

## BAB II

### GAMBARAN UMUM FILM FESTIVAL

#### 2.1 Deskripsi Festival Film Indonesia



Gambar 2.1 Logo Festival Film Indonesia  
Sumber: [Instagram.com/festivalfilmid](https://www.instagram.com/festivalfilmid)

Festival Film Indonesia atau yang biasa dikenal dengan sebutan FFI telah berdiri sejak awal perkembangan festival film di Indonesia. di tanggal 30 Maret hingga 5 April 1955 di Jakarta, Djamaludin Malik selaku pendiri Persari (Perusahaan Seniman Indonesia) beserta Usmar Ismail selaku pendiri Perfini (Perusahaan Film Nasional Indonesia) menyelenggarakan Festival Film Indonesia untuk pertama kalinya. Fokus yang menjadi alasan FFI pada masa itu karena adanya keinginan untuk ikut serta dalam Festival Film Asia Pasifik pertama kali yang digelar di Tokyo, tahun 1954. Namun, disebabkan ketegangan dan kompleksitas latar belakang peperangan antara pemerintah Indonesia dan Jepang, membuat Djamaludin Malik yang saat itu menjadi penggagas rencana keikutsertaan Indonesia memutuskan untuk membatalkannya dan membuat FFI.

Perkembangan FFI seiring berjalannya waktu, FFI pun semakin berkembang setiap tahunnya, hingga berhasil mencetak 65 film per tahun 1956. Di tahun-tahun selanjutnya, film nasional bersaing dengan keberadaan film internasional hingga tahun 1958, sehingga hanya bisa mencapai 16 film saja pada masanya. Di masa ini, FFI dinyatakan gagal diselenggarakan dari tahun 1957 hingga 1959. Dengan adanya permasalahan ini, pemerintah sadar dan sepakat menggelar kembali FFI

yang kemudian kembali aktif di tanggal 21 – 16 Februari 1960. Dengan demikian, FFI menjadi bukti nyata akan kualitas dan kemampuan bahwa sineas Indonesia mampu bersaing dengan film Internasional. Sejak saat itu, lahir lah sineas-sineas dengan asal mula festival film yang diselenggarakan di Indonesia, dan di sini, FFI berperan sebagai pelopornya.

Di masa ini, FFI telah mendapat dukungan dari pemerintah, dengan dibuatnya berbagai macam program, susunan organisasi yang tertata, pengerjaan dan pengadaan juri, pemanfaatan HKI, dan kesesuaian target audiens. Terdapat beberapa sesi seleksi FFI, dari seleksi awal (administratif), rekomendasi asosiasi profesi (penilaian pada aspek profesionalisme dan kualitas teknis), penilaian akademi citra, hingga penjurian akhir. FFI juga memiliki nominasi sendiri yang diperuntukkan kepada para pemenang sineas, yang biasa disebut dengan Piala Citra. Dengan adanya Piala citra, diharapkan sineas dapat termotivasi untuk terus berkarya dan menumbuhkan banyak sub sektor ekonomi kreatif lainnya.

## **2.2 Struktur Penyelenggara Festival Film Indonesia**

FFI memiliki organisasi komitenya. berikut merupakan struktur organisasi FFI pada periode 2024-2026 :

- Ketua Komite : Ario Bayu
- Ketua Pelaksana : Prilly Latuconsina
- Ketua Bidang Penjurian : Budi Irawanto
- Ketua Sekretariat : Mandy Marahimin
- Ketua Bidang Keuangan dan Pengembangan Usaha : Gita Fara
- Ketua Bidang Acara : Pradetya Novitri
- Ketua Humas Acara : Nazira C. Noer
- Ketua Humas Penjurian : Michael Ratnadwijanti

### 2.3 Film-film Pemenang Festival Film Indonesia (2019-2024)

Projek yang dilaksanakan penulis bersama tim tergolong dalam kategori film animasi pendek. Terdapat banyak pemenang yang telah dilahirkan FFI dalam kategori ini. Berikut adalah daftar pemenang-pemenang Piala Citra pada kategori “Film Animasi Pendek Terbaik” di tahun-tahun sebelumnya:

