun rasa ingin tahu penonton atau *curiosity* melalui beberapa aspek yaitu, sinematografi, *mise en scene*, suara dan *editing* dengan menahan beberapa informasi dengan tujuan membangun rasa penasaran pada film.

Alasan penulis menggunakan konsep pengolahan sinematik untuk membangun *curiosity* tersebut untuk membangun rasa ingin tahu atau penasaran melalui empat aspek pengolahan sinematik, yaitu sinematografi, *mise en scene*, suara dan *editing*.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Rumusan ide penciptaan karya ini adalah bagaimana membangun *curiosity* melalui pengolahan sinematik pada film fiksi *Agnos*.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan penciptaan

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah sebagai media edukasi bahwa masyarakat harus sadar terhadap kepercayaan yang dianut dan meyakini Tuhan itu ada dimanapun kita berada.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus karya ini untuk membangun *curiosity* melalui pengolahan sinematik pada beberapa adegan, yang telah dirancang untuk menimbulkan rasa ingin tahu dan penasaran dalam adegan.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan ke dalam bentuk *audio visual*, agar menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam membuat film melalui pengolahan sinematik dapat membangun *curiosity* yang diaplikasikan pada film fiksi *Agnos*.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penciptaan karya film ini, dapat menjadi aplikasi ilmu dalam metode penyutradaraan bagi penulis.

b. Bagi intuisi

Terciptanya sebuah karya *audio visual* agar menjadi bahan rujukan atau referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.

c. Bagi masyarakat

Terciptanya film fiksi tentang *agnostisisme* sebagai pengetahuan bagi masyarakat untuk lebih mendekatkan diri kepada Tuhan sebelum terjadi penyesalan.

D. TINJAUAN KARYA

Film sebagai acuan dan referensi penulis dalam menciptakan sebuah karya film adalah.

1. *Hardcore Henry* (2015)

Hardcore Henry merupakan sebuah film *action, sci-fi* yang disutradarai oleh Ilya Naishuller yang diproduksi tahun 2015. Film ini akan membawa penonton seolah menjadi aktor utamanya melalui perspektif yang berbeda dari film pada umumnya. *Hardcore Henry* bercerita tentang seorang pria yang terbangun di dalam sebuah laboratorium. Salah satu tangan dan kakinya telah diamputasi dan diganti dengan tangan dan kaki robot. Seorang ilmuwan bernama Estelle menyambutnya dan memberi tahu bahwa namanya Henry.

Estelle mengaku bahwa dia adalah istri dari Henry yang telah dihidupkan kembali dari kecelakaan yang membuatnya *amnesia*. Di tengah proses pemulihan Henry, laboratorium Estelle diserang oleh orang berbahaya beserta pasukannya. Mereka membawa pergi Estelle, dan Henry kini harus pergi untuk menyelamatkan sang istri.



Gambar 1. Poster film Hardcore Henry
(Sumber: www.google.com)

Film *Hardcore Henry* menggunakan teknik sinematografi *subjective shot* dan *editing hidden cut* yang sama dengan skenario *Agnos*. Film *Hardcore Henry* membuat penonton penasaran terhadap apa yang akan terjadi pada tokoh Henry dan Estelle melalui aspek sinematografi, *mise en scene*, suara dan *editing* serta menimbulkan rasa ingin tahu terhadap siapa Henry. Pada skenario film *Agnos* penulis menerapkan teknik sinematografi dan *editing* yang sama adapun perbedaan dengan film ini dari segi genre film dan tempo atau ritme pergerakan kamera.

2. *The Divine Fury* (2019)

The Divine Fury merupakan film bergenre *action*, *horror* yang dirilis pada Juli 2019 yang disutradarai oleh Kim Joo Hwan. Film ini mengisahkan tentang seorang pria yang telah kehilangan ayahnya. Alur ceritanya sendiri akan berpusat pada sosok pria bernama Yong Hoo yang diperankan oleh Park Seo Joon, ia adalah seorang juara seni bela diri. Saat ia masih kecil ayahnya meninggal karena insiden kecelakaan, akan tetapi ia tak percaya begitu saja. Dia mulai membenci orang sejak saat itu, Yong Hoo mulai meragukan Tuhan dan pertolongan-Nya. Tahun demi tahun berlalu Yong Hoo menjadi juara dunia memilih berhenti percaya pada Tuhan. Hingga suatu hari Yong Hoo bertemu seorang pendeta An diperankan oleh Ahn Sung Ki. Pendeta An adalah sosok yang dapat mengusir iblis. Mereka berdua bersama-sama terlibat dalam kasus misterius mengharuskan mereka melawan kejahatan yang kuat.



