

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Penelitian**

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 186: 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film menggunakan mekanisme lambing-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Gambar dan suara pada film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika penonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.

Produksi perfilman di Indonesia sangat banyak peningkatan karena film sebagai salah satu hiburan dan juga sebagai sarana komunikasi yang dibutuhkan masyarakat. Pertelevisian di Indonesia sangat membutuhkan pasokan tayangan film, pada tahun 1990 an kebawah masyarakat harus mengeluarkan biaya hanya

untuk menonton film dikarenakan film banyak disajikan hanya di bioskop dan itu pun hanya beberapa daerah tertentu seperti di kota. Seiring berjalannya waktu dan semakin juga berkembangnya teknologi sehingga kini masyarakat sudah lebih mudah menikmati film dengan menggunakan media televisi, DVD dan VCD. Dengan adanya kemudahan tersebut kini masyarakat mengakses dan mengkonsumsi film sebagai media hiburan, pendidikan, dan juga informasi. Teknologi yang semakin berkembang sehingga membuat timbulnya persaingan dalam industri perfilman di Indonesia, sangat banyak di kalangan sineas berlomba-lomba untuk menciptakan sebuah karyanya untuk dinikmati masyarakat luas sebagai sarana informasi dan hiburan yang berbentuk media film. Tak hanya itu saja kini banyak wadah yang mengadakan festival berbagai tema yang dikhususkan kepada film untuk para sineas yang ada di Indonesia.

Estetika merupakan bagian rasa yang membuat penonton mencururkan air mata tergantung kemampuan orang bermain estetika di dalamnya. Bagi subjek atau seniman pemahaman estis menjadi sesuatu yang sangat penting untuk dirinya (Ratna 2011: 2-3); (Al-Ma'ruf 2009: 25).

Beragam jenis film yang diproduksi oleh para sineas di Indonesia, terkhususnya di daerah Sumatera Utara yaitu Medan. Di Medan perfilman semakin lama saat ini sudah sangat begitu berkembang, sehingga para sineas ini semangat membuat sebuah karya dan mengikuti berbagai festival yang ada di berbagai daerah bahkan di tingkat Nasional. Salah satu diantaranya adalah film Lestari, film LesTARI di produksi oleh para sineas lokal yang di Sutradarai oleh Onny Kresnawan, film LesTARI dirilis awal tahun 2019. Film ini mampu

berhasil dengan memperoleh juara 1 di Kompetisi Film Pendek Festival Seni Budaya Sumut 2019. Tak hanya ikut festival di Medan saja, tetapi film ini sudah mengikuti festival di luar kota.

Film ini membawakan tema kebudayaan, dan memiliki alur cerita yang seperti nyata di jaman sekarang ini. Ditengah arus modernisasi jaman, Tari bertekad merawat dan melestarikan seni tari tradisional asal kampungnya di Serdang Bedagai, Yakni tari serampang 12. Meski didera persoalan ekonomi di keluarga serta cemooh dan godaan jalan pintas hidup mewah dari temannya, lestari tetap fokus pada goresan petuah almarhum ayahnya “Jaman boleh berubah tapi kebudayaan kita tetap lestari”. Film ini mampu membuka mata kita bahwa kebudayaan kita patut dijaga dan dilestarikan sampai kapanpun. Apalagi di jaman sekarang yang sudah sangat jelas terlihat bahwa budaya luar sudah mempengaruhi masyarakat. Bahkan banyak anak remaja yang sangat gampang terpengaruh dengan budaya luar, contohnya terlihat dari segi pakaian, gaya, musik, dan juga tari-tarian. Betapa sangat disayangkan kita harus kehilangan budaya sendiri yang tidak kalah indah dengan kebudayaan luar, banyak hal yang dapat dipelajari dalam film ini yaitu di kehidupan Tari.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajenatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. (Hurlock, 1978: 325).

Seni film sama halnya dengan seni lainnya yang terwujudkan lewat paduan unsur-unsur pembentukannya. Seni tidak jauh terdengar dari kata estetika, dalam arti lain yaitu keindahan. Secara luas estetika merupakan ‘nilai’ memberi kekuatan berupa ruh sehingga karya seni mampu menggugah imajinasi orang yang menikmatinya. Dari apa yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian sekaligus dijadikan sebagai judul skripsi yaitu : “Proses Kreativitas Pada Film “lesTARI” Sutradara Onny Kresnawan”.

## **2. Rumusan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam peneliti yaitu: “Bagaimana Proses Kreativitas Pada pembuatan Film Pendek Berjudul lesTARI?”

