

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Penciptaan

Film merupakan salah satu media yang dapat menyampaikan pesan-pesan kehidupan secara lebih utuh dikarenakan sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. (Pratista, 2008 : 1). Unsur naratif adalah unsur yang berhubungan dengan aspek tema film. Setiap film berhubungan dengan unsur naratif atau cerita, dan di dalam setiap cerita memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya, sedangkan unsur sinematik adalah aspek-aspek teknis pembentuk film (Pratista, 2008 : 1).

Film pendek “Rapalan”, mengangkat tentang realita kehidupan yang terjadi di masyarakat sebagai ide dasar dalam membuat cerita. Film “Rapalan” bercerita tentang rumah tangga Jono dan istrinya Elfi, serta anaknya, Ayu. Elfi meninggal akibat overdosis obat yang di lakukan Jono dengan sengaja untuk menikah lagi dengan perempuan lain. Rumah tangga mereka dipenuhi banyak masalah, dimana Ayu merasa kurang mendapatkan kasih sayang dari Jono sedangkan Wati yang merupakan ibu tirinya kerap kali memperlakukan Ayu tidak baik.

Ayu yang tidak tahan dengan sikap kedua orang tuanya lalu mengadu ke neneknya, karena ayahnya sudah jahat telah membunuh ibu kandung ayu, Elfi. Ayu pulang dari rumah neneknya untuk memberi keadilan kepada Jono yang telah membunuh Elfi ibunya Ayu. Jono tidak mengetahui bahwa sebelumnya ayu sudah pernah bertemu Wati seketika ayu prustasi ingin bunuh diri. Dengan kesempatan

itu Wati telah menguna-gunai Ayu untuk membunuh Jono dan menguasai seluruh harta Jono. Film “Rapalan” mengangkat tema tentang guna-guna yang dilakukan dengan membaca mantra untuk membuat seseorang tunduk dan patuh. Menurut Abdul Mukti Thabrani, “Guna-guna merupakan jenis sihir yang menggunakan ilmu hitam, biasanya dilakukan oleh seorang dukun, berfungsi untuk membuat seseorang tunduk dan patuh pada perkataan si pembuat guna-guna” (Abdul Mukti Thabrani, 2014).

Clifford Geertz mengatakan, “orang yang terkena guna-guna biasanya tidak menyadari atau bahkan tidak tahu sama sekali bahwa dirinya sedang dibawah pengaruh guna-guna” Guna-guna umumnya dilakukan karena adanya tujuan yang tidak baik terhadap seseorang. Guna-guna dikirimkan kepada seseorang agar membuat orang tersebut menjadi patuh dan menuruti perkataan si pembuat guna-guna (*Clifford Geertz*, 1977)..

Badruddin dalam bukunya yang berjudul *bid’ah – bid’ah orang Indonesia*, mengatakan “Orang yang terkena guna-guna umumnya menunjukkan gejala yang berbeda-beda diantaranya, seperti dirasuki jin, seperti orang gila, seperti orang lupa ingatan dan seperti orang yang sudah tidak mampu berpikir secara logika, mana yang menjadi prioritas dan mana yang tidak” (Badruddin, 2004). Dari pernyataan terakhir Badruddin, dapat ditarik kesimpulan bahwa orang yang terkena guna-guna sudah tidak memikirkan dirinya maupu keluarganya, ia hanya akan selalu menuruti kehendak dari si pembuat guna-guna.

Film ini berjudul *Rapalan*, secara Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) rapalan berarti mengucap atau mengapal, sesuai dengan konsep guna-guna itu

sendiri, dimana mengawal dan mengucapkan mantra merupakan salah satu syarat dalam melakukan guna-guna. Menurut Abdul Mukti Thabrani, untuk melakukan guna-guna, seorang dukun terlebih dahulu membaca sebuah mantra. Bacaan mantra beraneka ragam, biasanya memakai bahasa daerah, seperti bahasa Jawa, Melayu, Karo dan bahasa daerah lainnya. Konflik film ini mengenai Ayu yang telah diberi guna-guna oleh Wati sehingga menurut perkataan Wati ketimbang ayahnya. Wati melakukan hal tersebut karena ingin menguasai harta Jono. Konflik kedua film ini mengenai kesabaran Ayu dalam menghadapi perilaku yang tidak baik yang dilakukan oleh ibu tirinya yang juga mempengaruhi ayahnya. Konflik ketiga film ini mengenai Ayu telah membunuh ayahnya karena sudah terkena guna-guna ibu tirinya.

Cerita film “Rapan” bercerita mengenai kehidupan rumah tangga Jono dan Wati dengan konflik permasalahan pengaruh guna-guna. Pada cerita film “Rapan” ini sudah ada beberapa film yang menerapkan masalah guna-guna seperti film yang ada di televisi. Penulis menghadirkan sesuatu yang beda pada film “Rapan” dengan membuat filmnya lebih terasa menegangkan ketimbang drama mengharu biru serta membuat ceritanya lebih kelam dari pada cerita yang banyak mengumbar tangis.

