

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki penduduk cukup padat, tidak heran apabila kota-kota di Indonesia memiliki penduduk yang beranekaragam pemikiran yang kreatif sehingga memunculkan kota-kota kreatif di Indonesia. Ada banyak kota kreatif di Indonesia, bukan sekedar hanya kotanya yang tertata kreatif tetapi juga masyarakat-masyarakatnya yang membawa nama kotanya menjadi kreatif karena pemikirannya. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia>)

Ada 5 kota di Indonesia yang memiliki kreativitas cukup tinggi yaitu : Pekalongan, kota Pekalongan terkenal akan kreatif kerajinan batiknya, kota Pekalongan juga menjadi kota pertama di Indonesia yang di akui oleh UNESCO sebagai kota kreatif di Indonesia. Di posisi berikutnya ada kota Yogyakarta, kota Yogyakarta di dalamnya banyak ditemukan hal-hal unik dalam bidang seni, salah satunya adalah seni musik yang dapat di temui di perempatan-perempatan kota Yogyakarta, banyak di temukan musisi-musisi unik yang memainkan musik dengan alat-alat yang sederhana tetapi bisa menciptakan lantunan musik yang kreatif dan unik. Setelah kota Yogyakarta kota kreatif selanjutnya adalah kota Denpasar, kota yang berada di pulau Bali tersebut kreatif dalam bidang wisatanya, wisata kota Denpasar terkenal dengan tempat wisatanya yang di padukan dengan unsur-unsur budaya yang kental sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke kota yang berada di Pulau Dewata tersebut. Kota terakhir yang terkenal kreatif adalah Jakarta, Jakarta adalah salah satu kota yang memiliki penduduk terpadat di Indonesia, dari situlah banyak bermunculan ide-ide unik/ kreatif yang bermunculan di Jakarta, mulai kreatif dalam berfikir sampai kreatif dalam berpenampilan, bahkan di Jakarta juga di sediakan tempat-tempat untuk berkumpulnya orang-orang kreatif seperti Galeri Nasional dan juga Gedung Kesenian. Lalu ada kota Bandung yang terkenal sebagai kota kreatif, selain kotanya yang indah warga Bandung juga terkenal kreatif karena banyak di

temukan hal-hal unik di Bandung, kreatifitas masyarakat Bandung dapat di lihat dari bagaimana cara masyarakat memutar otak untuk mendapatkan pundi-pundi rupiah, contohnya seperti sekelompok manusia silver, dan juga sekelompok manusia kartun bahkan ada sekelompok orang di Bandung yang memiliki profesi sebagai pawang topeng monyet yang dapat menjadikan seekor monyet sebagai alat untuk mendapatkan rupiah dengan cara melatih monyet-monyet tersebut untuk melakukan hal yang unik. Dari semua itu pasti di butuhkan tingkat pemikiran yang kreatif agar dapat memuluskan profesi masing-masing dari mereka tersebut, dan uniknya lagi fenomena tersebut banyak di temukan di kota Bandung. (<http://lanangindonesia.com/read/daftar-kota-kreatif-di-indonesia>)

Penulis mengangkat kota Bandung sebagai fenomena kota yang kreatif karena selama 5 tahun berada di kota Bandung penulis banyak menemukan hal-hal yang kreatif di kota Bandung, namun kreatif yang akan penulis bahas di dalam pembahasan tugas akhir ini adalah kreatif mengenai manusia kartun yang lagi marak kita jumpai di jalan Asia Afrika kota Bandung.

