BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jodoh adalah rahasia tuhan yang sering membuat orang melakukan tindakan-tindakan yang tidak masuk akal atau menjadi irasional. Jodoh dan pernikahan seakan menentukan keberhasilan seseorang, dampak banyak dari kita yang panik mencari saat merasa belum juga menemukan jodoh. Urusan jodoh memang seringkali diidentikkan dengan "Rahasia Tuhan" yang tak terduga dan mengejutkan. Seseorang yang berparas menarik dan memiliki sekian kelebihan, tidak kunjung juga menemukan pasangan. Sementara seseorang yang dipandang biasa-biasa saja justru terkadang lebih cepat mendapatkan jodoh.

Pada zaman sekarang pencarian jodoh juga dikaitkan dengan sebuah ramalan-ramalan para paranormal, seperti ramalan-ramalan yang berupa pencocokan zodiak masing-masing pasangan, persamaan karakter seseorang, persamaan fisik seseorang. Pencarian jodoh seperti itu dapat dipercaya atau tidak dipercaya tergantung dengan kepercayaan kita masing-masing. Dalam menemukan jodoh bukan hanya berdiam diri datangnya jodoh, tetapi semua itu diperlukan sebuah perjuangan yang tulus mencari jodoh dengan usaha apapun. Ketertarikan penulis terhadap tema jodoh karena banyak hal yang bisa divisualkan seperti perjuangan, rencana yang tidak diingkan, dll.

Skenario *"Jalak Heroes"* merupakan cerita yang beranjak dari sebuah kehidupan di masyarakat, di mana cerita ini dikemas ke dalam genre drama romantis, Ketertarikan penulis *"Jalak Heroes"* menceritakan kisah seorang pria bernama jalak berjuang mencari jodoh. Jalak mencari jodoh di dunia perkuliahan yang biasanya sudah dipengaruhi era modern. Namun, jalak tetap berpegang teguh pada pendirianya untuk memepertahankan budaya minangkabau yang dimilikinya tanpa mengikuti arus modern di sekitarnya dalam mencapai tujuan mencari jodoh. Penulis disini mengaplikasikan skenario *"Jalak Heroes"* melalui pendekatan metode penciptaan karya film fiksi.

Film terdiri dari tiga jenis yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Skenario *"Jalak Heroes"* menciptakan, tokoh serta peristiwa yang dikemas secara penuturan film melalui proses rekayasa, sehingga dia berada dalam koridor penciptaan film fiksi. Dari sisi cerita film fiksi selalu menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal dan terikat oleh plot, dari segi cerita/naratif. Film fiksi merupakan film yang menuturkan cerita rekaan atau fiksional, yang diangkat dari kejadian nyata ataupun kejadian yang imajinatif. Secara umum film terdiri dari dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan sinematik. Dari segi videografi, (sinematik) film fiksi bereksperimen melalui teknik gambar, teknik cahaya dan eksplorasi artistik untuk menghadirkan dan membangun suasana dan pencapaian yang ingin diwujudkan dengan

memberikan informasi melalui audio visual. Hal ini yang menjadi ketertarikan bagi penulis dalam menciptakan sebuah film fiksi.

Film terdiri dari dua unsur utama yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Untuk perwujudan film ini, maka penulis berada pada wilayah penciptaan visual/videografi. Produksi film fiksi *" "Jalak Heroes" "* penulis bertanggung jawab sebagai *Director Of Photography (DOP)*, visi kerja yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik *(cinematik look)* dari sebuah film. Tugas seorang (*DOP)* adalah menciptakan visualisasi dari cerita. Penulis sebagai seorang *(DOP)* menerapkan konsep kejutan (*surprise*) visual pada penonton untuk mendapatkan kelucuan di dalam film. Konsep ini seiring yang dikatakan H.Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul Teknik Menulis Skenario bahwa :

> "Unsur duga penonton ada yang sudah otomatis ada, sebagai kelaziman ada yang harus dibentuk dulu. Informasi yang akan diberikan untuk penonton, diciptakan dengan membentuk unsur duga, melalui pola rangkain gambar."[1]

