

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan masyarakat Indonesia sangatlah beragam terutama dalam kebutuhan hiburan yang meliputi kebutuhan rohani manusia, salah satunya yaitu film. Film merupakan hiburan *masyarakat* di Indonesia yang jumlah mulai berkembang dengan adanya peran televisi dan juga bioskop yang memberikan atau menampilkan film di layar mereka, contohnya seperti stasiun televisi Trans-Tv, RCTI, Global Tv yang menampilkan beberapa film layar lebar baik film luar maupun film lokal dalam program *Big Movies*, *Box Office* Indonesia, Bioskop Transtv.



Gambar 1.1 Program Movies Televisi Indonesia

(www.google.com di Akses pada tanggal 24 September 2016 pukul 17.14)



Gambar 1.2 Screenshoot wawancara Video Blitz Arthouse
(https://youtu.be/Go_BSESu0-s di Akses pada tanggal 20 September 2016 pukul 18.01)

Peran Stasiun televisi swasta, pada program *movies* hanyalah membantu mempopulerkan film yang sudah ada di layar lebar, sedangkan peran bioskop yang menjadi salah satu hal utama sebuah karya film bisa di akui dan dikenal oleh banyak orang. Menurut Frans Sartono wartawan Harian Kompas pada video Youtube Blitz Arthouse (Dipublikasikan tanggal 28 Jan 2015) :

“bioskop adalah tempat dimana akhirnya sebuah produk yang berupa film - film itu akhirnya bisa di share dan dibagi oleh penonton atau audiense.”



Gambar 1.3 Pesebaran bioskop di Indonesia

(<http://filmindonesia.or.id/> di Akses pada tanggal 21 September 2016 pukul 19.02)

Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang cukup memiliki konsumsi film yang tinggi, terbukti dari data filmindonesia.or.id pada 25 mei 2013 lalu, adanya 204 gedung bioskop yang terletak di 55 kabupaten dari 538 kota yang ada di Indonesia ([http://filmindonesia.or.id/](http://filmindonesia.or.id) di Akses pada tanggal 21 September 2016 pukul 19.02).

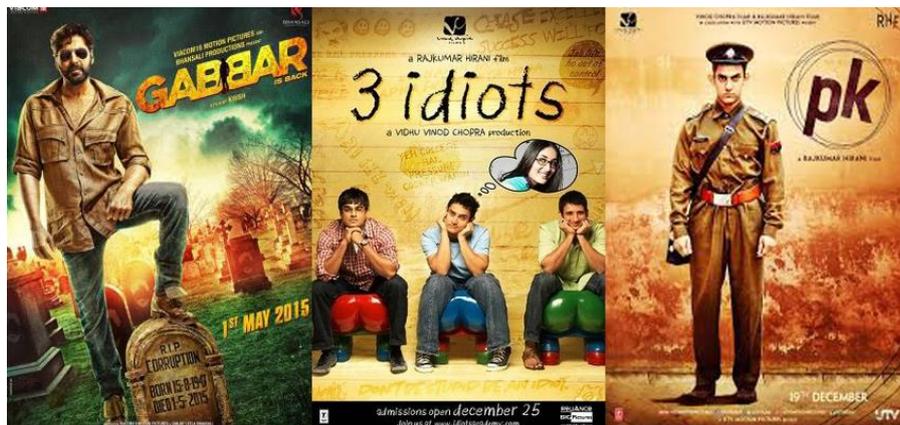
Maka dari itu peran bioskop sebagai sarana utama dalam mempopulerkan sebuah film sangatlah penting di Indonesia, karena menurut penulis sendiri bioskop memiliki kekuatan daya tarik yang besar dengan fasilitas yang ada, seperti tempat duduk yang nyaman, layar yang lebar, dan sebuah ruangan tertutup yang dikelilingi oleh banyak orang, tidak jauh berbeda pada jaman dahulu seperti pertunjukan teater drama maupun layar tancap.



