



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Penciptaan

Istilah Mitos diambil dari bahasa Yunani, *Muthos*, yang secara harfiah bermakna sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan orang, dan dalam arti yang lebih luas bisa bermakna sebagai suatu pernyataan (<https://id.wikipedia.org/wiki/Mitos>, diakses pada 3 April 2021). Umumnya mitos bermakna sebagai suatu pernyataan, kumpulan cerita yang diceritakan dari generasi ke generasi berikutnya, suatu pernyataan atau sesuatu yang dikatakan orang-orang, suatu kejadian yang kemudian dikaitkan dengan hal-hal gaib (Wadiji, 2011). Mitos yang berkembang di masyarakat Indonesia beraneka ragam, berbeda-beda di tiap daerah. Salah satu dari sekian banyak mitos yang berkembang di masyarakat adalah mitos tentang “dicubit setan”.

Mitos “dicubit setan” adalah suatu kepercayaan masyarakat tentang terjadinya sebuah memar dibagian tubuh, entah itu dibagian tangan atau dibagian paha sewaktu bangun di pagi hari. Memar tersebut terjadi tidak dikarenakan karena sebelumnya pernah terbentur atau pernah terjatuh, melainkan tiba-tiba saja terjadi. Hal itu lantas membuat masyarakat kita beranggapan bahwa penyebab dari terjadinya memar itu dikarenakan “dicubit setan”. Dalam mitos “Dicubit setan” terdapat beberapa alasan yang menjadi landasan, salah satunya dikarenakan kencing pada sembarangan tempat, atau membuang sesuatu tidak pada tempatnya hingga memancing kemarahan setan dan memberi teguran.

Berdasarkan alasan seperti itulah, mitos “dicubit setan” selalu diceritakan oleh orang tua kepada anak-anaknya, terutama bagi anak kecil, agar diharapkan dapat memberikan efek takut dan kesadaran diri tentang pentingnya menjaga lingkungan serta kepedulian untuk menghargai sesama makhluk hidup. Bahwasanya bumi ini ditempati oleh banyak makhluk hidup yang bukan cuma manusia saja melainkan ada makhluk hidup lain seperti hewan, tumbuh-tumbuhan dan makhluk gaib seperti Jin.

Etika, moral dan adat istiadat yang ditanamkan dalam mitos “dicubit setan” memberikan pesan baik yang berdampak pada kehidupan kita. Pesan baik tersebut hendaknya disampaikan dengan baik pula dengan menggunakan media yang tepat agar nilai – nilai yang terkandung didalamnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Film sebagai salah satu jenis media massa menjadi sebuah saluran bagi bermacam ide, gagasan, konsep serta dapat memunculkan pluralitas efek dari penayangannya yang akhirnya mengarah pada perubahan bagi masyarakat (Himawan Pratista, 2017). Dalam hal ini, film adalah media yang tepat dalam menyampaikan pesan kepada banyak orang.

Film dibuat dengan menggunakan sebuah cerita yang berdasarkan pada realita kehidupan yang terjadi di masyarakat kita. Cerita tersebut lalu dituangkan ke dalam sebuah naskah dan divisualisasikan dengan sedemikian rupa agar penonton yang menyaksikannya merasa dekat dan merasa apa yang disajikan didalam film tersebut adalah cerminan dari kehidupan mereka.

Adegan dalam film direkayasa sedemikian mirip aslinya agar kesan yang ditimbulkan adalah nyata, dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan

dengan baik. Pemanfaatan film dalam pembelajaran bagi masyarakat ini sebagian di dasari oleh pertimbangan bahwa film mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagian lagi di dasari oleh alasan bahwa film mempunyai kemampuan mengantar pesan secara unik (McQuai, 1997).

Ide penciptaan dalam pembuatan karya seni film pendek ini adalah berangkat dari pengalaman pribadi penulis yang pernah merasakan “dicubit setan” semasa masih kecil. Ide dasar tersebut kemudian penulis kembangkan hingga menjadi sebuah naskah film. Pemberian judul “Dicubit Setan” sebagai judul dari film pendek ini dipilih berdasarkan kepercayaan yang berkembang dimasyarakat tentang sebuah memar yang terjadi dikarenakan dicubit setan. Naskah film pendek “Dicubit Setan” bercerita tentang seorang pria bernama

Edo yang bekerja sebagai editor foto hingga sampai larut malam demi dapat menyelesaikan *deadline* editan dari konsumen. Kebiasaan buruk Edo yang tidur dipagi hari membuat kesehatannya berkurang. Ia mengalami pusing hingga akhirnya muncul memar dilengan tangannya. Seperti kebanyakan masyarakat kita, Edo lantas menghubungkan memar dilengan tangannya sebagai mitos “dicubit setan” dan menganggap remeh hal tersebut. Sampai suatu ketika, kesehatannya semakin buruk hingga menyebabkan Edo sering berhalusinasi seperti diganggu oleh makhluk halus.