Gambar 2. Poster film *The Divine Fury*
(Sumber: www.google.com)

Film ini penulis jadikan referensi karena kesamaan dalam pergerakan dan perubahan karakter tokoh utama yaitu dimana tokoh utama merasa Tuhan tidak adil atas hidup dan nasibnya. Penataan cahaya pada siang hari di film ini juga akan menjadi acuan penulis pada skenario *Agnos*. *Colour pallet* dalam film ini juga menjadi acuan pada skenario *Agnos* serta *setting*-nya. Perbedaan dalam film ini dengan skenario *Agnos* yaitu dari segi genre, teknik kamera dan teknik *editing* yang dipakai seperti teknik *classical cutting*.

3. *The Theory Of Everything* (2014)

The Theory of Everything merupakan drama romantis biografi karya sutradara James Marsh. Film ini diadaptasi dari memoar berjudul *Traveling to Infinity: My Life with Stephen Hawking* oleh Jane Hawking yang terbit pada 2007. Film ini dibintangi oleh Eddie Redmayne, Felicity Jones, Emily Watson, dan David Thewlis. *The Theory of Everything* dimulai pada 1960, mengisahkan kehidupan Stephen Hawking (Eddie Redmayne) di Universitas Cambridge. Di sana, Stephen bertemu dengan Jane (Felicity Jones), seorang mahasiswi sastra. Walaupun awalnya malu-malu, namun akhirnya mereka berdua menjadi dekat. Malang menimpa Stephen ketika dia terjatuh dan mengalami benturan keras di kepalanya. Peristiwa tersebut mengakibatkan Stephen didiagnosa menderita *motor neuron disease*. Sebuah penyakit yang akan membuat semua otot dalam tubuhnya tidak berfungsi dengan baik. Meski begitu, kemampuan otaknya tidak akan menurun.



Gambar 3. Poster film The Theory Of Everything
(Sumber: www.google.com)

Penulis menjadikan film ini sebagai referensi karena film ini memiliki latar belakang tokoh utama yang sangat cocok penulis jadikan pendekatan untuk skenario *Agnos*. Serta tema *agnostisisme* juga menjadi sorotan pada film ini yang pada skenario *Agnos* juga membahas tema yang sama. Perbedaan yang terdapat dalam film ini dengan skenario *Agnos* yaitu dari segi perkembangan karakter, teknik sinematografi, serta *editing*.

E. LANDASAN TEORI

unsur pembentuk film secara umum dapat dibagi atas dua unsur yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Film yang baik membutuhkan interaksi dan kesinambungan satu sama lainnya (Pratista, 2008:1). Peran sutradara dalam sebuah film sangat penting, sutradara merupakan perantara utama dalam mentransformasikan maksud dari skenario atau naratif kepada aktor serta menuangkannya dalam bentuk visual atau sinematik. Sehingga dibutuhkan pendekatan penyutradaraan.

“Peran seorang sutradara yaitu, *Director as Artist* (sutradara sebagai seniman), *Director as Psychologist* (sutradara sebagai psikolog), *Director as Technical Adviser* (sutradara sebagai penasihat teknik), *Director as Coordinator* (sutradara sebagai koordinator)” (Naratama, 2004 : 25).

Penulis sebagai sutradara menggunakan pendekatan *director as technical adviser* atau sebagai penasihat teknis dalam menyutradarai film fiksi *Agnos* dalam mewujudkan unsur sinematik yang dibutuhkan dalam penyampaian unsur naratif. Ken Dancyger menjelaskan bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata atau naratif dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film.

“The director joins a film project from the writing or pre-production stage and does not leave the project until the post-production stage is complete. So that the director is responsible for all creative aspects of the film, from the initial concept to the complete film” (Dancyger, 2006: 3).

“Sutradara bergabung ke dalam proyek sebuah film mulai dari tahap penulisan atau pra produksi dan tidak meninggalkan proyek hingga tahap pasca produksi selesai. Sehingga sutradara bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film mulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh” (Dancyger, 2006: 3).

