

PENYUTRADARAAN DALAM FILM PENDEK EKSPERIMENTAL “180 DEGREES”

Muhammad Ryansyah¹, Donny Trihanondo², Sigit Kusumanugraha³

^{1,2,3}Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu -
Bojongsoang, Sukapura, Dayeuhkolot, Kab. Bandung, Jawa Barat 40257

ryansbast@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id, sigitkus@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Keagamaan adalah prinsip utama umat manusia untuk menjalani kehidupan yang baik, tanpa adanya prinsip keagamaan atau keimanan akan menjadikan manusia menjadi makhluk yang serakah atau sering mengalami ketidakpuasan, karena ketidakpuasan terjadi atas dasar ketiadaan, karena manusia terus berpikir apakah ketiadaan itu ada. Tidak dapat dipungkiri ketidakpuasan dan keserakahan adalah sifat dasar manusia. Tugas Akhir yang bertajuk “180 Degrees” ini bertujuan untuk memberikan masukan kepada seluruh manusia bahwasannya hidup tidak harus bergantung atas ketidakpuasan dan menganggap bahwa ketiadaan itu ada. Karya ini diciptakan dengan menggunakan teknik eksperimental yang tentunya hal ini sangat jarang ditemui di Indonesia. Dalam pembuatan eksperimen ini diperlukan data-data yang dikumpulkan melalui survei seberapa mengenal responden tentang eksperimen. Untuk hasil akhirnya karya ini berupa film bergenre eksperimental dengan total waktu 10 menit 42 detik yang dapat disaksikan di channel YouTube TwentyFour Project.

Kata Kunci : keagamaan, ketidakpuasan, ketiadaan, film eksperimental.

Abstract : Religion is the main principle of mankind to live a good life, without any religious principles or faith will make humans become greedy creatures or often experience dissatisfaction, because dissatisfaction occurs on the basis of nothing, because humans keep thinking whether nothing exists. It is undeniable that dissatisfaction and greed are human nature. This Final Project entitled "180 Degrees" aims to provide input to all humans that life does not have to depend on dissatisfaction and assume that nothing exists. This work was created using experimental techniques, which of course is very rare in Indonesia. In making this experiment, it is necessary to collect data collected through a survey of how well the respondents know about the experiment. For the final result, this work is in the form of an experimental genre film with a total time of 10 minutes 42 seconds which can be watched on the TwentyFour Project YouTube channel.

Keywords : religion, dissatisfaction, nothingness, experimental movie.

PENDAHULUAN

Pada tingkat 4 atau tingkat akhir ini mahasiswa Telkom University dengan program studi Seni Rupa berkesempatan untuk membuat sebuah karya besar atau *master pieces* yang di mana karya tersebut adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menentukan kelulusan bagi mahasiswa. Karya ini disebut dengan Tugas Akhir, mahasiswa ditugaskan untuk membuat sebuah karya besar beserta dengan laporannya yang berisi tentang isi karya yang dibuat.

Pada zaman serba teknologi saat ini yang di mana segala sesuatu bisa menggunakan sistem digital, bisa dikatakan bahwa era digital telah berkembang pesat tentu dengan adanya bantuan internet. Internet sendiri juga sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut data *internetworldstats*, pengguna internet di Indonesia sendiri mencapai angka 212,35 juta jiwa yang tercatat pada bulan Maret 2021. Adapun dengan jumlah ini membuat Indonesia bertengger di urutan ketiga dengan jumlah pengguna internet terbanyak di Asia.

Tidak dapat dipungkiri dengan adanya internet dan dunia digitalisasi yang semakin berkembang, tentu amat sangat memudahkan semua manusia untuk melakukan segala hal seperti menonton film. Saat ini sudah banyak *platform streaming* film berbayar yang tentu itu adalah legal. Jika tidak ada *platform streaming* mungkin permintaan penayangan di bioskop akan membludak, karena saat ini amat sangat banyak *film maker* baik dari perusahaan yang sudah terbentuk maupun *film maker indie*. Dengan adanya *platform streaming* digital ini tentu dapat memudahkan *film maker indie* untuk membuat karyanya.