Latar waktu dalam naskah film pendek “Dicubit Setan” mengambil waktu dimasa sekarang, dimana wabah pandemi sedang melanda Indonesia, mengharuskan banyak pekerja untuk melakukan segala kegiatan aktivitas pekerjaannya dirumah saja. Sedangkan latar tempatnya berfokus pada ruangan

kamar Edo yang sempit dan jarang terkena sinar matahari sebagai tempat dimana ia menghabiskan waktu untuk bekerja. Pemilihan ruangan kamar sebagai latar tempat dimaksudkan agar cerita lebih berfokus pada Edo dan tidak melebar kemana-mana sehingga penonton akan lebih mudah memahami bagaimana karakter utama dalam cerita ini bisa mendapatkan memar. dilengan tangannya

Isu yang diangkat dalam film ini masih berkaitan dengan kejadian dimasa sekarang, dimana banyak dari remaja maupun orang tua kita yang suka tidur dipagi hari hingga menyebabkan kesehatannya berkurang dan mudah terserang penyakit. Isu kesehatan tersebut kemudian penulis jadikan sebagai konflik utama dalam cerita film pendek “Dicubit Setan”. Kesehatan adalah faktor sesungguhnya yang menyebabkan munculnya memar dilengan tangan Edo namun Edo menolak untuk mempercayai hal itu.

Edo malah mempercayai dan menganggap memar dilengan tangannya disebabkan karena “Dicubit Setan”. Kepercayaan Edo yang suka menghubungkan sesuatu ke hal-hal gaib merupakan konflik kedua dalam film ini sekaligus sindiran terhadap perilaku dan pola pikir masyarakat kita yang selalu menilai suatu kejadian berdasarkan hal-hal gaib tanpa terlebih dahulu menilainya dari sudut pandang ilmiah.

Dalam penciptaan karya seni film pendek “Dicubit Setan” penulis memilih pendekatan dalam memvisualisasikan naskah ke dalam bahasa visual dengan menggunakan *camera framing*. Secara harfiah *camera framing* merupakan dua hal yang berbeda, *camera* adalah sebuah alat yang digunakan untuk menangkap dan merekam gambar, sedangkan *framing* merupakan pembingkai gambar saat

melakukan proses menangkap dan merekam gambar.

Pembingkaiian kamera (*camera framing*) adalah penempatan dan posisi subjek dalam bidikan, dimana pemotretan adalah tentang komposisi. Daripada mengarahkan kamera ke subjek, seorang sinematografer perlu menyusun gambar. Untuk pembuat film dan videografer, pertimbangan utama untuk pembingkaiian adalah jumlah subjek yang ingin ditampilkan di dalam bidikan dan hubungan fisik mereka satu sama lain dengan kamera. Ukuran subjek menjadi sangat penting ketika kamera ingin menangkap lebih dari satu karakter ke dalam *frame*. (terjemahan dari: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/> diakses pada 5 November 2021).

Pembingkaiian gambar (*framing*) dalam film sangat mempertimbangkan beberapa aspek yang sangat berpengaruh pada emosi dan motivasi yang dituju oleh seorang sutradara atau pembuat film (Ming Muslimin, 2021). Memilih bingkai adalah tindakan mendasar dari pembuatan film; sebagai pembuat film harus mampu mengarahkan perhatian penonton. Memilih bingkai adalah masalah menyampaikan cerita, tetapi juga masalah komposisi, ritme, dan perspektif (Blain Brown, 2012).

Dalam praktik di lapangan, *camera framing* membantu memposisikan dan menyesuaikan subjek di kamera ketika ingin menangkap detail pembingkaiian gambar jauh sebelum tiba di lokasi syuting. Dengan begitu ide yang jelas untuk adegan apapun dapat dengan mudah dikomunikasikan sesuai dengan visi dan misi antara sinematografer dengan sutradara (terjemahan dari: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/> diakses

pada 5 November 2021). Ada beberapa aspek dalam membingkai suatu gambar, aspek tersebut merupakan jenis-jenis *shot (type of shot)* yang ingin digunakan seperti *single shot, two shot, three shot* ataupun *over the shoulders*.