Penjelasan lain mengenai sutradara dalam sebuah film untuk membangun unsur sinematik menurut Tomaric bahwa:

“The director has two main jobs. The first is reading the script and developing a strong mental image of how the film will look, sound and feel. The director's understanding of the scenario certainly influences the maximum end result of a film. The director has responsibility for the cinematography and the appearance of the cast that will appear on the screen. The second is communicating with the cast and crew during pre-production, production, and post-production” (Tomaric, 2011: 251).

“Sutradara memiliki dua pekerjaan utama. Yang pertama adalah membaca naskah dan mengembangkan citra mental yang kuat tentang bagaimana film akan terlihat, terdengar, dan terasa. Pemahaman sutradara terhadap skenario tentu mempengaruhi maksimalnya hasil akhir sebuah film. Sutradara memiliki tanggungjawab atas sinematik dan penampilan pemeran yang akan tampak di layar. Kedua adalah berkomunikasi dengan para pemain dan kru selama pra produksi, produksi, dan pasca produksi” (Tomaric, 2011: 251).

Estetika secara terminologi diartikan sebagai keindahan. Pada film fiksi *Agnos*, penulis akan menggunakan teknik sinematografi *subjective shot* dan teknik *long take* yang mampu membuat penonton merasakan dan mengikuti berbagai peristiwa dalam film, bahkan penonton dapat merasakan apa yang dialami tokoh utama, Sehingga dapat membangun rasa ingin tahu terhadap film.

Unsur dramatik terdiri dari konflik, ketegangan, rasa ingin tahu dan kejutan, pada film fiksi *Agnos* penulis ingin membangun unsur dramatik rasa ingin tahu atau *curiosity*. Menurut Elizabeth Lutters dalam bukunya yang berjudul “Kunci Sukses Menulis Skenario”, menjelaskan unsur dramatik dalam istilah lain dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pikiran penontonnya. *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang diciptakan. Perasaan yang ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh atau berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah (Lutters, 2004: 102).

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Persiapan penulis untuk membuat film fiksi yang berjudul *Agnos* akan dimulai dari pembuatan naskah, mengamati naskah serta beberapa film yang nantinya juga akan penulis gunakan sebagai referensi dalam film yang akan penulis garap. Penulis mencari buku untuk menetapkan suatu prinsip landasan teori yang penulis angkat. Pada tahapan ini penulis akan melakukan analisis serta pengamatan terhadap lingkungan sekitar tentang objek yang akan penulis angkat yaitu *agnostisisme*.

2. Perancangan

Pada dasarnya penulis merancang dan menentukan konsep yang telah didapat dari hasil persiapan. Pada tahapan ini penulis akan melakukan tinjauan karya terhadap film-film yang menjadi referensi sebagai tolak ukur bagi penulis untuk mendapatkan konsep yang akan digarap. Merancang untuk membangun *curiosity* melalui pengolahan sinematik dengan sinematografi, *mise en scene*, suara dan *editing* pada beberapa *scene*.

3. Perwujudan

Penulis dalam hal ini yang akan berperan sebagai sutradara juga akan mengumpulkan *chief* setiap departemen serta kru masing-masing departemen, untuk mewujudkan teknis yang matang dalam merealisasikan konsep pada film fiksi *Agnos* sesuai dengan apa yang telah dirancang dan diterapkan sesuai tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahapan pra produksi dilakukan perancangan dan menetapkan konsep yang akan di

terapkan pada naskah film *Agnos* dengan melakukan beberapa analisis film yang menggunakan konsep pengolahan sinematik untuk menjadi referensi penulis dalam menentukan konsep dan membuat rancangan sinematografi, *mise en scene*, suara dan *editing* menggunakan *videoboard*, dan juga yang akan di sampaikan kepada pengarah sinematografi, pengarah artistik, perekam suara dan *editor* yang pada tahapan produksi hingga pasca produksi yang akan mengaplikasikan konsep dan rancangan sesuai arahan sutradara.

