



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

John Grierson sempat mendeskripsikan bahwa karya film dokumenter dikatakan sebagai “laporan aktual yang kreatif (*creative treatment of actuality*)”. Istilah dokumenter ini disebutkan oleh Grierson saat ia membahas tentang film karya Robert Flaherty yang berjudul *Moana* (1926). Menurutnya, film yang dibuat oleh Flaherty ini terlalu romantis dan memang Flaherty menyetengahkan karyanya secara puitis.

Dalam kehidupan masyarakat, sejarah adalah suatu hal yang sangat penting sebagai bukti tertulis dan tidak tertulis untuk pembuktian terhadap sesuatu yang pernah terjadi pada masa lalu. Secara turun temurun sejarah dalam masyarakat dikatakan dengan bahasa verbal. Seiring berkembangnya zaman, sejarah dapat diungkapkan dengan segala bentuk, contohnya dalam media informasi seperti film. Dengan adanya film, sejarah tidak hanya hadir dengan bahasa verbal saja namun dapat dijadikan bahasa visual yang mendukung penjelasan dari arti sejarah tersebut.

Dalam film SEWO ini menjelaskan tentang sejarah Jembatan Sewo, bagaimana kegiatan pengumpulan uang logam dan uang kertas dengan menggunakan sapu terjadi dan masih bertahan sampai saat ini. Dengan menggunakan teknik visual animasi 2D pada penceritaan mitos dalam Jembatan Sewo, bayangan imajinasi dari sejarah tersebut dapat terpaparkan lebih jelas. Sehingga penonton lebih memahami apa yang diinformasikan dalam film.

Selain itu penggunaan *motion comic* yang digabungkan dengan *live action* dalam film dokumenter terbilang sedikit. Kemungkinan hal itu dikarenakan lebih sulit dalam menentukan penempatan *motion comic* yang dibuat untuk dimasukkan ke dalam film, maka dari itu penulis selaku sutradara mencoba untuk menggabungkan dua konsep tersebut dan apakah pengaruhnya terhadap penonton dan penulis sendiri sesuai dengan apa yang penulis ingin sampaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan struktur kronologis dalam medium *motion comic* dengan *live action* pada film dokumenter “SEWO”?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulisan ini dibatasi hanya pada peran sutradara dalam menunjukkan struktur kronologis dalam film dokumenter “SEWO” dari penggabungan dua proses produksi yang berbeda yaitu *motion comic* dan *live action*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dibuatnya penulisan ini adalah untuk memberikan penjelasan bagaimana struktur kronologis bekerja dalam penggabungan visual dengan tampilan *motion comic* dan juga *live action* dalam film serta untuk mengetahui apakah dua visual tersebut dapat menyampaikan pesan yang lebih baik.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dilakukannya penulisan ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Menambah ilmu pengetahuan dan pembelajaran dalam memahami tata cara penggunaan visual *motion comic* pada film dokumenter dan juga pengaruhnya terhadap khalayak.

2. Bagi Pembaca

Dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai bagaimana penerapan visual yang berbeda dalam pemberian informasi pada film dokumenter dengan gambar.

3. Bagi Universitas

Diharapkan dapat membantu Universitas untuk digunakan sebagai pelengkapan bahan bacaan bagi mahasiswa dan mahasiswi yang mengambil topik tidak jauh dari penulisan ini.