Menurut (Argadahana, E. G., Zen, A. P., & Kusumanugraha, S. 2021), salah satu teknologi yang terus berkembang dan memiliki *traffic* pengguna yang banyak adalah platform *Youtube*. *Youtube* yang merupakan salah satu platform berbagi video terbesar di Indonesia turut serta memberikan perannya untuk dunia kesenian. Beragam ribuan

video diunggah pengguna setiap harinya, *video art* menjadi salah satu tayangan yang ternyata dapat ditemui di Ekosistem *Youtube* yang begitu besar.

Begitu beragamnya video atau bahkan film yang berhubungan di *platform digital* terutama *Youtube* pastinya perkembangan *platform digital* telah menunjukkan perannya terutama di wilayah Indonesia. Kemudahan akses yang di berikan saat ini tentu memudahkan setiap orang untuk mengunggah segala jenis video atau film. Namun, meskipun kemudahan itu bisa di dapatkan pengunggah harus tetap mengikuti norma dan aturan yang berlaku.

Awalnya film memiliki durasi yang sangat pendek bahkan hanya sekitar satu menit. Seiring perkembangan zaman dan industri, durasi film dibuat semakin panjang dan film pendek biasanya hanya menjadi media bagi mahasiswa sebagai sarana pembelajaran dan eksperimen. Meskipun demikian, film pendek bukan berarti hanya untuk media eksperimen saja. Sudah banyak film-film pendek saat ini yang memiliki alur cerita yang menarik dan memiliki ciri khasnya.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat sebuah film sekaligus ini menjadi media untuk meluapkan kegelisahan penulis sendiri tentang kehidupan dunia selama ini. Penulis tertarik membuat sebuah film karena dengan pendidikan yang telah dilalui selama ini tentunya amat disayangkan jika membuat sebuah karya selain film, tentunya masih banyak media lain untuk menyampaikannya seperti foto, lukisan, dan sebagainya.

Film sendiri merupakan gambar-gambar bergerak, dan secara kolektif film sering disebut dengan sinema. Film sendiri juga merupakan bagian dari media massa yang dinilai memiliki pengaruh besar kepada para penonton film tersebut. Pengaruh itu muncul karena ada sebuah kemungkinan yang bergantung dalam sebuah isi atau pesan dalam film itu sendiri, saat ini banyak film yang dibuat dari tempat produksi yang berbeda, ide dan gagasan yang berbeda, namun isi dan makna filmnya berbeda, contoh sudah sangat banyak film romantis yang sebenarnya makna filmnya sama, tetapi di tempat rumah produksi yang berbeda, hal ini terjadi karena saat ini banyak film-film yang *on-demand*.

Perlu diketahui, bahwa pada saat film ditemukan pertama kali film belum dianggap sebagai sebuah seni. Pada awalnya film hanya dianggap sebagai implementasi dari kehidupan nyata. Namun, film diakui sebagai seni tentu diawali oleh sejarah panjang dengan munculnya pembuat-pembuat film dari berbagai negara dan pada akhirnya film dapat diakui sebagai karya seni.

Penulis ingin membuat film bergenre eksperimental dikarenakan sudah sangat bosan dengan film yang bergenre itu-itu saja bukan bermaksud menjelekkan pihak mana pun tetapi jika bisa membuat sesuatu yang berbeda maka penulis anggap itu sebuah poin plus untuk penulis sendiri, pada dasarnya film eksperimental terkadang menerapkan teknik-teknik surealis yang amat sangat *anti-mainstream* di industri film. Film genre ini juga susah dipahami maknanya karena pembuat film ini menggunakan simbol-simbol yang diciptakan sendiri, atau bertentangan dengan kehidupan normal pada umumnya. Penulis sangat tertarik untuk membuat film bergenre eksperimental ini karena menurut penulis ini adalah sebuah tantangan untuk menarik minat penonton dan juga mendapatkan target pasar yang luas.

Karya yang akan penulis ciptakan dalam kesempatan ini ialah untuk membuat karya besar berbentuk film. Konsep film yang penulis buat ini adalah film eksperimental yang di mana film eksperimental amat sangat sulit ditemui meskipun sebenarnya ada, karena film-film bergenre eksperimental ini memiliki target pasar yang kecil, tetapi penulis yakin dengan adanya karya ini dapat membuka mata ke penonton bahwa genre dalam sebuah film itu luas tidak itu-itu saja. Permasalahan yang diangkat di dalam konsep ini meliputi ketidakpuasan, ketiadaan, kepercayaan, dan keagamaan yang dimana itu semua berkesinambungan satu dengan yang lainnya.