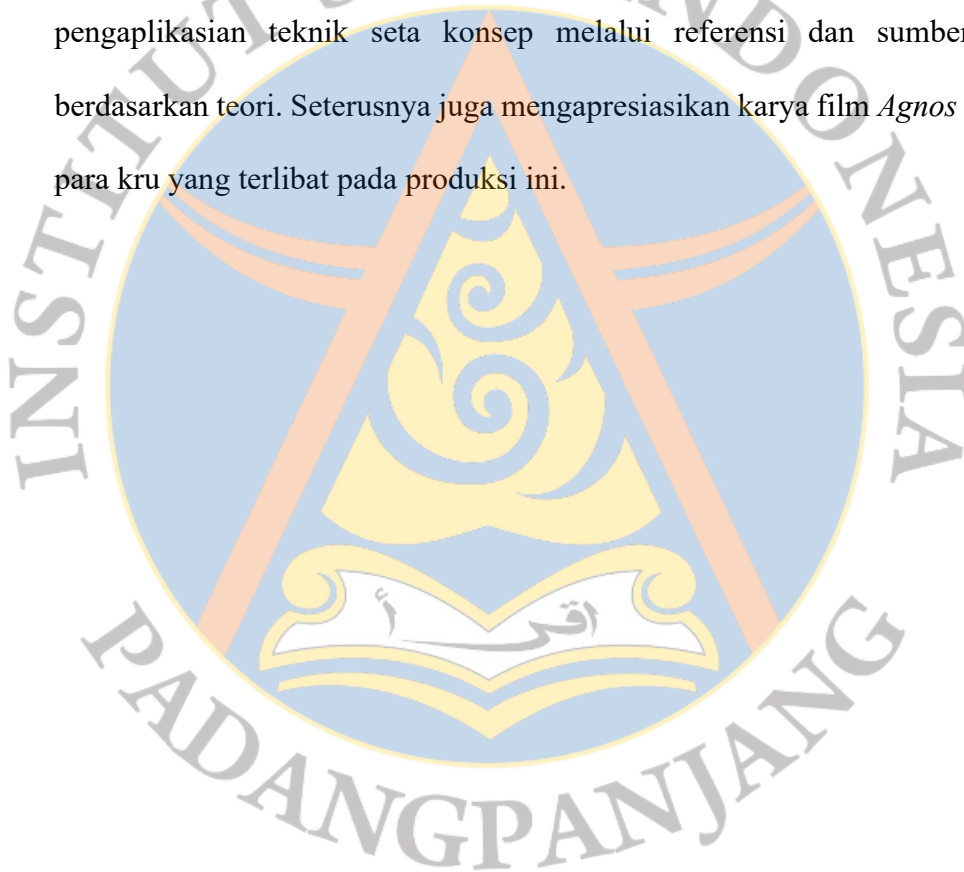
Pada tahapan produksi konsep yang telah di sampaikan pada pengarah sinematografi, pengarah artistik dan perekam suara nantinya akan di terapkan secara langsung pada produksi film *Agnos* menggunakan rancangan yang sudah di tetapkan pada tahapan sebelumnya. menerapkan rancangan pengolahan sinematik guna mengaplikasikan konsep yang telah penulis tetapkan terhadap skenario, nantinya setelah *videoboard* diterapkan, proses yang dilakukan pada saat produksi adalah melakukan tes adegan serta *test cam* pada set saat produksi.

Videoboard merupakan acuan pergerakan aktor, pergerakan kamera serta penempatan *setting* yang akan digunakan pada film nantinya. *Videoboard* hampir sama fungsinya dengan *storyboard* yaitu sebagai gambaran untuk pengaplikasian konsep yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.

Penulis dalam hal ini akan menerapkan rancangan konsep pada 7 *scene* dari total 7 *scene*. Konsep yang akan di terapkan pada 7 *scene* tersebut terdiri dari *stopmotion*, kamar, beranda lantai 2, dan *white space*.

4. Penyajian Karya

Pada tahapan ini penulis melakukan penyajian dalam bentuk penayangan film untuk menginspirasi, memberikan pengalaman dan pengaplikasian teknik seta konsep melalui referensi dan sumber yang berdasarkan teori. Seterusnya juga mengapresiasi karya film *Agnos* kepada para kru yang terlibat pada produksi ini.



G. JADWAL PELAKSANAAN

TAHAPAN	JAN 2023	FEB 2023	MAR 2023	APRIL 2023	MEI 2023
PEMBENTUKAN IDE CERITA					
PEMBUATAN NASKAH					
BIMBINGAN NASKAH					
PENDAFTARAN PROPOSAL					
PRA PRODUKSI					
PRODUKSI					
PASCA PRODUKSI					
PROPOSAL TUGAS AKHIR					

Tabel 1. Jadwal pelaksanaan karya tugas akhir