

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Film adalah media berbentuk video yang dimulai atau dihasilkan dalam ide nyata, kemudian didalamnya harus mendung unsur hiburan dan makna. Unsur hiburan dan makna ini letak dengan kondisi pembuatan film yang terkadang bisa dalam bentuk komedi bisa juga dalam bentuk sejarah (Michael Rabiger 2009).

Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. (UU Perfilman No.33 Tahun 2009).

Pengetahuan tentang sejarah film akan bermanfaat bagi kita untuk memahami posisi sebuah pencapaian sebuah film dalam konteks sejarahnya. Pencapaian unsur naratif maupun sinematik tidak lepas dari sejarah. Melalui sejarah kita bisa mengetahui kapan sebuah teknik sinematik mulai digunakan; kapan sebuah teknologi memungkinkan eksplorasi sinematik menjadi semakin kompleks dan berkembang lebih jauh lagi; kapan sebuah genre muncul dan pasang surutnya; bagaimana pengaruh industri film di sebuah wilayah atau negara terhadap pencapaian sinematiknya; dan bagaimana pengaruh sebuah industri film terhadap industri film lainnya. Pengetahuan tentang sejarah akan memberikan wawasan yang lengkap dan utuh tentang seni film itu sendiri sehingga bisa memberikan pemahaman yang komprehensif (Pratista Himawan 2017).

Di sisi lain, bagi dunia perfilman sendiri pewacanaan konteks historis tentu saja sangat penting. Ia dapat memperlihatkan perkembangan reaksi masyarakat luas atas posisi, peran, dan nilai film dari zaman ke zaman. Dengan pewacanaan itu dunia film menemukan alur dan tradisinya. Terutama di Indonesia, pewacanaan dunia film sebagai tradisi tersendiri masihlah teramat miskin. Aneka tulisan tentang film masih sangat sporadis, kebanyakan pun baru berupa dokumentasi, ulasan atas film-film individual tertentu yang bertebaran di sana-sini, atau sekedar buku-buku panduan teknis ala kadarnya. Sebagai suatu bentuk seni yang paling berpengaruh dalam pembentukan opini publik dan paling mampu menjangkau massa luas, tanpa pemikiran kritis atas alur tradisi dan bobot

estetiknya, film bisa menjadi berbahaya; ia mudah menjadi manipulasi massa misalnya, tanpa disadari ia menjadi alat indoktrinasi belaka atau bahkan proses pembodohan kolektif (Sugiharto Bambang 2015).

Sejarah film merupakan bagian dari perkembangan teknis, ekстетika, *genre*, dan industri film itu sendiri. Mempelajari sejarah secara mendalam dapat memengaruhi proses kreatif seseorang untuk membuat sebuah karya, karena selain menjadi referensi, sejarah dapat dieksplorasi menjadi sesuatu yang baru dan lebih inovatif (Safara Dede, 2019)

Di Lampung sendiri terdapat banyak pegiat film yang terdiri dari berbagai Komunitas, UKM, SMK, dan praktisi profesional yang ada dibawah naungan Dewan Kesenian Lampung. Perkembangan film di lampung sendiri sudah sangat maju pada aspek teknis. Namun film bukan saja persoalan teknis, film juga persoalan cerita, pendekatan aspek artistik dan estetik. Inilah yang masih sering diabaikan oleh para pegiat film di lampung. (Safara Dede 2019).

Berdasarkan pernyataan diatas, maka penulis mencoba membuat media edukasi berbasis android agar materi kajian dapat sampai ke seluruh lapisan komunitas dan Umum. Dengan menggunakan *platform android* diharapkan kajian digital ini dapat diterima dan memberikan pengetahuan dasar untuk para pelaku seni dari komunitas-komunitas film.

Aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan *Construct 2* dengan tampilan dua dimensi yang dibuat menarik sedemikian rupa dan interaktif agar mudah dicerna dan dipahami oleh pengguna. Ditambah dengan evaluasi dengan nama *Sinema Kuis* untuk menambah pengetahuan umum tentang film.

Sejarah yang akan di rangkum dan dimasukan ke dalam *content* aplikasi ini akan bersumber dari buku “Memahami Film : Edisi 2 (2017) Oleh Himawan Pratista”, “Modul Workshop Perfilman tingkat dasar : Bidang Penyutradaraan”, Buku “Krisis dan Paradoks Film Indonesia (2015) Oleh Garin Nugroho & Dyna Herlina S. Dan beberapa tambahan jurnal lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi ini dapat menambah pengetahuan sejarah perfilman pada pegiat seni, mahasiswa, komunitas dan masyarakat umum?
2. Apakah aplikasi ini dapat diterima oleh masyarakat sebagai media edukasi sejarah perfilman?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini pembahasan masalah dibatasi pada :

1. *User interface* dari aplikasi yang akan disajikan dalam bentuk tampilan 2 dimensi dan dapat digunakan di *smartphone* berbasis Android
2. Sejarah yang dibahas pada aplikasi ini dibagi menjadi 3 (tiga) sub-sejarah, Teknologi, Tokoh dan Gerakan sinema, dalam rentang tahun 1824 – 1900an

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Tercapai membangun sebuah Aplikasi edukasi Sejarah film *platform android*
2. Aplikasi yang dibangun diharapkan menjadi salah satu media yang dapat mengenalkan lebih jauh tentang sejarah film pada masa lampau.
3. Memahami lebih jauh konsep film dari sudut pandang *historis*

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media edukasi bagi pegiat seni, mahasiswa film dan komunitas film dan masyarakat umum.
2. Dapat meningkatkan pengetahuan tentang perkembangan teknologi perfilman dari jaman ke jaman.
3. Menambah pengetahuan tentang sejarah film sehingga dapat mengeksplorasinya menjadi sesuatu yang lebih inovatif.