Kenapa manusia kartun di sebut kreatif, karena pada dasarnya kreatif memiliki arti salah satunya yaitu, penemuan ide/ gagasan baru yang belum pernah ada sebelumnya yang dapat memecahkan suatu masalah, diambilnya sekumpulan manusia kartun sebagai salah satu hal yang kreatif karena sekumpulan manusia kartun banyak dapat di temukan di Kota Bandung. Sekumpulan manusia kartun adalah sekumpulan orang yang memiliki ide kreatif untuk memecahkan masalah dalam hal susahny mencari pundi-pundi rupiah di Kota Bandung, dan akhirnya merekapun menciptakan sesuatu yang berbeda dari sebelum-sebelumnya yaitu berupa manusia kartun. Sedangkan kenapa jalan Asia Afrika yang dipilih sebagai tempat pembahasan, karena hanya di jalan Asia Afrika Bandung tempat yang biasa di jumpai sekumpulan manusia kartun tersebut, lebih mudahnya dapat di jumpai ketika siang hari di jalan Asia Afrika. (<http://lanangindonesia.com/read/daftar-kota-kreatif-di-indonesia>)

Menurut Tite Juliantine (2009:04) kreaitif merupakan kemampuan mengembangkan atau menciptakan ide dan cara baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan pengertian dari kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal baru, baik berupa gagasan, atau karya nyata, kombinasi dari hal yang ada atau relatif berbeda dari yang telah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan naluri yang telah ada sejak lahir namun, kretivitas tidak dapat berkembang dengan sendirinya, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Berikut ada beberapa ciri-ciri kreativitas :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan juga mendalam.
- b. Memiliki daya imajinasi yang tinggi.
- c. Selalu memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu masalah.
- d. Melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.
- e. Orisinil dalam ungkapan sebuah gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Gambar 1.1

Manusia Kartun



Sumber : foto penulis

Gambar 1.2
Manusia Kartun



Sumber : foto penulis

Gambar 1.3
Manusia Kartun



Sumber : <http://m.galamedianews.com/>

Selain merupakan tempat berdirinya gedung-gedung heritage, kini di sekitar Jalan Asia Afrika sering berlangsung kegiatan yang sering menarik perhatian kerumunan massa. Salah satu hal yang menarik dari Jalan Asia Afrika adalah hadirnya badut dan mereka yang menggunakan kostum ala karakter animasi, khususnya tokoh-tokoh komik Jepang dan bisa juga disebut Manusia Kartun. (<http://www.wisatabdg.com/2015/12/selfie-bareng-para-tokoh-kartun-di.html>)

Tokoh-tokoh kartun dari luar negeripun pun ikut menghiasi Jalan Asia - Afrika. Tak heran kehadiran para tokoh kartun tersebut kerap menjadi buruan pengunjung, khususnya anak-anak untuk foto bareng. Adapun kumpulan manusia kartun tersebut berasal dari komunitas Kostum Unik Asia Afrika Bandung.

Tentu saja mereka bukan tokoh asli dari cerita kartun, melainkan sekelompok orang yang mengenakan pakaian yang mirip dengan tokoh-tokoh dalam cerita komik, dongeng, dan film, atau yang akrab disebut "cosplay". Tidak heran bila di sekitar trotoar Asia Afrika, terutama di dekat Gedung Merdeka, kita dapat dengan mudah bertemu tokoh Ksatria Baja Hitam, Iron Man, Transformers, Captain America, Naruto, Hello Kitty, Masha and The Bear, Doraemon, hingga Spongebob. Bahkan, karakter film hantu pun ada, dari Suster Ngesot, Valak, Pocong Pinky, hingga tokoh tradisional dari dunia wayang golek, si Cepot pun kerap terlihat.

Tetapi tahukah kita di balik bahagianya manusia kartun tersebut yang bertujuan untuk menghibur orang-orang disekitarnya, ada beberapa hal yang menjadikan mereka merasakan susahny menjalani kehidupan ini, karena semakin mahalny kebutuhan ekonomi lalu ditambah sulitny mencari pekerjaan di Bandung dan juga kurangnya kemampuan mereka, namun merekapun bisa mengeluarkan ide-ide kreatifny untuk mengais rupiah di Bandung, yang mana ide tersebut menjadi keunikan tersendiri di kota Bandung. Memang bukan suatu pilihan mereka untuk bekerja menjadi manusia kartun tetapi hal tersebut dilakukan semata hanya untuk melanjutkan hidup dan juga untuk menghibur masyarakat Bandung ataupun wisatawan yang sedang berkunjung di jalan Asia

Afrika Bandung. Di balik niat baiknya tersebut tidak jarang mereka di usir oleh orang-orang yang tidak suka dengan keberadaan dan pekerjaan mereka tersebut.