Single shot atau bidikan tunggal dapat diatur dan dibingkai dalam ukuran bidikan apa pun, selama hanya ada satu karakter yang ditampilkan dalam bingkai (terjemahan dari: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-frames-in-film/> diakses pada 5 November 2021). *Two shot* biasanya menampilkan dua orang dalam satu *frame* yang digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya dan dapat saling berinteraksi. Tipe ini sering digunakan ketika mengambil gambar dua presenter yang sedang membawakan acara (sumber: <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/jenis-shot-dalam-pengambilan-gambar-part-2>, diakses pada 5 November 2021).

Dengan menggunakan *camera framing*, penulis dapat mengatur komposisi yang tepat saat karakter utama dalam film sedang berbicara atau sedang melakukan sebuah pergerakan. *Camera framing* berfungsi untuk membuat penonton bersimpati dengan karakter utama, serta memahami setiap motivasi tindakan yang dipilih oleh karakter utama. Pengaturan komposisi yang tepat dalam membingkai karakter utama guna memberikan efek dramatis dan suasana tegang tatkala film memasuki babak terakhir. Selain itu, pemilihan *camera framing* dalam metode penciptaan karya seni mampu memvisualisasikan naskah “Dicubit Setan” yang lebih berfokus pada satu karakter didalam sebuah ruangan kecil dan sempit.

Camera framing menentukan sudut pandang yang dipilih dalam

pengambilan gambar. Baik itu *high angle*, *eye level* ataupun *low angle*, semua akan kembali pada pengaturan komposisi dalam menempatkan posisi subjek/objek di dalam *frame*. Komposisi yang tepat akan membuat penonton lebih nyaman dalam menyaksikan film. Mengingat cerita film “Dicubit Setan” hanya berfokus pada satu karakter saja, penonton dapat kehilangan kenyamanan dan merasa bosan pada pertengahan film jika film tidak dapat menghadirkan visual yang mampu menggambarkan keadaan, suasana serta perasaan karakter utama.

Pesan – pesan yang ingin disampaikan kepada penonton bisa menjadi tidak tersampaikan karena kurang mampunya pembuat film menterjemahkan naskah ke dalam bahasa visual. Oleh karena itu, dalam penciptaan karya seni film pendek “Dicubit Setan” penulis memilih pendekatan dengan menggunakan *camera framing* sebagai metode dalam memvisualisasikan naskah.

I.2. Rumusan Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menguraikan beberapa permasalahan yang terdapat dalam penciptaan karya seni film pendek “Dicubit Setan” diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *camera framing* mampu menggambarkan cerita mitos dalam film “Dicubit Setan”?
2. Bagaimana penerapan *camera framing* dalam menggambarkan cerita yang fokus pada satu karakter dalam film “Dicubit Setan”?
3. Bagaimana *camera framing* menjadi acuan dalam memvisualisasikan naskah film “Dicubit Setan”?

I.3. Tujuan Penciptaan

Sebuah penciptaan karya seni memiliki tujuan yang melatarbelakangi alasan karya seni tersebut dibuat. Oleh karena itu, berikut adalah tujuan dari penciptaan film pendek “Dicubit Setan”.

a. Untuk Penulis

- Untuk mengetahui penerapan *camera framing* dalam memvisualisasikan naskah film “Dicubit Setan”.
- Untuk mengetahui penerapan *camera framing* dalam menggambarkan cerita yang berfokus pada satu karakter dalam film “Dicubit Setan”.

b. Untuk Institusi

- Untuk mengetahui pengetahuan penulis dalam bidang videografi, khususnya *camera framing* dalam penulisan proposal sebagai salah satu syarat kelulusan sarjana.

c. Untuk Masyarakat

- Untuk memberikan manfaat kepada masyarakat dari pesan – pesan yang dibawa oleh film “Dicubit Setan” agar dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari.