Berangkat dari pemikiran tersebut, dapat dipahami bahwa untuk membangun unsur duga di dalam film, sangat dibutuhkan pola rangkaian gambar. Sebagai seorang *Director Of Photography (DOP)*, sangat dituntut untuk dapat menciptakan rangkaian gambar yang tepat sehingga *surprise* bisa dibangun. Pada skenario*""Jalak Heroes""*setiap permasalahan sudah diruntun dengan kejutan-kejutan yang mengelabui. Untuk itu, penulis lebih menciptakan visualisasi kejutan (*surprise*) melalui rangkaian gambar. Dalam

[1]Biran, H.Misbah Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario*, Jakarta. 115

menciptakan seri rangkaian gambar tersebut, penulis menerapkan teknik pikturisasi sebagaimana diungkapkan oleh Darwanto Sastro Subroto dalam bukunya yang mengemukanan bahwa pikturisasi adalah teknik menghubungkan gambar satu dengan yang lainnya, sehingga menjadi satu seri gambar yang menarik."[2] Pikturisasi merupakan suatu kunci keberhasilan untuk mencapai *surprise* dengan rangkaian gambar dalam adegan di film fiksi "*"Jalak Heroes""*.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Sesuai dengan uraian di atas maka penulis merumuskan ide penciptaan karya film fiksi ini adalah Bagaimana Meningkatkan *Surprise* Melalui Pikturisasi dalam Film Fiksi "*"Jalak Heroes""*

C. Tujuan

Adapun tujuan penciptaan karya ini adalah memvisualkan kelucuan dalam cerita melalui teknik videografi pikturisasi dalam film fiksi"*"Jalak Heroes""*.

D. Manfaat

Penciptaan film ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat yakni:

1. Bagi penulis
    a. Penciptaan film ini, dapat menjadi aplikasi ilmu dalam metode videografi.
    b. Mengasah kepekaan pengkarya dalam pengambilan gambar berdasarkan teori-teori videografi yang diterapkan.

[2]Subroto,Darwanto Sastro. 1999. *Produksi Acara Televisi*,Yogyakarta: Duta Wacana. 126

2. Bagi Institusi Pendidikan

   a. Terciptanya film fiksi televisi dengan kedalaman tema kehidupan sosial yang menghibur.

   b. Terciptanya cerita yang direpresentasikan ke dalam bentuk audio visual agar menjadi referensi mahasiswa dalam institut seni di Indonesia.

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

3. Bagi Masyarakat.

   a. Terciptanya sebuah tontonan alternatif yang menghibur serta memahami kondisi lingkungan yang terjadi saat ini.

   b. Menggambarkan kehidupan laki-laki diMinangkabau.

E. Keaslian Karya

Adapun beberapa film sebagai acuan dan referensi penulis dalam menciptakan sebuah karya film adalah:

1. ***See You After School***

   Film drama romantis korea yang dirilis pada tahun 2005, dan disutradarai oleh Lee Seok-hoon. Film ini berkisah tentang siswa baru di SMA yang ingin disegani di sekolah. Seseorang yang selalu sial, dia baru pindah dari sekolah lain namanya Kong Dal. Pada suatu hari Kong Dal melihat cewek yang digangu oleh segerombolan siswa dia pun membantu cewek tersebut. Kong Dal pun menantang ketua geng yang paling disegani di sekolah. Kong Dal menyewa petinju untuk

meminta perlindungan dari ketua geng, karena Kong Dal licik. Di tengah pertarungan petinju yang disewa kalah karena senjata makan tuan, Kong Dal salah mengasih susu kocok perut. Akhir cerita Kong Dal bertarung dengan ketua geng, karena Kong Dal sifatnnya penakut, Kong Dal menyerah dan ingin masuk kedalam geng tersebut. Syarat untuk masuk kedalam geng tersebut Kong Dal harus memukuli orang, termasuk teman dekatnya. Dan Kong Dal pun menjadi orang yang paling disegani disekolah tersebut, tetapi Kong Dal tidak nyaman dengan geng tersebut karena bertentangan dengan dirinya.

Apabila dikaitkan dengan film *"See You After School"* film ini juga sama-sama memiliki gendre yang sama dengan film *""Jalak Heroes""*, Tetapi alur dari film ini lebih mengarah kepada drama romantis.