Selain itu penulis juga ingin mengetahui bagaimana pendapat SATPOL PP mengenai adanya sekumpulan manusia kartun di jalan asia afrika, apakah pernah ada masyarakat yang mengadu kepada SATPOL PP tentang keberadaan manusia kartun tersebut dikarenakan ada sebagian masyarakat yang merasa terganggu dengan keberadaan manusia kartun tersebut, sehingga masyarakat menginginkan agar SATPOL PP melarang sekumpulan manusia kartun berada di jalan Asia Afrika kota Bandung.

Berdasarkan data-data di atas penulis membuat karya akhir berupa film dokumenter “Di Balik Senyum Bahagia Kota Bandung”. pada film ini penulis ingin mengetahui dan mengupas tentang pekerjaan dan kehidupan sekelompok manusia kartun yang berada di jalan Asia Afrika Bandung.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Bagaimana pendapat masyarakat tentang keberadaan manusia kartun di jalan Asia Afrika Kota Bandung?
2. Bagaimana pendapat manusia kartun mengenai profesinya yang berada di jalan Asia Afrika Kota Bandung?
3. Bagaimana pendapat SATPOL PP mengenai keberadaan manusia kartun di jalan Asia Afrika Kota Bandung?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui pendapat masyarakat tentang keberadaan manusia kartun di jalan Asia Afrika Kota Bandung.
2. Mengetahui pendapat manusia kartun mengenai profesinya yang berada di jalan Asia Afrika Kota Bandung.
3. Mengetahui pendapat SATPOL PP mengenai keberadaan manusia kartun di jalan Asia Afrika Kota Bandung.

1.4 Manfaat

a. Aspek Teoretis

Manfaat teoretis dari proyek akhir ini adalah agar menambah pengetahuan dalam pengembangan teori sinematografi yang berkaitan dengan ilmu komunikasi khususnya produksi film.

b. Aspek Praktis

Adapun manfaat praktis dari proyek akhir ini adalah :

1. Untuk sekumpulan manusia kartun

Dapat memberikan motivasi dan kepercayaan diri dalam menjalankan profesinya sebagai penghibur masyarakat di Kota Bandung.

2. Untuk masyarakat

Dapat lebih menghargai keberadaan/pekerjaan manusia kartun yang ada di jalan Asia Afrika Bandung.

1.5 Konsep Perencanaan Karya Akhir

Dalam pembuatan film dokumenter ini, penulis membagi proyek menjadi 3 bagian : pra produksi, produksi, pasca produksi.

1.5.1 Draft Konsep Pra Produksi

1. Alur Pembuatan Karya:

a. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis mencari data-data terkait objek dan subjek serta melakukan survei langsung ke lokasi dimana subjek berada. Selagi survei dilakukan, kegiatan berikutnya penulis adalah membuat naskah. Pembuatan naskah ini dilakukan langsung di lapangan. Dengan harapan, naskah yang ditulis sesuai dengan realitas

yang terjadi di lapangan. Setelah itu, penulis menentukan jadwal-jadwal shooting yang termasuk ke dalam *timeline* produksi.

b. Produksi

Dalam tahap produksi, penulis melakukan pengambilan gambar di lapangan. Yang baik terdiri dari kebutuhan audio serta visual. Kegiatan yang dilakukan di lapangan untuk pemenuhan kebutuhan audio serta visual yaitu dengan cara mengunjungi objek dari film, melakukan wawancara kepada narasumber, serta pengumpulan data-data pendukung lainnya agar karya yang dihasilkan lebih akurat.

