



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada umumnya, para pembuat film ingin filmnya dapat membawa emosi penonton mengikuti cerita yang disampaikan dengan produksi yang rapi sehingga penonton percaya pada film yang ditontonnya. Namun, ada juga film-film yang ingin menyadarkan penontonnya bahwa yang di depan mereka hanyalah sebuah film yang tidak nyata. Beberapa film pendek di Indonesia menampilkan proses produksinya dengan kesalahan-kesalahan teknis yang disengaja, seperti *boom microphone* yang bocor pada beberapa adegan, ataupun dengan aktor yang melihat langsung ke kamera.

*Alienation Effect* adalah istilah yang pertama kali dipakai oleh Bertolt Brecht dalam esainya “*Alienation Effects in Chinese Acting*” untuk suatu efek dalam sandiwara yang tidak bergantung pada empati penonton. Penonton dihalangi untuk merasakan apa yang dirasakan tokoh. Contohnya, pada saat itu beberapa teater memiliki latar belakang yang dilukis dengan buruk, dan pemeran yang bergerak secara sadar bahwa mereka sedang disaksikan oleh penonton (Brecht, 1961, hlm. 91). Menarik untuk melihat bagaimana *alienation effect* diterapkan dalam film, karena film memiliki aspek-aspek yang lebih luas dan proses produksi yang berbeda dibandingkan teater. Contohnya, ada sinematografi dan *editing* dalam film, berbeda dengan teater yang terus berada di satu panggung dengan sudut pandang penonton yang tetap. Perbedaan-perbedaan itu juga menimbulkan

ekspektasi dan cara pandang yang berbeda dari penonton film, juga memungkinkan metode-metode baru dalam penerapan *Alienation Effect*.

Awal penggunaan *alienation effect* oleh Bertolt Brecht adalah perlawanan terhadap bentuk penuturan yang umum pada masa itu. Menurut Brecht, kebanyakan teater komersial hanya memanipulasi emosi tanpa memberi ruang untuk penonton dapat berpikir kritis. Juga sebagai perlawanan terhadap kelompok penguasa yang berusaha menampilkan realitas versi mereka sendiri kepada masyarakat umum (Popescu, 2010, hlm. 2). Maka menarik juga untuk meneliti di mana dan bagaimana *Alienation Effect* digunakan dalam film pada masa modern ini.

Penggunaan *alienation effect* pada teater Brecht mirip dengan gerakan film pendek independen di Indonesia, yang awalnya juga merupakan perlawanan terhadap film komersial arus utama. Seperti yang ditulis oleh Idola P. Putri (2013), pada masa Orde Baru pemerintah menetapkan banyak syarat untuk memproduksi film. Konsep dan pendekatan yang berbeda dari industri film arus utama dilarang karena ditakuti mengancam keamanan negara. Film pada masa itu, diawasi oleh Departemen Penerangan di bawah Menteri Koordinator Politik dan Keamanan, tidak dianggap sebagai produk budaya. Selama pemerintahan Soeharto, film digunakan sebagai alat propaganda, seperti film *Pengkhianatan G30S/PKI*, *Janur Kuning*, dan *Serangan Fajar*. Pada masa itu, perfilman independen Indonesia justru berkembang dan berprestasi di luar negeri. Contohnya adalah *Hanya Satu Hari* (1988) karya Nan T. Achnas pada The Asian Young Cinema Festival, Jepang; dan *Air dan Romi* (1991) karya Garin Nugroho pada International Ecological Film Festival, Jerman (hlm. 123).

Lulu Ratna (2010) menulis dalam FIPRESCI *Undercurrent Issue #6*, Reformasi menjadi pemantik lahirnya banyak festival film independen dan festival film lokal. Festival-festival ini memutarakan film-film independen dan banyak film pendek. Kebanyakan film pendek dibuat oleh pembuat film muda yang tidak terkenal, dengan budget rendah dan kesulitan untuk mendapatkan jalur distribusi bioskop nasional. Film-film pendek ini menawarkan cara bertutur berbeda dengan yang ada di bioskop.