Gambar 1.4 Film – film Barat

(www.google.com di Akses pada tanggal 24 September 2016 pukul 19.48)

Film – film yang ada di layar lebar merupakan film yang terbaik sehingga bisa ditayangkan di sebuah bioskop, yang di tayangkan pun pasti memiliki *genre* – *genre* yang berbeda, karena tiap negara memiliki ciri khas film tersendiri. Contoh Film khas Barat lebih banyak bertemakan *Fantasy* dan *Scifi* sebagai film andalan mereka, seperti film *Die Hard*, *Insurgent*, *Running Maze*, *The Hunger Games*, *Harry Potter* dan masih banyak lagi.



Gambar 1.5 Film – film India

(www.google.com di Akses pada tanggal 24 September 2016 pukul 20.02)

Adapun film India yang memiliki ciri khas pada *Action* bercampur *Romance*, karena cerita film India rata – rata mengkisahkan seorang karakter yang memiliki sifat bijaksana, baik hati, dan juga memiliki ketangguhan dalam mencapai tujuannya, film India tidak jauh dari adegan tarian yang menjadi salah satu ciri khas film India, contohnya seperti film *Gabbar is back*, *PK (Peekay)*, *Kutchu Kutchu Hotahai*, dan *3 Idiots*. Dari semua contoh film di atas yang paling berkesan adalah film *Gabbar is back* , karena film tersebut menceritakan seseorang tokoh yang sangat benci akan sisi gelap negaranya, mulai dari kasus korupsi, pelayanan publik, dan mafia politik yang merugikan banyak orang di negaranya.

Film – Film di Indonesia sendiri sebenarnya tidak jauh berbeda dengan film – film yang ada diluar negeri, dan bisa dibilang film Indonesia sebenarnya juga mempunyai kualitas dan kelayakan yang sangat baik walau film indonesia sendiri tidak pernah lepas dari genre tentang percintaan ataupun genre 18 tahun ke atas, seperti film *Menculik Miyabi* (2010) dan *Suster Keramas* (2011) yang pernah turun di layar lebar sempat menjadi kontroversi *masyarakat*, yang memungkinkan timbulnya penolakan serta target pasar yang salah.

Nonton Film Suster Keramas Pakai KTP

Kamis, 7 Januari 2010 13:55



Film *Suster Keramas* terus mengundang pro dan kontra. Untuk menyeleksi penonton yang berhak melihat film dewasa tersebut maka dilakukan pemeriksaan kartu tanda penduduk (KTP). Penonton harus bisa menunjukkan KTP untuk membuktikan bahwa usianya sudah 17 tahun ke atas.

Di bioskop-bioskop jaringan 21 maupun XXI, pihak pengelola maupun produser film itu memberlakukan syarat tersebut sejak *Suster Keramas* diputar tanggal 31 Desember 2009. Di layar monitor ruang lobi bioskop (tempat penjualan tiket) ditayangkan pengumuman mengenai syarat ber-KTP bagi penonton. Pengumuman tersebut berbunyi: "Bagi penonton yang ingin menyaksikan *Suster Keramas* diharap memperlihatkan kartu tanda pengenal".

Gambar 1.6 *Screenshoot* Berita *Tribun News* (<http://www.tribunnews.com> di Akses pada tanggal 24 September 2016 pukul 21.20)

Sepertinya tidak hanya 2 film yang saya sebut di atas, Film Indonesia lainnya seperti Air Terjun Pengantin, atau Pocong dan film sejenisnya masih mengandung unsur pornografi yang cukup kuat, walau kita sendiri tahu bahwa beberapa film Indonesia memang memiliki unsur tersebut tapi tidak sekental sekarang, contohnya bandingkan dengan Film Warkop DKI yang memang memiliki unsur dan makna tersendiri dalam judul yang dibuat seakan – akan ada unsur sexualitas, yaitu Maju Kena Mundur Kena, Mana Bisa tahan, Bisa Naik Bisa Turun dan masih banyak lagi.



Gambar 1.7 Cover film Warkop DKI(www.google.com) dan Olahan Penulis di
Akses pada tanggal 26 September 2016 pukul 19.00)

Maka dari itu film – film Indonesia yang benar – benar bisa mendidik atau memberikan pesan moral serta hiburan kepada para remaja sangatlah kurang, karena target yang ada selalu di arahkan kepada ranah orang dewasa, jadi hanya orang dewasa yang dapat menikmati film tersebut tanpa peduli umur mereka. Bukan berarti film – film Indonesia dulu dan sekarang buruk tetapi memang selera penontonnya saja yang berubah sesuai perkembangan jaman.