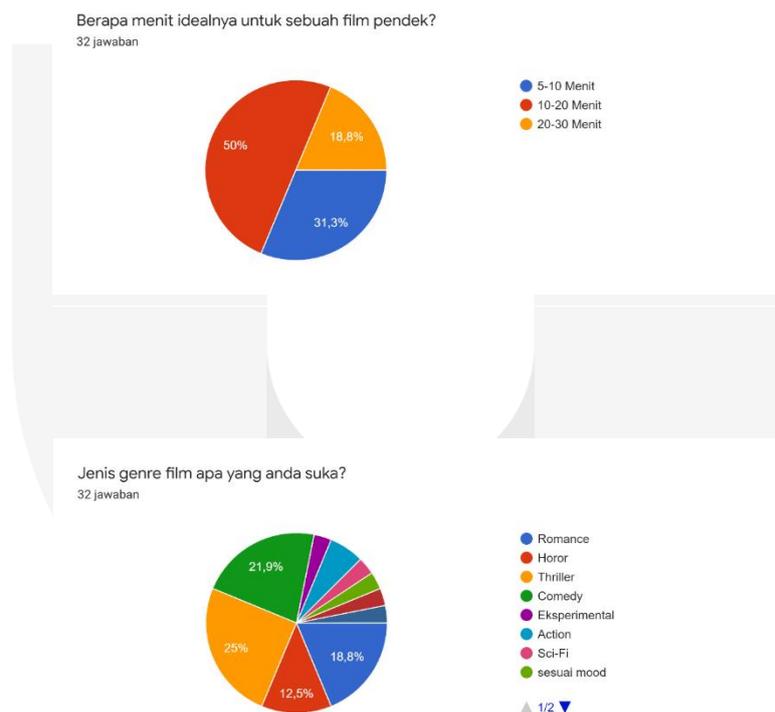
METODE PENELITIAN

Karya Tugas Akhir ini menggunakan metode kualitatif, yang digunakan untuk mengetahui peminatan masyarakat terhadap genre film yang sering untuk ditonton, serta untuk memperkenalkan secara luas tentang film eksperimental karena masih

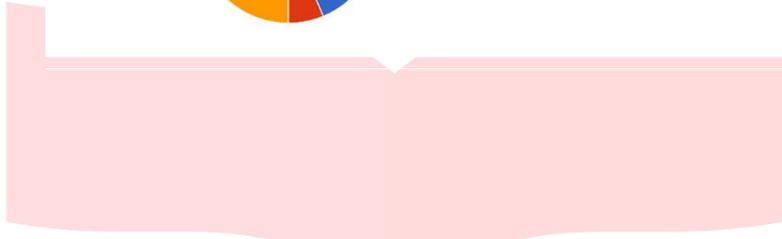
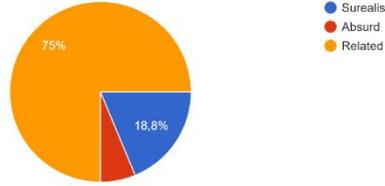
banyak masyarakat yang masih kurang berminat untuk menonton film eksperimental. Data yang diperlukan pada Tugas Akhir ini adalah data primer, yaitu data yang secara langsung dikumpulkan melalui pengisian survei yang telah penulis lakukan yang berisikan beberapa daftar pertanyaan yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