Membuat film panjang yang tayang di jaringan bioskop nasional membutuhkan kapital besar. Seperti yang dikatakan oleh Fauzan Zidni (2019), ketua Asosiasi Produser Film Indonesia, dalam wawancara dengan Katadata.co.id, biaya film panjang cerita yang tayang di bioskop biasanya dapat menghabiskan sekitar satu sampai sepuluh milyar dan masih bisa membengkak lagi tergantung lama proses produksi dan banyaknya sumber daya manusia. Maka, dibutuhkan juga jumlah penonton bioskop yang banyak untuk menutup besarnya biaya itu. Tidak mudah bagi film-film yang melibatkan biaya besar dan banyak investor ini untuk melakukan eksperimen gaya bertutur yang tidak umum.

Seperti teater komersial yang dikritik oleh Bertolt Brecht, film komersial juga memiliki peranan dalam membentuk persepsi penonton tentang realitas. Fiorelli (2016, hlm. 24) menulis, film adalah medium yang perseptual yang lebih kompleks ketimbang bentuk seni lainnya. Film dapat secara langsung merepresentasikan realitas dengan gambar, suara, dan *editing* sehingga mengikutsertakan proses persepsi penonton. Realitas yang disajikan film itu merupakan tanda, bukan realitas sebenarnya.

Pada esainya *The Hyper-realism of Simulation* (1976), Jean Baudrillard berargumen bahwa banyaknya media, simbol, dan tanda (*signs*) yang merepresentasikan realitas membuat realitas sesungguhnya sudah tidak dapat dipisahkan lagi dengan tanda-tanda itu. Kaburnya batas antara realitas dan fantasi ini disebut dengan hiperealitas (hlm. 1018-1019). Mark Nunes (1995) pada jurnalnya *Baudrillard in Cyberspace*, menjelaskan komentar tentang telematika dan kritik Baudrillard terhadap modernitas telah memberikan cara untuk menavigasi hidup di era internet ini (hlm. 314). Menurut Baudrillard, perpindahan dari realitas ke hiperealitas terjadi ketika representasi membuka jalan bagi simulasi. Sekarang, pada era digital ini, dunia dapat dibayangkan sudah ada di fase itu karena munculnya dunia virtual, internet (hlm. 315).

Internet bagi jutaan penggunanya adalah tempat asli dengan berbagai potensi, ini sudah memburamkan batas antara yang asli dan virtual yang menandakan momen hiperealitas pada pascamodernisme (Nunes, 1995, hlm. 318). Internet sudah meninggalkan realitas yang disimulasikannya dan nasib dunia terus menuju ramalan bencana "*hypertelia*" Baudrillard, yaitu saat kecanggihan suatu tanda, dalam hal ini internet, sudah mengalahkan realitas yang disimulasikannya. Pada masa digital ini, mungkin *alienation effect* dapat menjadi salah satu cara yang baik untuk menjaga jarak antara masyarakat dengan media yang dikonsumsinya dan tetap dapat berpegangan pada realitas sesungguhnya.

Felando (2015) menulis bahwa film pendek adalah format yang mengawali sejarah film, lalu kalah populer dengan film panjang, dan bangkit lagi karena internet. Sekarang, film pendek adalah format film yang paling populer dan tersedia

secara luas di internet di situs *streaming* seperti Youtube, Vimeo, dan iTunes. Jenis film pendek yang populer di internet bukan hanya film pendek fiksi, tetapi juga dokumenter pendek, animasi, dan serial web. Terlebih lagi, dengan munculnya *the fourth-screens* yaitu *smartphone*, komputer tablet, dan laptop setiap orang semakin tidak terhindar untuk menonton film pendek di internet. (hlm. 43). Dengan begitu, film pendek di internet memegang peranan penting dalam membentuk persepsi realitas orang pada era ini yang mayoritas merupakan pengguna internet.