"Kualitas film Indonesia tidak buruk, tapi yang perlu dicatat bukan karena kualitasnya bagus atau jelek, tetapi selera penonton yang sudah diubah," kata

Slamet kepada CNN Indonesia ketika ditemui di Gedung Film, Jalan MT Haryono, Jakarta, pada Jumat (24/7). (<http://www.cnnindonesia.com> di Akses pada tanggal 20 September 2016 pukul 20.10)

Maka dari itu inovasi dan kreasi sangat dibutuhkan dalam mengangkat film – film yang bisa di gemari oleh semua golongan *masyarakat*, dan juga memiliki nilai pesan moral yang baik, karena terkadang film di sebuah negara itu selalu menggambarkan suasana *masyarakatnya*, jadi film di sebuah negara bisa dijadikan sebagai penilaian kualitas masyarakat tersebut.

Tabel 1.1 Film Indonesia Terlaris (Olahan Penulis)

Nomor	Judul film	Jumlah penonton	Produksi	Tahun produksi	Sutradara
01	<i>Laskar Pelangi</i>	4.631.841	Mizan Productions Miles Films	2008	Riri Riza
02	<i>Habibie & Ainun</i>	4.488.889	MD Entertainment	2012	Faozan Rizal
03	<i>Ada Apa dengan Cinta? 2</i>	3.657.007	Miles Films	2015	Riri Riza
04	<i>Ayat-ayat Cinta</i>	3.581.947	MD Entertainment	2008	Hanung Bramantyo
05	<i>Ketika Cinta Bertasbih</i>	3.100.906	SinemArt	2009	Chaerul Umam
06	<i>My Stupid Boss</i>	2.687.250	Falcon Pictures	2016	Upi Avianto
07	<i>5 cm</i>	2.392.210	Soraya Intercine Films	2012	Rizal Mantovani
08	<i>Ada Apa dengan Cinta?</i>	2.170.390	Miles Films	2002	Rudy Soedjarwo
09	<i>Eiffel I'm in Love</i>	2.042.848	Soraya Intercine Films	2003	Nasri Cheppy
10	<i>Ketika Cinta Bertasbih 2</i>	2.003.121	SinemArt	2009	Chaerul Umam
11	Rudy Habibie	2.000.107	MD Entertainment	2016	Manoj Punjabi
12	<i>The Raid</i>	1.844.817	Merantau Films XYZ Films	2012	Gareth Evans
13	<i>Comic 8: Casino Kings Part 2</i>	1.835.644	Falcon Pictures	2015	Anggy Umbara
14	<i>Sang Pemimpi</i>	1.742.242	Mizan Productions Miles Films	2009	Riri Riza
15	<i>Tenggelamnya Kapal Van der Wijck</i>	1.724.110	Soraya Intercine Films	2013	Sunil Soraya
16	<i>Comic 8</i>	1.624.067	Falcon Pictures	2014	Anggy Umbara
17	<i>The Raid 2: Berandal</i>	1.423.087	Merantau Films XYZ Films	2014	Gareth Evans
18	<i>Get Married</i>	* 1.400.000	Kharisma Starvision Plus	2007	Hanung Bramantyo
19	<i>Garuda di Dadaku</i>	1.371.131	SinemArt	2009	Ifa Isfansyah
20	<i>Nagabonar Jadi 2</i>	1.246.174	Demi Gisela Citra Sinema	2007	Deddy Mizwar

Dari tabel di atas terbukti film – film Indonesia sendiri tidak kalah peminatnya dengan film luar, salah satunya film *The Raid* yang sampai pada ranah International yang di publikasikan pertama kali di Festival Film Internasional Toronto 2011, sebagai film pembuka kategori *Midnight Madness*, film ini mendapatkan penghargaan *The Cadillac People's Choice Midnight Madness Award*. Jadi film fiksi yang ada di Indonesia memang memiliki kualitas yang baik, terutama film – film yang sudah dijadikan sebagai film layar lebar.

