

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kita berada dalam era yang di dukung oleh kemajuan ilmu teknologi dan ilmu pengetahuan yang bebas serta kemudahan untuk mendapatkan informasi dari semua media. Setiap orang ingin memiliki wawasan yang luas karena ingin mengetahui perkembangan informasi dan teknologi saat ini. Dari kemudahan setiap orang mendapatkan informasi saat ini memungkinkan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada di lingkungannya contoh dalam hal pergaulan yang mendasar.

Khususnya Pergaulan anak muda/remaja saat ini yang mecolok pada kehidupan malam. Lingkungan juga di dukung oleh adanya banyak tempat seperti hiburan malam (diskotik) dan kafe yang menjadi salah satu pilihan anak muda/remaja saat ini. Dengan adanya faktor pergaulan yang kemudian mempengaruhi mereka untuk mengikuti gaya pada lingkungan tersebut seperti hiburan dunia malam yang membuat orang memperhatikan dampak pergaulan yang di timbulkan dari lingkungan tersebut. Film menjadi salah satu media untuk menggambarkan hal tersebut.

Film yang berhasil yang berhasil memanfaatkan gaya hidup remaja di Indonesia. Kebanyakan film yang memanfaatkan cerita tersebut, dimaksimalkan oleh pembuat film fiksi panjang yang ditujukan untuk penonton di bioskop. Berbedahnya dengan film-film fiksi pendek yang ada di Indonesia. Di Indonesia masih jarang film-film Fiksi yang memaksimalkan potensi tersebut, terutama kepada kreator film yang berkreasi di Bandung. Bandung merupakan salah satu Kota di Indonesia yang berlatar belakang gaya hidup remaja yang sangat kompleks akan globalisasi. Baik remaja yang bergaya hidup kebarat-baratan, tradisi, hingga modern. Sayangnya tidak semua potensi budaya ini masih kurang dimanfaatkan oleh para kreator film yang berada di Bandung khususnya. Pada saat ini kreator film di Bandung mulai berkembang, seperti halnya semakin banyak layar-layar alternatif yang menyajikan diskusi di buka pada setiap pekannya di berbagai sudut kreatif, serta semakin didukung oleh infrastruktur pusat kreatif oleh pemerintah kota dan festival kompetisi film pendek di Bandung.

Namun masih sedikit kreatif film yang memfokuskan objek gaya hidup remaja clubbers dikota Bandung.

Objek gaya hidup remaja Clubbers ini akan sangat baik jika dimanfaatkan menjadi sebuah film, karena dengan memanfaatkan objek ini, film pendek fiksi Bandung akan lebih bervariasi dan tentunya melalui film dengan objek ini, Bandung tidak hanya dikenal dari sekedar budaya indah yang ada di permukaan, namun juga menggali hal tabu lain yang layak diangkat kepada masyarakat. Dengan durasi film yang pendek maka harus lebih efektif dalam menyampaikan materi yang ditontonkan, maka setiap gambar akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditapsirkan oleh audiens. Sehingga film pendek harus mempunyai unsur naratif dari objek yang akan dikupas melalui pendekatan psikologi.

Tujuan membuat film fiksi pendek dengan memanfaatkan objek gaya hidup remaja clubbers di Bandung, merupakan suatu upaya membuat suatu karya dengan memaksimalkan potensi yang ada di kota Bandung ini. Sehingga film tersebut bisa menjadi bahan perbandingan untuk kreator film di kota Bandung lainnya untuk memberikan warna lain tentang gaya hidup remaja di Bandung. Dan juga bisa memperkenalkan objek gaya hidup remaja yang dimiliki oleh kota Bandung.

(Effendy,1986:134) Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Dalam perancangan ini sutradara dari kelompok penelitian memilih genre film fiksi. Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita fiktif maupun narasi, film fiksi ini biasanya berdasarkan pada penokohan, situasi, dan peristiwa yang hampir seluruhnya imajinatif. Dalam sebuah Film Fiksi ini diperlukan *editor*, *Editor* bertanggung jawab dalam tahap Pasca Produksi Film dan juga membantu menyampaikan gagasan sutradara terhadap penonton.

Editor merupakan sineas profesional yang bertanggung jawab dalam merangkai cerita secara selaras dalam visual dari *shot-shot* yang diambil berdasarkan konsep atau cerita dari sutradara sehingga menjadi sebuah film utuh. Tugas utama *editor* adalah *editing*. *Editing* dibutuhkan untuk proses penyusunan ulang rekam jejak dan dialog, menyeleksi *shot-shot* yang diperlukan, berdasarkan skenario atau konsep penyutradaraan untuk merangkai penuturan cerita sinematik yang memenuhi standar dramatik, artistik, serta teknis. Didalamnya juga termasuk adanya transisi, koreksi

warna, filter, serta berbagai kebutuhan yang diperlukan. Dan proses *editing* dikerjakan pada tahap pasca produksi.