Menurut Edwin, seorang sutradara film Indonesia, di Forum Arkipel 2019 yang dirangkum oleh Pychita Julinanda di Arkipel.org, perkembangan film pendek dapat dibagi dalam beberapa periode. Saat ini, adanya teknologi video dan internet berperan penting pada banyaknya produksi dan mudahnya distribusi film pendek. Akses semakin terbuka, wadah komunitas dan festival film juga semakin banyak. Internet menjadi aspek penting dalam produksi dan distribusi yang juga menyesuaikan dengan para perilaku penonton yang umumnya merupakan *digital natives*, yaitu kelompok orang yang tumbuh di era digital. Pada era ini, para pembuat dan penonton memiliki kebebasan meredefinisikan sinema.

Tidak hanya film pendek, film komersial juga semakin mengandalkan internet. Terbukti dengan promosi film secara digital dan *streaming services* yang semakin marak. Maka film pendek maupun film komersial turut melanggengkan hiperealitas yang diramalkan Baudrillard. Penerapan teori Brecht, *alienation effect* pada film, menjadi sangat relevan sekarang sebagai salah satu teknik untuk membangunkan orang dari dunia simulasi hiperealitas.

*Alienation effect* yang ditemukan pada film-film panjang komersial sekarang ini kebanyakan hanya digunakan sebagai *punch-line* sebuah lelucon dalam komedi. Seperti pada *Warkop DKI: Reborn Part I (2016)*, Indro yang diperankan oleh Tora Sudiro mengambil tongkat yang tertinggal lalu menoleh ke kamera dan berbicara kepada penonton: “*buat kontinuiti*”. *Alienation effect* digunakan secara lebih beragam dalam film-film pendek yang beredar di festival-festival film. Maka dipilih lima film pendek dengan gaya berbeda-beda, menggunakan *alienation effect* pada lebih dari satu aspek, dan diproduksi dalam 2014-2019. *Astronot (2016)*, *Worked Club (2015)*, *What’s Wrong with My Film (2018)*, *Sepanjang Jalan Satu Arah (2016)*, dan *Indie Bung!! (2014)*.

Lima film pendek ini dipilih karena kesesuaian tema yang kuat dengan perlawanan Brecht terhadap yang berkuasa dan mempertanyakan realitas dalam dunia simulasi hiperealitas Baudrillard. Penerapan *alienation effect* pada lima film ini juga beragam, terdapat pada lebih dari satu bagian, pada narasi, sinematografi, suara, *mise en scene*, dan/atau *editing*. Lima film pendek ini juga telah ditayangkan pada berbagai festival film di Indonesia seperti Jogja-NETPAC Asian Film Festival, Arkipel, Minikino, dan Festival Film Solo. Film-film ini diproduksi oleh pembuat film dari era yang sama, yaitu era digital.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana penerapan *Alienation Effect* dalam beberapa film pendek di Indonesia yang diproduksi dalam tahun 2014-2019: *Astronot*, *Indie Bung*, *Sepanjang Jalan Satu Arah*, *What's Wrong with My Film*, dan *Worked Club*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini terbatas hanya pada penerapan *Alienation Effect* pada narasi, sinematografi, *mise en scene*, *editing*, dan suara di film pendek Indonesia: *Astronot*, *Indie Bung*, *Sepanjang Jalan Satu Arah*, *What's Wrong with My Film*, dan *Worked Club*.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *alienation effect* dalam film-film pendek di Indonesia yang diproduksi tahun 2014-2019. Lima film ini sama-sama mengkritik suatu figur otoritas, bergaya yang berbeda-beda, dan menerapkan *alienation effect* pada lebih dari satu aspek dalam film.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber literatur tentang teori *Alienation Effect* yang diterapkan dalam film yang dapat menjadi acuan untuk pembuat film yang ingin menggunakan teknik ini. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi atau dilanjutkan oleh peneliti lain dengan topik yang serupa. Para pembuat film juga membaca penelitian ini agar menambah pengetahuan teknik baru dalam pembuatan film dan mengetahui apa pentingnya menggunakan *alienation effect* dalam film.

Lalu menggunakan penelitian ini sebagai acuan jika ingin menerapkan *alienation effect* dalam filmnya. Para akademisi, dosen, dan mahasiswa film dapat menggunakan penelitian ini sebagai pertimbangan untuk menambahkan *alienation effect* dalam materi pembelajaran. Selain itu, bagi penulis, skripsi ini adalah pemenuhan syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.