Dari semua film Indonesia baik secara *tv series*, sinetron, ataupun film layar lebar, jarang sekali yang mengangkat tentang tema *Super Hero* pada saat ini, sehingga *Super Hero* hanya diketahui oleh segelintir remaja yang mungkin lahir pada tahun 90-an yang masih sempat menonton Film Panji Manusia Millenium, Saras 008, Wiro Sableng, Angkling Darma, Si Buta dari Gua Hantu dan Gerhana. Karya seperti film - film tersebut jarang di temui pada era ini, seperti yang diucapkan Bpk. Slamet bahwa selera penonton berubah, penulis tidak sepenuhnya setuju dengan pendapat tersebut. Karena penulis merasa karya tersebut hilang dikarenakan tingkat kekreatifitasan dan percaya diri kreator film yang mulai pudar.

Tidak hanya pudarnya percaya diri, tetapi kejar jam tayang dan kejar popularitas menjadi hal yang diutamakan kreator film saat ini, sehingga tema film yang ada selalu monoton dan jika filmnya dirasa sukses maka muncullah sequel cerita atau part 2 yang jalan ceritanya seperti pada film yang awal, contohnya tidak usah pada film layar lebar, tapi sinetron seperti *Tukang Bubur Naik Haji*, *Tersanjung*, *Cinta Fitri*, dan lainnya.

Maka dari itu penulis melihat bahwa kreator film tentang *Super Hero* sangatlah kurang, meskipun tema *Super Hero* ini dapat dinikmati oleh seluruh kalangan baik dari anak – anak hingga orang dewasa, tetapi kenyataannya sekarang film yang seharusnya ditampilkan untuk orang dewasa malah ditonton oleh anak – anak. Salah satu contoh negara yang sampai saat ini film *Super Hero*-nya tidak pernah hilang adalah Jepang. Tiap season atau tahunnya, Jepang selalu membuat film bertemakan *Tokusatsu* (bahasa jepang dari *Super Hero*) dalam series

Ultraman, Super Sentai (di Indonesia dikenal *Power Rangers*), *Kamen Rider* (di Indonesia dikenal sebagai Satria Baja Hitam).

Tokusatsu sendiri sudah ada sejak tahun 1954, yang pertama kali diciptakan adalah film *Godzilla* dengan Ultraman, yang di direct dan diciptakan oleh Eiji Tsuburaya. Tsuburaya bukan artis FX pertama, tetapi dia telah berhasil membuat pertunjukan efek khusus di Jepang menjadi sesuatu hal yang berbeda. Ketika memproduksi suatu film yang mempertunjukkan makhluk-makhluk raksasa (seperti monster, superhero, alien, dsb.), Tsuburaya biasanya menggunakan teknik yang melibatkan maket miniatur yang canggih, dan monsternya menggunakan stuntman dengan kostum monster (sekarang disebut "Suitmation") atau boneka yang bisa diatur gerakannya (Mothra, Dogora, etc.). Meskipun sekarang sudah banyak efek khusus yang menggunakan efek digital, metode Tokusatsu Tsuburaya tetap dipergunakan sampai sekarang, dan sudah menjadi tradisi tersendiri. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu> di akses pada tanggal 23 September 2016 pukul 21.00)

Karena itulah penulis ingin membuat sebuah karya film bertemakan *Super Hero* yang merupakan hasil karya original dari penulis, karena menurut saya film yang baik mempunyai pesan moral serta memiliki makna tersendiri untuk penontonnya. Penulis merasa film yang memberikan kesan persamaan antara kehidupan penonton dengan tokoh film yang ada akan menimbulkan perasaan tersendiri bagi penonton sampai terucap kata – kata “kenapa mirip saya ya kehidupan si tokoh A ini?”. Berarti film tersebut dapat diterima oleh penonton secara realita karena penonton merasakan adanya kesamaan dengan tokoh film tersebut. Maka dari itu penulis merasa bahwa film yang dapat membentuk sebuah opini diri untuk merasakan seorang karakter dari sebuah film, maka film tersebut dapat dijadikan sebagai suatu pengajaran tersendiri.

Bukan *Super Hero* merupakan karya yang saya ciptakan bersama team produksi saya yaitu Chronos Production, saya mengambil tema superheros seperti yang dijelaskan di atas karena kurangnya kreator Indonesia yang mengangkat tema

tersebut, mungkin merasa khawatir jika film *Super Hero* hanya untuk golongan tertentu tetapi saya rasa sebaliknya tidak.