I.4. Manfaat Penciptaan

Sebuah film tentunya dimaksudkan agar dapat memberikan manfaat bagi penonton yang telah menyaksikannya. Manfaat film biasanya terkandung dalam pesan – pesan yang dibawa oleh film. Adapun manfaat yang terkandung dalam

penciptaan film pendek “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

- Penciptaan film pendek “Dicubit Setan” mampu memberikan pengetahuan dalam bidang sinematografi, khususnya pada teknik *camera framing*
- Penciptaan film pendek “Dicubit Setan” membawa isu sosial yang berkembang dimasyarakat tentang betapa pentingnya menjaga kesehatan, pola tidur dan berolahraga serta perlunya memberikan tubuh sinar matahari.
- Film pendek “Dicubit Setan” menyinggung bagaimana pola pikir yang ada dimasyarakat kita akan suatu kejadian yang selalu dikait-kaitkan dengan hal-hal gaib tanpa terlebih dahulu menilai kejadian tersebut dari sudut pandang ilmiah.

b. Manfaat Praktis

- Film pendek “Dicubit Setan” diharapkan mampu memberikan kontribusi lebih kepada para pembuat film untuk terus berkarya dalam dunia film terkait penggunaan teknik sinematografi, khususnya pada teknik *camera framing*.
- Film pendek “Dicubit Setan” memberikan manfaat kepada penonton untuk lebih menghargai kesehatan, mengurangi pola tidur yang tak menentu, serta memberikan tubuh cahaya matahari yang cukup agar terhindar dari penyakit.
- Film pendek “Dicubit Setan” memberikan pengetahuan kepada

penonton tentang mitos “dicubit setan” yang dapat dijelaskan melalui kaca mata ilmiah.

I.5. Keaslian Karya

Pada pembuatan karya seni film pendek “Dicubit Setan” penulis mengambil beberapa film sebagai referensi dalam mewujudkan film ini. Referensi film tersebut juga dimaksudkan untuk menjadi perbandingan dari keaslian karya dengan film-film yang mengangkat tema serupa atau film yang menggunakan pendekatan metode *camera framing*. Adapun tinjauan karya yang menginspirasi penciptaan film pendek “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut :

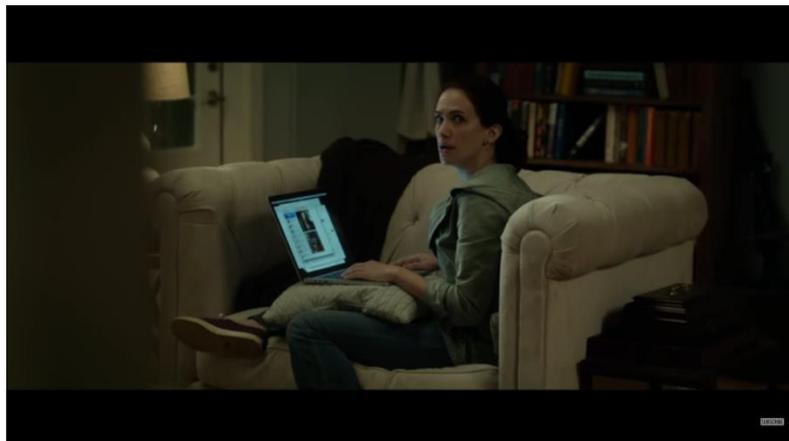
I.5.1. Hush

Hush merupakan perpaduan standar *home invasion* dengan *slasher* yang menampilkan karakter utamanya terjebak dalam rumah, diteror oleh psikopat bertopeng. Film ini lebih banyak mendominasi keheningan serta logika pikir diapresiasi. Adegan pembuka menampilkan Maddie tengah memasak makan malam. Sampai tetangganya, Sarah tiba, berbicara memakai bahasa isyarat, mengungkap bahwa protagonis kita tak mampu bicara pula mendengar.



Gambar I.1. Poster Film Hush
(sumber : imdb.com)

Dalam film ini penempatan kamera dibiarkan statis, diam, tak bergerak. Penonton dapat melihat dengan jelas si pembunuh berada dibelakang karakter utama tapi karakter utama tidak mengetahui karena ia tak bisa mendengar. Penempatan kamera yang statis tersebut memberikan penulis inspirasi untuk menerapkannya pada film pendek “Dicubit Setan”. Dengan menggunakan teknik *camera framing*, penulis bisa bermain-main dengan penataan artistik dan pencahayaan agar menambah kesan mencekam.



Gambar I.2. Adegan Film Hush – Aktor melihat keanehan
(sumber : Youtube Movieclips Indie)



Gambar I.3. Adegan Film Hush – Aktor berdiri melihat pembunuh
(sumber : Youtube Movieclips Indie)

I.5.2. Don't Breathe

Don't breathe bercerita tentang Tiga remaja, Rocky, Alex, dan Money kerap membobol rumah guna mencuri barang berharga yang bisa dijual dengan harapan suatu hari dapat pindah ke California. Aksi tersebut bisa terlaksana karena ayah Alex adalah pemilik perusahaan keamanan. Alex sendiri selalu menerapkan aturan ketat dalam pencurian seperti larangan mengambil uang tunai atau barang dengan nilai di atas 10.000 dollar demi menghindari hukuman berat bila tertangkap. Boleh dibbilang keamanan aksi mereka amat terjamin.