Objective camera Angle sebagai metode penciptaan penulis, dimana angle kamera yang digunakan adalah medium *long shot*, *long shot* dan medium *close up*. *Objective camera Angle* adalah garis titik pandang penonton yang menyaksikan peristiwa melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti seseorang yang mencuri pandang, seperti seseorang yang mencuri pandang

(Joseph V. Mascelli, 2010). Videografer menata *camera objective* menggunakan titik mata penonton karena peristiwa yang disajikan bukan melalui sudut pandang siapapun yang berada didalam adegan, maka *camera objective* tidak mewakili siapapun. Orang yang terlibat didalam film nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah ke lensa (Joseph V. Mascelli, 2010).

Penggunaan *objective camera angle* ini penulis terapkan untuk memvisualkan adegan dalam film “Rapalan” yang banyak menampilkan kemarahan. Kamernya ditempatkan pada posisi tersembunyi, seperti dibalik dinding, lemari, diluar jendela, ataupun dibelakang aktor. Penempatan kamera yang tampak seperti diawasi oleh penonton tersebut, bertujuan untuk memberikan efek ketegangan pada film dengan banyaknya adegan kemarahan pada film “Rapalan” membuat tempo film terasa lebih cepat dan adegan pun terasa lebih intens.

Penerapan *objective camera angle* pada film “Rapalan” juga membuat penonton seperti orang lain yang sedang mengawasi setiap peristiwa yang terjadi pada kehidupan rumah tangga Jono. Pengambilan gambar dari sudut pandang orang ketiga tersebut dapat memberikan penonton rasa penasaran akan misteri yang dibangun oleh cerita serta membuat penonton ikut berprihatin dan bersimpati pada karakter Ayu yang merupakan karakter utama pada film “Rapalan”, sehingga sangatlah efektif dengan penulis menggunakan *objective camera angle* sebagai metode penciptaan dalam memvisualisasikan film “Rapalan”

I.2. Rumusan Ide Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat penulis uraikan rumusan masalah dengan penciptaan judul karya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep *objective camera angle* dalam memvisualisasikan film “Rapalan”?
2. Bagaimana peran *objective camera angle* dapat memvisualisasikan film “Rapalan” yang ceritanya berfokus pada fenomena mantra dan guna-guna?

I.3. Tinjauan Karya dan Orisinalitas

Penciptaan film “Rapalan” mengambil beberapa film sebagai referensi dalam menentukan arah visual dengan menggunakan *objective camera angle* sebagai metode penciptaan. Adapun referensi film yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Modus Anomali, Sutradara : Joko Anwar

Bercerita tentang seorang laki-laki yang sedang berlibur dengan istri dan kedua anak mereka di sebuah kabin di hutan, lalu mereka dikejutkan dengan kedatangan seorang tamu yang tak diundang. Sebelum menyadari apa yang terjadi, laki-laki itu mendapati dirinya terpisah dari keluarganya. Ketika dia mulai menemukan beberapa misteri yang tersebar di hutan itu, dia tiba-tiba harus berpacu dengan waktu jika ingin bertemu dengan keluarganya kembali. Sementara itu, di hutan juga sedang berlibur satu keluarga lain, yang mungkin berkaitan dengan keanehan yang sedang ia alami.

I.4. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Sebuah penciptaan karya seni memiliki tujuan yang melatar belakangi alasan karya seni tersebut dibuat. Oleh karena itu, berikut adalah tujuan dari penciptaan film pendek “Rapalan”.

- a. Untuk mengetahui visualisasi *objective camera angle* dalam memvisualkan naskah film “Rapalan”
- b. Untuk mengetahui penerapan *objective camera angle* dalam memvisualkan film “Rapalan” yang bercerita mengenai fenomena mantra dan guna-guna.

2. Manfaat Penciptaan

Sebuah film tentunya dimaksudkan agar dapat memberikan manfaat bagi penonton yang telah menyaksikannya. Adapun manfaat yang terkandung dalam penciptaan film pendek “Rapalan” adalah sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat bagi mahasiswa adalah sebagai berikut :

- a. Mahasiswa mampu menciptakan sebuah karya film fiksi yang merupakan hasil pelajaran selama perkuliahan.
- b. Memberikan pengetahuan dan wawasan pada pembuat film pemula tentang teknik *sinematografi*, khususnya pada *objective camera angle*.
- c. Memberikan pengetahuan dan wawasan pada mahasiswa perfilman di Universitas Potensi Utama mengenai teknik *objective camera angle* serta penerapannya dilapangan.
- d. Memberikan pengalaman baru bagi penulis dalam mengeksplorasi teknik

sinematografi yang lain, dalam hal ini penulis mengeksplorasi teknik *objective camera angle*.

2. Bagi Lembaga

Adapun manfaat bagi lembaga adalah sebagai berikut :

- a. Menambah referensi bagi akademis khususnya program studi film dan televisi mengenai proses peran *sinematografi* dalam pembuatan film fiksi, serta sebagai bahan masukan untuk penulis selanjutnya.
- b. Memberikan pengetahuan dan wawasan pada mahasiswa perfilman di Universitas Potensi Utama mengenai teknik *objective camera angle* serta penerapannya di lapangan.

3. Bagi Masyarakat

Adapun manfaat bagi masyarakat adalah sebagai berikut :

- a. Film yang akan diciptakan ini menjadi media hiburan dan pesan yang dapat dari film ini adalah apabila ingin melakukan ritual-ritual ataupun berhubungan dengan hal-hal mistis hendaknya harus mengetahui dampak yang didapat. Apakah dampak yang didapat untuk kedepannya itu positif ataupun negatif.