#### 1) Nussa Bisa (2019)

*Nussa Bisa (2019)* adalah sebuah animasi pendek yang diproduksi oleh studio animasi lokal yang telah berdiri sejak 2016, Little Giantz Studio. *Nussa Bisa (2019)* menggunakan pendekatan *stylized 3D animation* yang kuat dan khas mencerminkan identitas mereka. lingkungan tiga dimensi dalam animasinya tampak sengaja tidak menirukan realitas secara sempurna, melainkan diolah secara artistik dengan gaya visual yang sesuai untuk mendukung nuansa cerita. Penggunaan *stylized 3D animation* menjadikan animasi ini lebih mudah diterima oleh audiens anak-anak dan keluarga.

#### 2) Prognosis (2020)

*Prognosis (2020)* adalah film animasi pendek karya pribadi milik Ryan Ardiandhy, yang mengangkat cerita dengan tema hubungan ayah dan anak dalam menghadapi proses duka dan kehilangan. Secara teknis, proses pembuatan *Prognosis* tidak menggunakan unsur *3D animasi* di dalamnya. Film ini menggunakan pendekatan 2D yang minimalis dan ekspresif, yang memperkuat intimasi dan emosional yang terdapat dalam narasi.

#### 3) Ahasveros (2021)

*Ahasveros (2021)* yang disutradarai oleh Bobby Fernando yang merupakan alumni UMN. Film pendek *Ahasveros (2021)* menceritakan cuplikan singkat dari perjalanan dan kegelisahan penyair Bohemian Chairil Anwar dirinya yang seorang manusia, bukan tokoh bangsa. *Environment* yang digunakan dalam film ini menggunakan berupa 2 dimensi.

#### 4) Blackout (2022)

*Blackout (2022)* merupakan film animasi pendek hasil produksi kaya Triple Motion, rumah produksi independen yang berisi lima mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN), dengan Faiz Azhar yang berperan sebagai sutradaranya. Dari segi visual, *Blackout (2022)* menggunakan konsep *hybrid 2D dan 3D animation*, dengan mengimplementasikan animasi *2D* yang dominan untuk subyek-subyek dan beberapa *background*, kemudian digabung dengan beberapa *background* berbasis *environment 3D* yang dibuat *stylized* seiring dengan gaya animasi *Blackout (2022)* yang menciptakan atmosfer futuristik sekaligus suram yang tidak sepenuhnya realistik. Konsep *hybrid* ini sesuai dengan yang digunakan dalam animasi *7,6 SR (2025)*.

#### 5) Trungtung (2023)

Serial animasi ini bercerita tentang permasalahan lalu lintas di Indonesia sebagai tema yang diangkat. Berdasar pengamatan penulis, *Trungtung (2023)* menggunakan *3D stylized animation* pada animasinya. Menurut penulis, konsep *3D stylized* yang digunakan sesuai dengan target penonton mereka yaitu anak-anak, sehingga cerita dengan tema permasalahan lalu lintas dapat tersampaikan dengan baik dengan dukungan visual yang menarik.

#### 6) Cangkir Profesor (2024)

*Cangkir Profesor (2024)* merupakan animasi pendek hasil produksi dari sebuah studio animasi yang berdomisili di daerah Solo. Secara visual, *Cangkir Profesor (2024)* menampilkan gaya *stylized 3D animation* pada *environment* yang diolah sehingga menghasilkan bentuk yang khas dan penuh karakter. desain latar yang ditampilkan dalam animasi ini terlihat sengaja tidak mengejar bentuk realistis yang mendekati dunia nyata, melainkan menggunakan bentuk dan warna yang disederhanakan namun didesain ekspresif untuk memperkuat suasana emosional dalam cerita.

Pendekatan *stylized* yang digunakan tidak hanya ditujukan untuk memperindah tampilan visual, namun juga memperdalam pemaknaan cerita yang dibalut dalam gaya visual yang hangat dan lembut untuk mendukung mendukung tema utama mengenai hubungan antar generasi, serta nuansa akrab dan menyentuh.