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh penulis adalah dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *handheld*. Penulis menggunakan teknik ini dikarenakan oleh keterbatasan waktu, alat, serta sumberdaya manusia. Selain karena keterbatasan tersebut, apabila dengan teknik ini dapat dibungkus dengan kreativitas, maka dapat menghadirkan kesan yang lebih nyata kepada penonton.

c. Pasca Produksi

Dalam memproduksi film dokumenter ini, penulis menggunakan kamera *DSLR* dengan beberapa lensa pendukung diantaranya, lensa 18-55mm, dan lensa fix 50mm untuk keperluan pengambilan gambar. Penggunaan kamera *DSLR*, atas pertimbangan penyimpanan data yang dihasilkan oleh kamera lebih mudah diakses dan ringan, kamera *DSLR* menggunakan media penyimpanan data dengan *System Digital Card* atau *SD Card*. Penggunaan *DSLR* dengan media penyimpanan *MMC* dan *CF* akan menghasilkan data dalam format digital video, dan dalam format *.MOV*. Data dengan format *.MOV* ini data dapat langsung digunakan pada software editing seperti *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*, sehingga penulis tidak perlu lagi melakukan proses convert data untuk melakukan proses editing.

Lalu proses editing akan masuk pada beberapa tahap yang terbagi atas keperluan gambar dan suara yaitu, *Offline Editing*, *Music Scoring*, *Online Editing*, *Color Grading* dan *Mastering*.

- *Offline editing*

Dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara kasar hasil gambar yang diinginkan. Dalam pembuatan film dokumenter ini, offline editing yang dilakukan adalah memilih shot gambar yang baik, kemudian mengatur letak posisinya untuk menciptakan keterpaduan dan kesinambungan dalam gambar yang akan diedit sehingga menciptakan sebuah cerita yang kontinuiti dengan gambar yang dinamis.

- *Online Editing*

Dalam sebuah film fungsi *online editing* ialah salah satu proses akhir dimana penulis akan memasukkan ilustrasi, narasi, efek, koreksi warna, dan lain-lain sehingga hasil dari *online editing* bisa langsung menjadi sebuah film yang utuh.

- *Music Scoring*

Proses ini dilakukan karena berfungsi untuk menciptakan irama yang struktural dan merangsang tanggapan emosional yang bertujuan memperjelas dan memperkuat makna gambar visual.

1.5.2 Data Khalayak Sasaran

i. Demografis

- 1) Usia : 25 – 40 tahun
- 2) Pekerjaan : Sekelompok manusia kartun dan Masyarakat di Bandung
- 3) Jenis Kelamin : Pria dan wanita

ii. Psikografis

Secara psikografis, target *audience* film dokumenter “Di Balik Senyum Bahagia Kota Bandung” adalah Masyarakat di Bandung, dan manusia kartun. Target Dokumenter ini ditunjukkan untuk dewasa.

1.5.3 Tujuan Media yang digunakan

Media yang akan digunakan untuk mempublikasikan karya adalah *youtube*. *Youtube* digunakan penulis karena dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja, sehingga mudah untuk ditonton oleh masyarakat luas. Dengan mengunggah film dokumenter ini di *youtube* masyarakat bebas menikmati film tersebut tanpa mengeluarkan biaya atau tidak membayar. Dikarenakan juga banyaknya film dokumenter yang diunggah di *youtube* itu dapat dilihat dari hasil karya terdahulu.

Youtube mempunyai lebih dari satu miliar pengguna hampir sepertiga dari semua pengguna internet dan setiap hari orang menonton ratusan juta jam video di *youtube*. (www.youtube.stastics.com diakses pada tanggal 9 Mei 2017 pada pukul 08.00 WIB)

1.5.4 Cara Pengumpulan Data

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

- a. Pengambilan gambar di lokasi secara langsung
- b. Pengumpulan data seperti : berkas data audio dan visual baik berupa Data Digital maupun data mentah
- c. Interview dengan subbjek yang berkaitan dengan film
- d. Pengumpulan bukti otentik berupa apa saja yang berkaitan dengan film

1.5.5 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan produksi program film “Di Balik Senyum Bahagia Kota Bandung” ini akan mengambil lokasi di jalan Asia Afrika Bandung. Serta pengerjaan karya akhir ini diperkirakan akan berlangsung mulai dari bulan Oktober 2016 hingga Mei 2017. Berikut tabel perkiraan waktu tersebut :