DATA KUESIONER

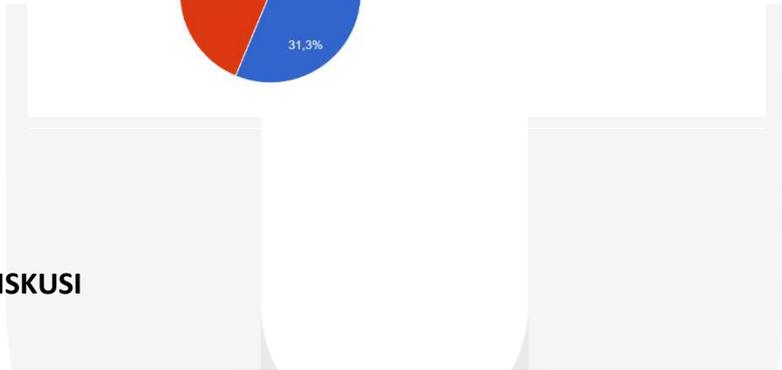
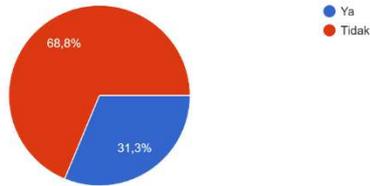
Kuesioner merupakan serangkaian daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan hasil informasi dari koresponden baik secara langsung maupun tidak langsung. Penggunaan kuesioner dalam penelitian merupakan hal pokok yang di mana hasil dari kuesioner tersebut diolah dan dirangkai kembali semenarik mungkin untuk menghasilkan sebuah kesimpulan. Hasil kuesioner terdapat di halaman lampiran.



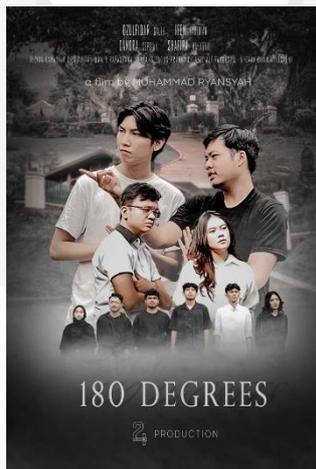
Cerita seperti apa yang biasa anda sukai dari sebuah film?
32 jawaban



Apakah anda tahu film eksperimental?
32 jawaban



HASIL DAN DISKUSI



KONSEP KARYA

Karya yang akan penulis ciptakan dalam kesempatan ini ialah untuk membuat karya besar berbentuk *short movie*. Konsep film yang penulis buat ini adalah film eksperimental yang di mana film eksperimental amat sangat sulit ditemui meskipun sebenarnya ada, karena film-film bergenre eksperimental ini memiliki target pasar yang kecil, tetapi penulis yakin dengan adanya karya ini dapat membuka mata ke penonton bahwa genre dalam sebuah film itu luas tidak itu-itu saja. Permasalahan yang diangkat di dalam konsep ini meliputi ketidakpuasan, ketiadaan, kepercayaan, dan keagamaan yang dimana itu semua berkesinambungan satu dengan yang lainnya.

Alasan penulis mengangkat ketidakpuasan karena keserakahan adalah sifat dasar manusia, yang ingin lebih, lebih, dan lebih. Mereka tidak pernah melihat hidupnya ke bawah, dalam artian mereka terus melihat ke atas yang dimana Tuhan atau Sang Pencipta menciptakan manusia sesuai dengan kemampuan yang dimiliki seseorang tersebut, dan ini tersangkut di konsep keagamaan yang terdapat di film ini meskipun diungkapkan dalam bentuk simbolik.

Ketiadaan, ini merupakan suatu kalimat yang membuat berpikir, “Apakah ketiadaan itu ada?”. Jika mengambil dari konsep film ini jawaban dari pertanyaan tersebut adalah “Ada”. Penulis ingin memberikan contoh pada pernyataan ketiadaan itu ada. Yang pertama, film Dilan 1990, Ketika film ini keluar booming dengan sangat cepat, dan Sebagian pemuda-pemuda mulai mengikuti apa yang terdapat dalam diri seorang Dilan, mulai dari pakaian, kendaraan, cara bicara, dan lainnya. Namun, jika film Dilan 1990 tidak pernah ada, akankah pemuda-pemuda tersebut dapat mengikuti karakter Dilan? Tentunya tidak. Inilah salah satu alasan bahwa ketiadaan itu ada.

Kepercayaan, jika kita memercayai sesuatu hal yang harus dilakukan adalah mengikuti aturan di kepercayaan tersebut, konsep kepercayaan ini merujuk pada konsep ketiadaan. Ketika tidak percaya dengan ketiadaan maka di situlah akan terasa sepi. Karena jika Anda percaya terhadap sesuatu dapat menghilangkan sepi, dan itu lebih baik dari tidak memercayainya.