Awal ide pembuatan film ini pun muncul karena latar belakang saya sebagai producer sendiri memang menyukai film – film superhero, terutama film – film *scifi* yang dimana orang-orang mempunyai kekuatan super atau kekuatan khusus dalam cerita tersebut. Yang terpikirkan dalam pembuatan film ini bagaimana jika karakter utama tidak punya kekuatan super, tapi memiliki hati yang supel serta senang membantu orang lain.

Pembuatan karya akhir yang mengambil tema *Super Hero* ini ditujukan untuk golongan remaja terutama bagi mereka yang sedang dalam masa pendidikan. Selain itu film ini diangkat dan dikemas dengan tema superhero dikarenakan kurangnya film – film *Super Hero* Indonesia yang beredar saat ini, karena film yang baik dapat membangun masyarakatnya terutama pada pemuda Indonesia.

Seperti yang dikatakan Wakil Gubernur Jawa Barat Deddy Mizwar “Kalau kita menonton film bermutu, otomatis orangnya juga akan menjadi bermutu juga”

“Kalau anak-anak muda suka membuat film pendek, bisa muncul daya kritis dari generasi muda untuk memilih tayangan-tayangan bermutu untuk ditonton,” katanya di sebuah acara di Bandung, Jawa Barat, Kamis (7/4). (<http://celahkota.com> diakses pada tanggal 23 september 2016 pukul 22.00)

Maka dari itu saya menulis proposal ini untuk pembuatan film Bukan *Super Hero* sebagai karya akhir studi saya di Ilmu Komunikasi Broadcasting, yang bertujuan untuk membangkitkan film – film bertemakan *Super Hero* yang ada di Indonesia.

1.2 Fokus Permasalahan

Dalam film “Bukan *Super Hero*”, penulis memfokuskan permasalahan, kurangnya para kreator film Indonesia yang mau mengangkat film – film bertemakan *Super Hero* dan juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruh dan tanggapan film yang bertemakan *Super Hero* bagi para remaja sekarang.

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan film bertemakan *Super Hero* yang bisa di targetkan untuk anak – anak dan remaja saat ini ?
2. Bagaimana pengaruh dan tanggapan penonton pada film ini, terutama di media sosial?

1.3 Tujuan

Tujuan dari film ini untuk membuktikan bahwa pembuatan film *Super Hero* di Indonesia masih bisa di hidupkan kembali, terutama untuk para kreator remaja yang dapat memberikan edukasi bagi anak – anak muda baik saat ini maupun kedepannya, dengan cara memproduksi film *Super Hero original* Indonesia itu sendiri.

1.4 Manfaat

a. Aspek teoretis

Manfaat dari Karya ini adalah agar penulis jadi lebih mengetahui tentang teori sinematografi yang berkaitan dengan dunia broadcasting khususnya di produksi film.

b. Aspek Praktis

Adapun manfaat praktis dari proyek akhir ini adalah :

1. Untuk Masyarakat

Dapat memberikan sebuah film singkat yang mempunyai pesan moral yang baik dengan kemasan film yang bertemakan superhero.

2. Untuk Kreator Film

Memberikan gambaran bahwa film pendek tidak harus selalu bertemakan percintaan atau bertemakan horor, tapi bisa juga dikemas dengan banyak cara yang lebih menarik dan unik.

1.5 Konsep Perencanaan Karya Akhir

Pembuatan Film fiksi ini akan terbagi menjadi 3 tahap utama yaitu :

- a. Pra produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

1.5.1 Draft Konsep Pra Produksi

a. Pra Produksi

Pada tahap ini peneliti mencari data – data mengenai objek dan subjek terkait tema utama film. Mulai melakukan menentukan Alur cerita yang berujung sampai ending dan di jadikan sebuah naskah, lalu memilih tempat dan melakukan survey sesuai *scene* yang ada di naskah, melakukan pembentukan design character baik mulai dari wardrobe hingga properti yang dibutuhkan di tiap *scene*, peralatan shooting berupa kamera dslr dan juga mic sebagai pengambil suara utama, dan terakhir membentuk *timeline* produksi agar memudahkan jadwal shooting, terutama untuk *scene* yang berlokasi di tempat yang sama.

b. Produksi

Dalam tahap produksi ini yang paling dibutuhkan adalah peralatan – peralatan shooting yang sudah disediakan, dalam tahap produksi ini pengambilan waktu yang tepat sangat dibutuhkan, terutama pada pengambilan gambar *outdoor* dikarenakan ketidaktahuan akan kondisi cuaca yang dapat merusak jadwal shooting.