Maka, saat Money menemukan mangsa empuk, seorang pria tua buta veteran perang yang tinggal sendiri dan kabarnya menyimpan uang setidaknya 300.000 dollar. Stephen Lang membuat karakternya *believable* meski kadang ia dapat mendengar suara nafas, namun di adegan lain ia tak menyadari kehadiran orang yang berdiri tepat di depannya.



Gambar I.4. Poster Film Don't Breathe
(sumber : imdb.com)

Pergerakan kamera dalam film ini menambah kesan tegang. Meski bergerak, kameranya tetap stabil sehingga mampu menggambarkan adegan dengan jelas. Dengan menggunakan alat bantu *stabilizer* penulis dapat menerapkan teknik *camera framing* seperti yang ada di dalam film ini untuk membuat sebuah adegan yang menimbulkan kesan tegang. Teknik *camera framing* membantu penulis dalam menempatkan posisi aktor yang sesuai dengan komposisi agar penonton tetap nyaman menyaksikannya.



Gambar I.5. Adegan Dalam Film Don't Breathe – Aktor Melihat Pintu
(sumber : Netflix.com)



Gambar I.6. Adegan Dalam Film Don't Breathe – Kedua Aktor Melihat Pintu Kecil

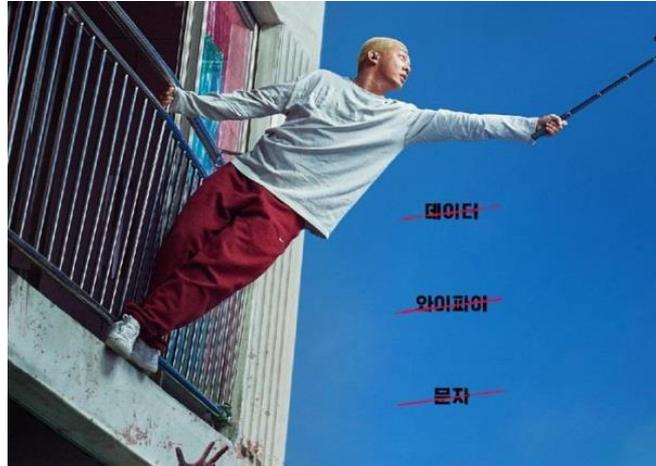
(sumber : Netflix.com)

I.5.3. #Alive

Film #Alive merupakan film bertema zombie produksi korea selatan yang disutradarai oleh Cho Il-hyung dengan menampilkan Yoo Ah-in dan Park Shin-ye sebagai pemain. Film ini diadaptasi dari film amerika serikat tahun 2019 berjudul Alone karya Matt Naylor. Film #Alive bercerita tentang seorang pria bernama Joon-woo yang ditinggal pergi keluarganya kepasar lalu mendapatkan berita bahwa sedang terjadi sebuah wabah yang membuat manusia menjadi sangat brutal dan melakukan tindakan ekstrem seperti memakan orang.

Joon-woo harus bertahan hidup dari serangan brutal para manusia pemakan manusia tersebut. Hari demi hari berlalu, Joon-woo perlahan-lahan mulai kehabisan makanan dan terpaksa harus pergi ke kamar lain untuk mencari makanan. Bantuan datang dari seorang perempuan yang tinggal disebelah apartemennya dan memberikannya beberapa makanan. Mereka berdua pun memutuskan untuk bisa keluar dari apartemen tersebut dengan pergi kelantai

paling atas agar bisa dijemput oleh helikopter tentara.



Gambar I.7. Poster Film #Alive

(sumber : imdb.com)

Aspek pencahayaan, artistik dan penataan kamera dalam film ini sebagai referensi penulis dalam menentukan visual pada film pendek *Dicubit Setan*". Penerapan *camera framing* yang mampu menggambarkan suasana dan keadaan karakter utama sehingga penonton dapat merasakan apa yang dirasakan karakter. Tata artistiknya menggambarkan keseharian dan pada beberapa adegan membantu memberikan emosi film. Permainan tata cahayanya tidak berlebihan, terasa sangat natural.



Gambar I.8. Adegan Dalam Film #Alive – Aktor Tertidur

(sumber : Netflix.com)



Gambar I.9. Adegan Dalam Film #Alive – Aktor Mengambil Makanan
(sumber : Netflix.com)