Berdasarkan uraian di atas penulis memiliki ketertarikan untuk menerapkan Teknik montage pada film pendek tentang gaya hidup clubbers siswi sma di kota bandung.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Mudah mendapatkan informasi yang kita tidak ketahui benar tidaknya.
2. Gaya hidup yang tidak sesuai dengan umur anak muda saat ini..
3. Pengaruh pergaulan lingkungan hiburan malam yang menjadi dampak anak muda saat ini.
4. Gaya hidup *clubbers* memberikan dampak negatif pada remaja saat ini.
5. Pentingnya editor dalam sebuah film pendek
6. Montage membantu editing untuk membantu menyampaikan gagasan sutradara.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan konsep montage pada film fiksi tentang gaya hidup *clubbers* siswi sma di kota bandung?
2. Bagaimana penerapan teknik editing dengan *Rythmic* montage pada Film fiksi pendek yang merepresentasikan pengaruh dunia hiburan malam untuk anak muda saat ini?

1.3 Ruang Lingkup

Dari identifikasi masalah yang telah ada serta agar pembahasan lebih terarah, maka penulisan memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

1.3.1 Apa

Media film yang dirancang berupa film fiksi pendek yang merepresentasikan dampak dunia hiburan malam saat ini.

1.3.2 Siapa

Target Audiens dari perancangan ini ialah masyarakat dengan rentang usia 18 – 40 tahun di wilayah geografis perkotaan.

1.3.3 Bagaimana

Dalam perancangan ini media film ini penulis akan berperan sebagai Editor.

1.3.4 Tempat

Film fiksi pendek ini akan disebar ke berbagai festival film yang ada di Indonesia ataupun Luar Negeri.

1.3.5 Waktu

Pemutaran perdana film ini direncanakan pada tahun 2018

1.3.6 Mengapa

Melalui film fiksi ini ingin menggambarkan dampak yang terjadi pada pergaulan remaja saat ini di kehidupan hiburan malam.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat perancangan yaitu adalah:

1. Untuk Mengetahui Konsep Montage pada film fiksi tentang gaya hidup *clubbers* siswi sma di kota bandung.
2. Untuk mengetahui penggunaan teknik editing dengan montage pada Film Pendek yang merepresentasikan pengaruh negatif dunia hiburan malam untuk anak muda saat ini.

1.4.2 Manfaat Perancangan

a. Secara Umum

Sebagai media informasi tentang pengaruh dunia hiburan malam yang dilakukan oleh anak muda saat ini.

b. Secara Khusus

Perancangan ini dapat menjadi refrensi dalam pembuatan film fiksi pendek.

1.5 Metode Perancangan

Agar dapat membuat sebuah perancangan yang tepat, maka dibutuhkan metode pengumpulan data dan analisis yang tepat juga. Maka dari itu metode dalam penyusunan konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif sebagai analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan teknik – teknik sebagai Berikut:

1. Studi Pustaka

Memahami tentang teknik *editing* agar dapat memahami tata cara *editing* gambar visual yang menarik inovatif dan teknik yang harus digunakan untuk mendukung setiap *shot* yang dipakai.

2. Studi Literatur

Mencari Hasil penelitian atau refensi sebelumnya mengenai dunia hiburan malam terutama pada Remaja, agar konsep yang sudah di buat oleh sutradara dan dop terealisasikan.

3. Wawancara

Perancang melakukan wawancara kepada pelaku clubbers untuk mengetahui pola piker siswi sma kota bandung tersebut.

1.5.2 Analisis Data dan Visual

Analisis dapat dilakukan setelah pengumpulan data selesai dilaksanakan.

Dalam menganalisa data, dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

1.5.2.1 Analisis Data

Menurut Lindlof (1995:243; Daymon dan Holloway, 2008:379) analisis adalah Aktivitas mendengarkan suara – suara orang lain, dalam hubungan ini meliputi keseluruhan data, baik yang diperoleh melalui sumber primer maupun sekunder, yang kemudian digabungkan dengan pemahaman dan penjelasan peneliti, sebagai proses interpretasi, sehingga menghasilkan makna-makna baru. Setelah penulis mendapatkan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian lalu dilakukan analisis dengan pendekatan psikologi sosial.

1.5.2.2 Analisis Visual

Menurut Edmund Feldman dalam Aland & Darby analisa karya memiliki beberapa tahapan (Didit Widiatmoko, 2013: 49), diantaranya:

a. Deskripsi

Identifikasi dari karya, yang berisikan tentang informasi petunjuk arti dari karya. Yang di dalamnya uraian unsur-unsur visual yang dinilai secara obyektif.

b. Analisis

Melihat hubungan antara unsur-unsur visual dengan landasan teori yang di dalamnya termasuk pandangan terhadap nilai dari karya.