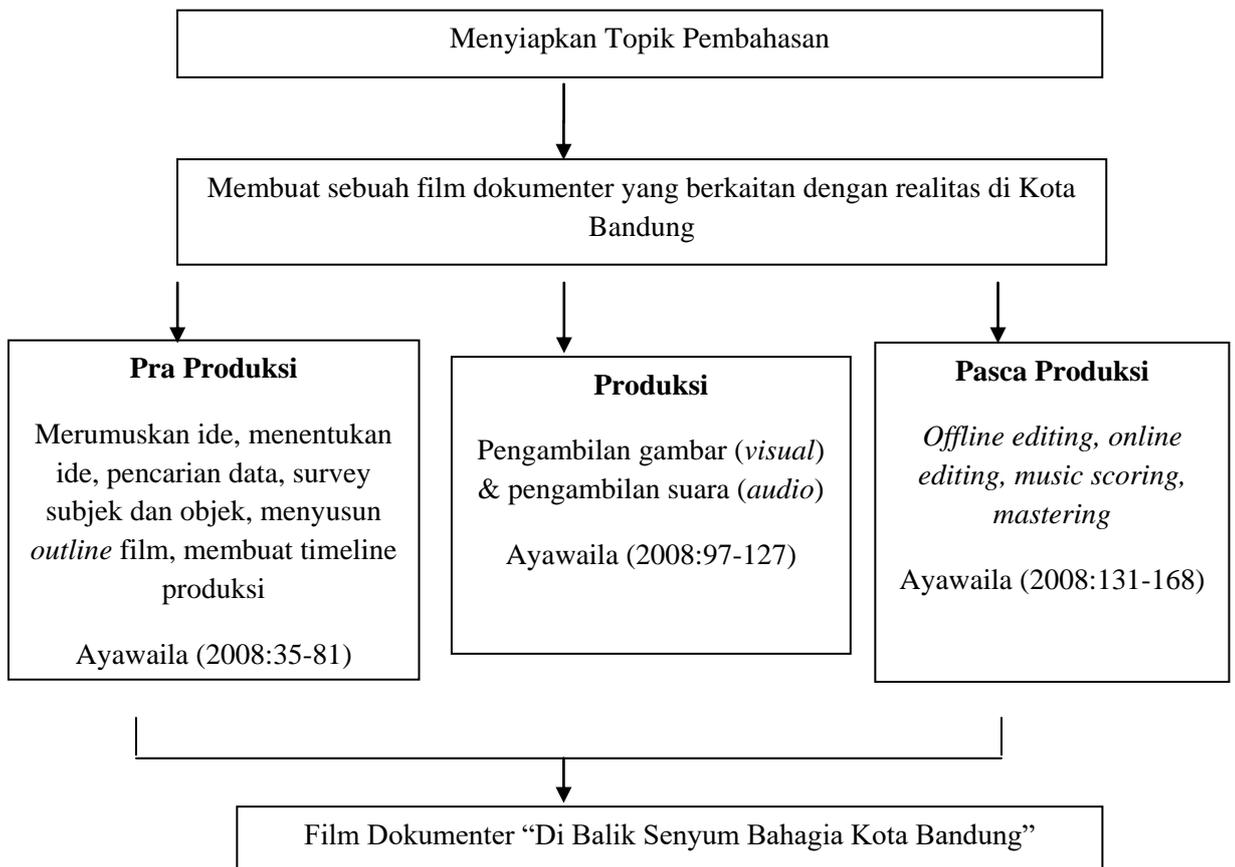
Tabel 1.1
Perencanaan Waktu Pengerjaan Film Dokumenter “Di Balik
Senyum Bahagia Kota Bandung”

KEGIATAN	Waktu			
	Oktober 2016	November 2016	April 2017	Mei 2017
Mencari topik pembahasan				
Mengumpulkan keseluruhan informasi melalui riset				
Menyusun proposal				
Seminar proposal				
Pengumpulan data melalui observasi				
Analisis data				
Editing				
Sidang Skripsi Karya Akhir				

Sumber : Hasil Olahan Penulis

1.6 Skema Rancangan Proyek

Bagan 1.1
Skema Rancangan Proyek



Sumber: Hasil Olahan Penulis