## **3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan Bagaimana proses Kreativitas Pada pembuatan Film Pendek Berjudul “lesTARI”.
- b. Mengetahui estetika kreativitas yang terdapat didalam film “lesTARI”.

## **4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi para mahasiswa dan masyarakat pada umumnya yang tertarik untuk mempelajari mengenai Keativitas pada sebuah film.

- b. Dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dan menjadi sumber ide bagi mahasiswa untuk menciptakan karya seni media film.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam teori Kreativitas dalam mengungkap Kesatuan (*unity*), Kerumitan (*complexity*), Kesungguhan (*intensity*) pada film lesTARI.

## 5. Tinjauan Pustaka

Penelitian Fajar Aji yang berjudul “Estetika Film Nagabonar jadi 2. Disini ia membahas ada beberapa yang menjadi pokok permasalahannya dirumuskan menjadi beberapa pertanyaan, antara lain: (1) Bagaimana keberadaan film Nagabonar Jadi 2; (2) Bagaimana alur dramatik film Nagabonar Jadi 2; (3) Bagaimana film Nagabnar Jadi2 apabila dikaji dengan pendekatan estetika. Film (Nagabonar Jadi 2) merupakan medium seni hasil kreativitas manusia untuk mengungkapkan tujuannya melalui paduan gambar dan suara. Untuk mengetahui maksud dan tujuan yang dimanifestasikan ke dalam paduan gambar dan suara tersebut, maka digunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat interpretatif menggunakan pendekatan estetika dari Monroe Bredasley.

Pendekatan estetika yang digunakan meliputi tiga tahapan yaitu *unity* (kesatuan), *complexity* (kerumitan), dan *intensity* (kesungguhan). Simpulan yang diperoleh adalah keberadaan film Nagabonar Jadi 2 pada tahun 2007 mampu menjawab kebosanan masyarakat sejak bangkitnya perfilman di Indonesia pada tahun 2007 berkaitan dengan tema nasionalisme dan *genre* drama komedi yang terdiri dari tahap pembukaan, pertengahan, dan tahap penutupan. Estetika film

Nagabonar Jadi 2 melekat pada rangkaian peristiwa yang dimanifestasikan ke dalam paduan gambar dan suara, sehingga menghasilkan sebuah tayangan yang mampu memberikan pengalaman estetik yang membuat penonton ikut merasakan suasana lucu, sedih, haru, gembira, serta dapat menyerap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.

Penelitian dari Ivan Bagus Nimoyan yang berjudul *Estetika Visualisasi Teaser Batik Paras Gempal Dalam Acara Banyuwangi Batik Vestival 2015* membahas tentang karya audio visual dengan memperhatikan estetika agar pesan dapat tersampaikan dengan baik serta dapat membuat penonton terkesan. *Teaser* batik *paras gempal* berfungsi sebagai penarik perhatian pemirsa serta sebagai media yang menginformasikan kepada masyarakat tentang tema BBF 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui estetika dari visualisasi yang nampak sebagai berikut; 1) Visualisasi kegunaan atau fungsi batik *paras gempal*, 2) wujud batik *paras gempal*, 3) proses pembuatan batik, 4) filosofi batik *paras gempal*, 5) kebudayaan Banyuwangi khususnya suku Using. Seluruh tampilan *teaser* batik *paras gempal* sejumlah 29 *scene* dianalisis dari unsur naratif serta sinematik, selanjutnya dianalisis menggunakan Estetika Monroe Breadsley. Seluruh tampilan pada *teaser* batik *paras gempal* menyampaikan pesan atau informasi yang jelas tentang batik *paras gempal* dan tentang budaya Banyuwangi khususnya suku Using, serta dapat mempengaruhi *mood* penonton sehingga membuat indah.

Tesis yang berjudul *Kajian Struktur Dramatik dan Estetika Komik Wayang Garudayana Karya Is Yuniarto* dari Institut Seni Indonesia Surakarta oleh Dhevi Enlivena Irene Restia Mahelingga. Penelitian ini mengkaji gaya komik wayang Garudayana mulai dari ide, gagasan, gaya komik is Yuniarto dalam wayang Garudayana secara rinci. Penelitian ini memfokuskan pada struktur dramatik komik wayang Garudayana dan Estetika. Estetika yang digunakan adalah estetika seni rupa milik Monroe Breadsley.

