

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hiburan menjadi salah satu kebutuhan masyarakat di era globalisasi dengan rutinitas yang padat. Tidak dapat dipungkiri, film dan video menjadi salah satu hiburan yang melekat pada masyarakat saat ini.

Industri perfilman kian berkembang seiring dengan berkembangnya jaman, sehingga tidak heran teknologi yang digunakan baik dalam pembuatan film atau properti film merupakan teknologi tinggi.



Gambar 1.1 Seorang perempuan menonton Film lewat smartphonenya

(Sumber: Olahan Penulis)

Saat ini, film tidak lagi menjadi bagian dari sebuah teknologi namun sudah menjadi dunia film sendiri. Saat ini menonton film dapat dilakukan melalui perangkat elektronik yang sering digunakan sehari-hari, seperti *handphone* dan *laptop*. Minat masyarakat penonton menjadi kuat dengan semakin kuatnya arus globalisasi. Ardianto (2004) mengatakan bahwa film merupakan bentuk karya seni dan merupakan industri hiburan yang memberi keuntungan.

Film pendek menjadi salah satu jenis film yang digemari di Indonesia. Menyajikan cerita sederhana namun dalam, membuat film jenis ini menjadi banyak digemari. Maka dari itu ditentukanlah pembuatan film berdurasi kurang dari 30 menit (film pendek).

Sama halnya dengan film yang berdurasi panjang, film pendek juga memiliki berbagai jenis atau *genre*, seperti aksi, horror, thriller, komedi, drama, fiksi dan lainnya. Pada pembuatan karya ini, dipilihlah film yang bergenre fiksi ilmiah dan di imbuhi dengan adegan aksi. Cerita fiksi sendiri berasal dari imajinasi penulis atau pengarang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fiksi memiliki arti yaitu sebuah khayalan, rekaan, atau sesuatu yang tidak bersifat nyata. Dalam peribahasa.com dikatakan bahwa fiksi muncul dari hasil kreatifitas dan ide dari pengarang yang tertuang secara artistik dan intens.

Sangat banyak cerita fiksi yang terkenal di dalam maupun luar negeri, salah satu contohnya adalah tokoh fiksi Sherlock Holmes. Sherlock Holmes adalah tokoh detektif cerdas yang menguak berbagai kasus yang dinilai orang lain mustahil untuk dipecahkan. Pada karya ini, penulis akan menyajikan karya film pendek yang bertemakan detektif. Detektif sendiri bertugas sebagai penyelidik

sebuah kasus kriminal hingga dapat menemukan pelaku kejahatan. Pada pembuatan film pendek ini, diusung tema detektif karena penulis mencoba mengajak penonton untuk ikut berpikir dalam kasus yang disajikan dalam sebuah cerita pada film pendek tersebut, sehingga penonton dapat memiliki berbagai pendapat dan simpulan yang berbeda terhadap film.

Dalam pembuatan film tentu tidak lepas dari bagaimana pengambilan gambar film tersebut (*angle*). Dalam teknik sinematografi terdapat tiga *angle*, yaitu *Objective Angle*, *Subjective Angle*, dan *Point of View*. Penulis memilih *Subjective Angle* untuk teknik pembuatan pada film pendek ini.



Gambar 1.2 Contoh *Subjective Angle*

(Sumber: doctorofmoviesdotcom.files.wordpress.com)

Subjective angle adalah teknik pengambilan gambar yang membuat seolah-olah kamera atau penonton adalah mata dari tokoh yang ada di dalam film. *Subjective angle* dipilih karena keinginan penulis untuk membuat penonton dapat merasakan kejadian di dalam film serasa dialami sendiri.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang pembuatan film ini, maka perumusan masalah pada Tugas Akhir ini yaitu bagaimana membuat film pendek dengan teknik *subjective angle* tentang gangguan psikologi kleptomania?

1.3 Batasan masalah

Melihat rumusan masalah yang ada maka akan dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Film pendek berdurasi 10-15 menit
2. Pembuatan film pendek menggunakan kamera *Xiaomi Yi (Yi cam)* dan DSLR Canon 600D.
3. Film pendek hanya menyajikan satu kasus
4. Film pendek menggunakan 70% *Subjective angle* dan 30% *Objective angle*

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat film pendek yang melibatkan penonton dalam segi pandangan sehingga penonton mendapat pengalaman berbeda saat menonton film pendek. Tujuan ini dimaksimalkan dengan pengambilan gambar dengan teknik *subjective angle* menggunakan kamera *Xiaomi Yi*.

1.5 Manfaat

Pada pembuatan karya film pendek ini, adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Dapat mengetahui proses pembuatan film *subjective angle*
- b. Dapat memberi pemahaman tentang teknik pembuatan film pendek detektif.

2. Manfaat praktis

- a. Film dapat membuat penonton terlibat dan ikut berpikir dalam menyelesaikan masalah.
- b. Memberi pengalaman pada penonton serasa mengalami sendiri aksi dan kejadian pada film.