Keagamaan, yang dibahas di film ini hanyalah dalam bentuk simbolik. Di dalam film ini ada yang berperan sebagai “Tuhan, Malaikat, Nabi, dan Manusia”. Di film ini “Tuhan” menyuruh “Nabi” apapun yang “Tuhan” perintahkan, dan pastinya apapun perintah dan kehendak “Tuhan” itu pasti terjadi dan tidak ada yang bisa menghalangnya. Maka dari itu mengapa di dalam film ini ada adegan “Makan tetapi menggunakan kaki, mengobrol menggunakan jari, bersalaman menggunakan siku”. Hal-hal absurd apapun bisa terjadi di dunia ini, tetapi semua atas dasar kehendak Tuhan.

Di konsep ini keagamaan, pemilihan *wardrobe* ditentukan, di film ini hanya menggunakan dua warna pakaian yaitu hitam dan putih. Alasan menggunakan warna tersebut adalah karena untuk mendapatkan kesan simbolik keagamaan yang dimana tokoh “Tuhan dan Nabi” mengenakan pakaian berwarna putih, dan tokoh “Malaikat dan Manusia” mengenakan pakaian berwarna hitam.

Meskipun demikian tidak sepenuhnya warna pakaian hanya bergantung pada satu konsep, tentunya ini masih berkesinambungan dengan konsep yang lainnya yaitu konsep ketidakpuasan. Di antara semua pemeran “Manusia” ada satu “manusia” yang mengenakan pakaian yang berbeda dari “manusia” yang lainnya, pemeran ini mengenakan pakaian warna putih sementara yang lainnya menggunakan warna hitam. Yang dimana ketika semua “manusia” ini mengikuti segala hal yang di lakukan oleh pemeran “nabi”, pemeran manusia yang berpakaian putih ini berusaha untuk tidak mengikutinya. Yang bisa di dapat dari hal ini adalah jangan pernah mencoba untuk menjadi orang lain, karena setiap orang punya kemampuan dan batasnya masing-masing.

PRA PRODUKSI

Pra produksi adalah langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan suatu project terutama dalam membuat film. Di dalam tahap ini merupakan awal dari pembentukan ide, konsep dan juga gagasan ingin membuat karya seperti apa mulai

dari pemilihan judul, riset lapangan, pembentukkan kru, pemilihan pemeran, penulisan naskah, pembuatan *shotlist*, meeting dan juga reading.

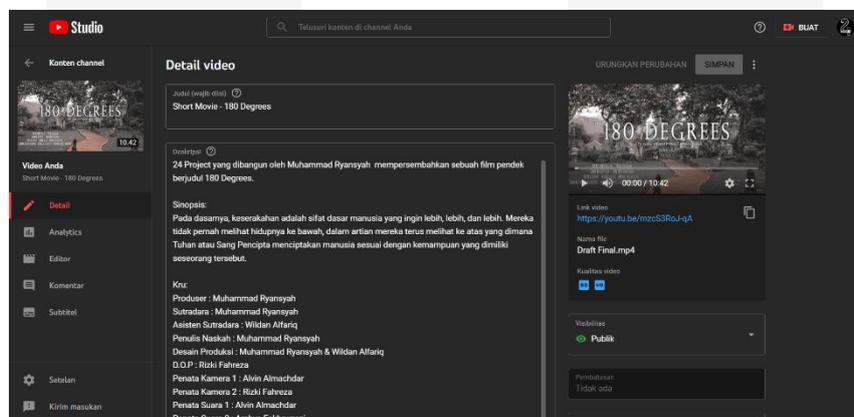
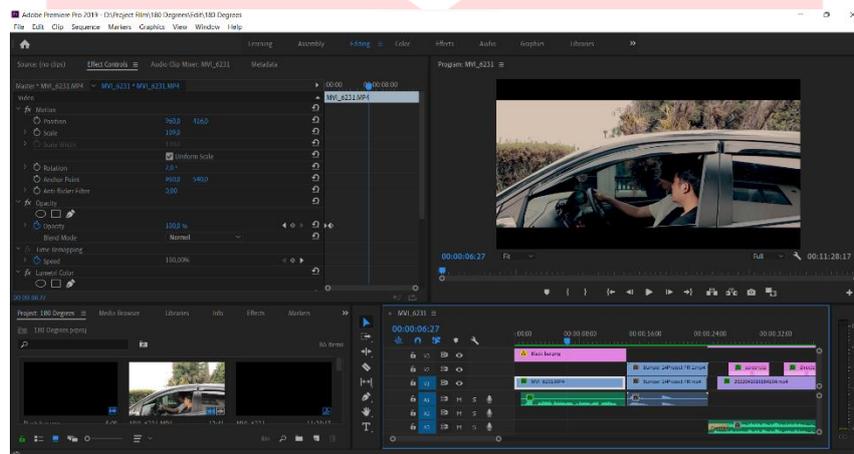
PRODUKSI