Teknik pengambilan gambar pun dibutuhkan dalam shooting ini dan teknik yang kami gunakan dalam shooting ini adalah single camera, dikarenakan ini film fiksi untuk memperjelas suatu adegan tertentu agar kita bisa mendapatkan detail angle – angle yang kita perlukan untuk perihal editing.

Dalam Produksi ini pun pengambilan gambar atau *shooting* akan diulang 3-4 kali sehingga dengan adanya rekaman yang sama, memudahkan editor memilih lagi hasil – hasil shoot yang lebih baik, karena terkadang ada rekaman yang dirasa sudah bagus tapi saat proses editing ternyata ada kebocoran, baik itu dari visual maupun audionya.

Pada proses ini juga Audio merupakan suatu hal yang paling sakral, atau bisa dibilang sangat penting dikarenakan segala suara baik itu suara vokal pemain dan suara lingkungan akan berdampak penting pada editing, karena dengan adanya audio yang baik membuat komunikatif sebuah film menjadi terlihat jelas.

c. Pasca Produksi

Dalam tahap terakhir ini yaitu pasca produksi dimulai dari memisahkan data – data *shooting* tiap *scene* kedalam satu folder. Data yang awalnya ada didalam *memorycard* dipindahkan ke komputer dalam format file type .MOV. Data yang sudah ada di dalam komputer dapat diedit melalui banyak *software* editor video.

Adobe Premiere merupakan salah satu *software* yang dipakai untuk pengeditan file ini, agar terjaga kerapiahannya tiap *scene* yang dipindahkan dibuat folder di tiap folder import yang ada di Adobe Premiere, sehingga memudahkan untuk mencari sambungan *sequel* yang akan diedit ditiap *scenanya*.

1.5.2 Target Penonton

i. Demografis

1. Usia : Semua umur
2. Status : Semua golongan
3. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

ii. Psikografis

Secara psikografis, target film pendek “Bukan *Superhero*” ditujukan kepada rakyat Indonesia, terutama khususnya untuk anak - anak muda yang sedang menyelesaikan studinya dikota – kota besar.

1.5.3 Tujuan Media yang digunakan

Media yang akan digunakan dalam mempublikasikan karya ini adalah Youtube dan Facebook, karena 2 media tersebut merupakan 2 media yang sangat sering di akses orang Indonesia yang memiliki fitur mengupload Video secara bebas dan dapat dipublikasikan dengan lebih mudah.

1.5.4 Cara Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada karya akhir ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

- a. Pengambilan gambar di lokasi secara langsung.
- b. Melakukan pengumpulan data file audio untuk background music, dan juga audio effect sebagai sound effect film nantinya.
- c. Mempelajari suasana lokasi yang nantinya akan dikondisikan baik itu untuk perihal Cuaca, perihal noise untuk audio, atau seputar pengambilan angle yang baik agar tidak terjadi kebocoran pada saat pengambilan gambar.
- d. Melihat karya – karya lama yang terkait tentang film pendek, terutama film yang memiliki tema superhero dan juga memiliki pesan moral seputar perihal kebaikan.

1.5.5 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan produksi Film pendek “Bukan *Superhero*” ini dilakukan di daerah Bandung, karena memakai latar belakang mahasiswa maka akan ditampilkan area sekitar kampus. Pengerjaan karya akhir ini diperkirakan akan berlangsung dari bulan Juli hingga Oktober 2016, berikut tabel perkiraannya :

Tabel 1.2
Perencanaan Waktu Pengerjaan Film Fiksi “Bukan Superhero”

KEGIATAN	Waktu					
	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Pembahasan Topik	■					
Mengumpulkan peralatan		■				
Menyusun proposal		■				
Seminar proposal			■			
Memulai Produksi			■			
Editing				■	■	
Sidang Karya Akhir Karya Akhir				■	■	■

Sumber : Hasil Olahan Penulis