c. Interpretasi

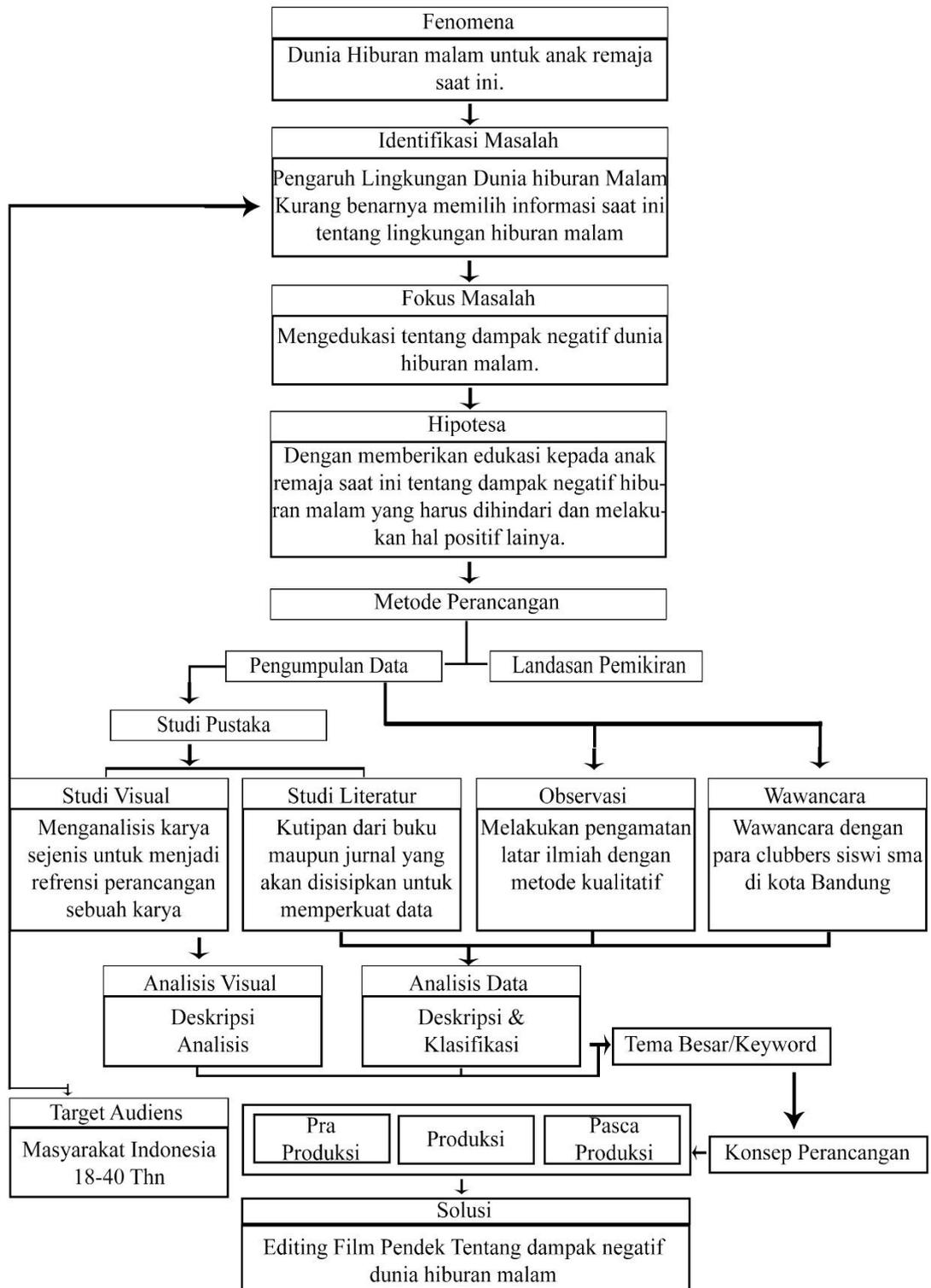
Cara menjelaskan pemikiran yang ada dari sebuah karya visual. Interpretasi dilakukan berdasarkan landasan teori yang ada dan didukung oleh deskripsi dan analisis yang dilakukan sebelumnya.

d. Penilaian

Berisikan tentang pendapat mengenai nilai yang telah dideskripsikan, dianalisis, dan diinterpretasikan.

1.6 Kerangka Perancangan

Bagan 1 Kerangka Perancangan



Sumber: Dokumen Pribadi, 2018

1.7 Pembabakan

Untuk mempermudah dalam memahami isi laporan ini, perancang memberikan gambaran singkat tiap bab. Bab – bab tersebut adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang permasalahan, Identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Membahas teori-teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Menguraikan teknik sampling, jenis dan sumber data, serta metode penelitian yang digunakan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Membahas tentang definisi yang dikaitkan dengan masalah atau tujuan, penjelasan, pentahapan, pencapaian solusi, serta metode pencapaian rancangan, mulai dari penelusuran masalah, penetapan target audiens, hingga konsep rancangan.

BAB V PENUTUP

Merupakan kesimpulan dan rekomendasi dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang diperlukan untuk pembahasan penelitian ini.