Sedangkan pada film *""Jalak Heroes""* lebih kepada drama dan percintaan dengan unsur yang bertemakan budaya. Kemudian dari teknis dan konsep visual yang digunakan, pada film ini penulis banyak sekali menemukan kesamaan yaitu dari konsep *videografi* dengan mengunakan *surprise* visual sebagai satu seri rangkaian gambar. Pada film fiksi *""Jalak Heroes""*penulis mengunakan konsep teknik Pikturisasi untuk mendinamiskan gambar agar terciptanya *surprise* visual. Sedangkan pada Film *See You After School,* hanya beberapa scene yang menggunakan *surprise* visual. Berikut *capture* contoh potongan gambar pada cuplikan film *See You After School* yang menjadi acuan pikturisasi:

Gambar 1.
Rangkaian gambar *See You After School*
(sumber : Screen Capture, 2016)

2. **Si Kabayan Cari Jodoh**

Film Indonesia yang di rilis tahun 1994, sutradara Maman Firmansjah dan dibintangi oleh Didi Petet Dan Desi Ratnasari. Si Kabayan Cari Jodoh merupakan film yang menceritakan kisah Si Kabayan (Didi Petet) menempuh jalan panjang untuk mendapatkan jodohnya Nyi Iteung (Desi Ratnasari). Ini terjadi karena Abah (Rachmat Hidayat) tidak setuju bermantukan pemuda kampung macam kabayan. Terpaksalah kabayan pergi ke kota mengadu nasib dibantu sahabatnya Joni Kemot (Sena A.Utoyo) dan juraganya Nora Nori (Novi Gawatini) kabayan seorang kota pulang kampung untuk melamar Nyi Iteung. Film ini diakhiri dengan sadarnya Abah menerima kabayan apa adanya. Dalam film ini pengkarya juga banyak sekali menemukan kesamaan cerita.

Film ini juga memiliki latar belakang yang bertemakan drama percintaan, perjuangan dan budaya, baik itu dari segi bahasa, gaya dan

kebiasaanya. Kemudian pada film ini pengkarya juga mengunakan bentuk settingan alur cerita yang hampir sama dengan film Si Kabayan tetapi era tahunnya saja yang membedakan film ini dengan film *"Jalak Heroes".*

Gambar 2.
Poster *Si Kabayan Cari Jodoh*
(sumber : google, 2016)

3. **Grand Masti**

Film yang berjudul Grand Masti dalah sebuah film Bollywood yang dirilis pada tahun 2013yang disutradarai Indra Kumar. Inti cerita pada film Grand Masti adalah bercerita tentang tiga orang kawan yang bernama Meet, Prem, Amar yang sama-sama sudah menikah dan tak menyukai istri-isri mereka. Meet berpikir bahwa istrinya yang bernama Unatti selingkuh dengan bossnya. Sementara Prem tak suka ketika istrinya yang bernama Tulsi tak pernah menghabiskan waktu berdua dengan denganya. Lalu Amar membenci kehidupan kehidupan pernikahanya lantaran sang istri yang bernama Mamta lebih fokus mengurusi anaknya yang bernama Pappu dari pada Amar sendiri.

Dalam film ini banyak sekali kesamaan dari bentuk konsep videografi yang digunakan pada film *""Jalak Heroes"",* yaitu Meningkatkan *surprise* melalui pikturisasi sebagai unsur pendukung kelucuan pada gambar. Pada film ini pikturisasi digunakan hanya untuk pendukung motivasi *shot* saja, sedangkan pada film *""Jalak Heroes"".* Pikturisasi digunakan sebagai pendukung cerita kelucuan yang memberikan *surprise* visual. Jika dikaji lebih mendalam pada film ini memiliki unsur naratif yang sangat jelas dengan tema percintaan, sedangkan pada film *""Jalak Heroes""* film ini lebih bercerita tentang perjuangan mencari jodoh. Berikut *capture* contoh potongan gambar pada cuplikan film *Grand masti* yang menjadi acuan konsep yang penulis terapkan ke dalam penggarapan karya film fiksi "*"Jalak Heroes""*

Gambar 3.
Rangkaian gambar *Grand Masti*
(sumber : Screen Capture, 2016)