Dalam jurnal Yekti Herlina yang berjudul *Kreativitas Dalam Seni Fotografi*, penelitian ini membahas berbagai nilai estetika yang tidak tercakup dalam teknologi fotografi harus diselaraskan dengan proses teknis untuk memberikan karakter dan keindahan pada hasil visualnya. Seni fotografi bukan sekedar merupakan rekaman apa adanya dari dunia nyata, tapi menjadi karya seni yang kompleks dan media gambar yang juga member makna dan pesan. Perbedaan yang terdapat pada penelitian dari Yekti Herlina yang berjudul *Kreativitas Dalam Seni Fotografi* yaitu objek materialnya sedangkan peneliti yang menjadi objek materialnya ialah film yang berjudul *lesTARI*. Sedangkan persamaan penelitian ini yakni menggunakan metode yang sama yaitu estetika kreativitas.

Jurnal yang berjudul *Ogoh-Ogoh Dan Implementasinya Pada Kreativitas Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi* milik Aditya Abhi Ganika dan Wayan Suardana yang bertujuan mendeskripsikan Estetika eksperimental Ogoh-ogoh dan mendeskripsikan implementasi Ogoh-ogoh pada kreativitas berkarya seni rupa

tiga dimensi. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif penelitian mendeskripsikan penciptaan Ogoh-ogoh pada rangkaian hari raya Nyepi tahun 2018 di Pura Jagatnatha, Sorowajan, Banguntapan, Buntul, DIY. Perbedaan yang terdapat pada penelitian dari Aditya Abhi Ganika dan Wayan Suardana yang berjudul *Ogoh-Ogoh Dan Implementasinya Pada Kreativitas Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi* yaitu objek materialnya sedangkan peneliti yang menjadi objek materialnya ialah film yang berjudul *lesTARI*. Sedangkan persamaan penelitian ini yakni menggunakan metode yang sama yaitu estetika kreativitas.

## **6. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini dengan pertimbangan bahwa penelitian ini nantinya menganalisis kreativitas yang disampaikan pada film “*lesTARI*”. Penggunaan data kualitatif tersebut dimaksud untuk mempertajam dan sekaligus memperkaya analisis kualitatif itu sendiri. (Burhan Bungin, 2003:83-84). Sedangkan taraf analisis dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian ini dimaksud untuk memberikan gambaran dan penjelasan terkait dengan rumusan masalah. Penelitian ini membahas beberapa adegan yang memiliki estetika kreativitas yang terdapat pada beberapa *scene* di dalam film *lesTARI*.

Objek penelitian adalah film *lesTARI* karya dari sutradara Onny Kresnawan yang dirilis pada awal tahun 2019. Sedangkan unit analisis penelitian ini ada potongan gambar yang berkaitan dengan rumusan masalah.

#### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua, yaitu; 1) Data Primer adalah data yang diperoleh dari rekaman video original berupa satu keping DVD film Lestar, kemudia dipilih visual atau gambar dari adegan-adegan film yang diperlukan untuk penelitian. 2) Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur. Literatur yang mendukung data primer, seperti kamus, internet, artikel, buku-buku, catatan kuliah yang berhubungan dengan penelitian. Dan juga melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Dokumentasi, yaitu data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang berupa catatan formal dan juga video film lesTARI serta artikel yang didapat dengan mengunduh dari internet serta catatan lain yang berkaitan dengan penelitian.
2. Wawancara, proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara peneliti dengan narasumber. Keterangan-keterangan yang hendak diperoleh melalui wawancara biasanya adalah keterangan dalam memperoleh dan memastikan fakta, memperkuat kepercayaan, mengenali standart kegiatan, dan mengetahui alasan seseorang.
3. Studi pustaka, proses langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Studi pustaka dilakukan dengan cara mendatangi perpustakaanp

Universitas Potensi Utama dan buku-buku yang dimiliki oleh penulis, dan juga melakukan searching di internet yang berkaitan dengan pembuatan film lesTARI”.

## **7. Sistematika Penulisan**

**BAB I** Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika penulisa.

**BAB II** Menjelaskan secara umum tentang PH Esefde Films yang meliputi sejarah, visi dan misi, dan juga menjelaskan secara umum tentang film lesTARI.

**BAB III** Menjelaskan landasan teoritis sebagai pembedah dalam penelitian.

**BAB IV** Menjelaskan hasil penelitian tentang Estetika Kreativitas pada film lesTARI dalam bentuk tabel, gambar, foto, dan bentuk lainnya.

**BAB V** Berisikan tentang kesimpulan dan saran.