Produksi merupakan langkah selanjutnya dari tahap pra-produksi untuk mengeksekusi film yang akan dibuat. Penulis membuat beberapa tahapan dalam produksi yaitu seperti, list kebutuhan produksi, jadwal produksi, pembuatan jadwal produksi dan syuting.



PASCA PRODUKSI

Penulis melalui tahapan pasca-produksi yang merupakan tahapan akhir dalam sebuah pembuatan film yang berupa pembuatan poster, mengumpulkan hasil *footage* selama masa produksi, *editing* yang disertai *color grading*, *audio*, dan musik serta yang terakhir adalah mempublikasikannya.



KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil adalah kita sebagai manusia seharusnya harus selalu merasa bersyukur atas berkah dan nikmat yang telah diberikan dan jangan pernah untuk selalu merasa kurang. Sebagai manusia juga hidup seharusnya melihat kebawah

dimana masih banyak orang-orang yang lebih kurang beruntung dibanding kita, jika kita selalu melihat keatas percayalah itu tidak akan ada habisnya. Tidak salah untuk melihat keatas, tetapi selama itu masih wajar dan sesuai dengan kemampuan kita, jika kita sudah tidak mampu menggapainya lebih baik kembali saja, karena dibalik gagalnya mendapatkan sesuatu ada hadiah besar yang akan datang di kemudian hari.

Penulis membuat konsep karya keserakahan ini ke dalam sebuah film eksperimental dan tentunya alasan membuat media ini sebagai wadah karena masih banyak beberapa orang yang belum tahu tentang film eksperimental, dan sebagian besar hasil responden lebih tertarik terhadap film yang *related* dengan kehidupan mereka. Maka dari itu penulis mencoba untuk membuat sebuah film eksperimental dengan harapan dapat membuat orang-orang tertarik untuk menonton film eksperimental, dan juga film bergenre eksperimental ini penulis harap dapat mendobrak genre eksperimental di Indonesia agar lebih mendapatkan spotlight di dunia film Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alfathoni, M. A. M., Manesah, D. (2020, November). *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta. Deepublish Publisher.

Internet

Antelope Studio. (2020, Maret). "Pengertian Film Pendek dan Panjang Durasinya". <https://studioantelope.com/apa-itu-film-pendek/>. diakses pada 25 Maret 2022.

Kusnandar, Viva Budi. (2021, Oktober 14). "Pengguna Internet Indonesia Peringkat Ke-3 Terbanyak di Asia". <https://databoks.katadata.co.id>, diakses pada 16 November 2021.

Nugraha, J. (2021, Maret 2021). "Mengenal Jenis-jenis Film dan Penjelasannya". <https://www.merdeka.com>, diakses pada 16 November 2021.

Rasendrya, N. (2022, Maret 22). "Mengenal Lebih Jauh Apa Itu Film Eksperimental". <https://www.froyonion.com>, diakses pada 29 Agustus 2022.

Riadi, M. (2012, Oktober 14). "Pengertian, Sejarah, dan Unsur - Unsur Film". <https://www.kajianpustaka.com>, diakses pada 25 Maret 2022.

Jurnal

Argadahana, E. G., Zen, A. P., & Kusumanugraha, S. (2021, April). *Pengaruh Platform Youtube Terhadap Perkembangan Video Art Di Indonesia*. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).

Puspasari, C. (2017). *Produksi Film: Edisi 2*. Aceh Utara. Universitas Malikussaleh.

Sasongko, H. (2013, April). *Penciptaan Seni Film Eksperimental "Sweet Rahwana"*. Padangpanjang.

Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022, Maret). *Perkembangan Seni Fotografi dan Sinematografi Seerta Tantangannya Pada Era Pasca Pandemi Covid-19*. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 5, pp. 33-41).