

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang sangat besar pengaruhnya terhadap masyarakat. Film juga merupakan bentuk pesan yang terdiri dari berbagai tanda dan simbol yang membentuk sebuah sistem makna dan pesan-pesan moral dalam ceritanya. Film merupakan salah satu media komunikasi yang mampu menggambarkan realitas yang ada di dalam masyarakat melalui sebuah video yang diproyeksikan ke dalam layar lebar (Alex, 2009). Film hadir dengan beraneka ragam genre, di antaranya adalah adventure, comedy, action, war, drama, musical, science fiction, historical, dan horror. Pada umumnya setiap genre film mempunyai bobot dan idenya tersendiri. Salah satunya adalah film budaya. Film tidak hanya mengkonstruksikan nilai-nilai budaya tertentu di dalam dirinya sendiri, tapi juga tentang bagaimana nilai-nilai tadi diproduksi dan bagaimana nilai itu dikonsumsi oleh masyarakat yang menyaksikan film tersebut. Sehingga muncul penafsiran-penafsiran yang berbeda-beda pada setiap orang terhadap film. Oleh karena itu sebuah film bisa diinterpretasikan oleh setiap orang, tergantung kepada referensi dan kemampuan berpikir orang tersebut. Salah satunya menginterpretasikan film yang berjudul “Merantau” dalam karya ilustrasi digital.

Film "Merantau" adalah sebuah film yang disutradarai oleh Gareth Evans sangat menarik untuk di angkat menjadi topik dalam penelitian ini karena film “Merantau” mendapatkan pujian kritis yang luas dan berhasil meraih sambutan di

festival-festival film internasional dan kehadiran film ini mengangkat profil perfilman Indonesia di dunia internasional dan membantu memperkenalkan seni bela diri Pencak Silat kepada penonton global, sehingga penulis tertarik untuk membuat karya ilustrasi berdasarkan film tersebut. Dari proses pengamatan yang didapat, akan di visualisasikan ke dalam karya seni ilustrasi dengan karakter bentuk dan simbol yang dirasa cukup mewakili dalam menyampaikan pesan. Karena dari semua proses perjalanan hidup yang ada dalam film tersebut memberikan pesan moral yang pada akhirnya menjadi sumber ide untuk diangkat ke dalam karya seni ilustrasi.

Ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu dan ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu. Adapun Ilustrasi yang akan peneliti buat terkait dengan interpretasi peneliti terhadap film “Merantau”. Interpretasi seni merupakan kebebasan kepada individu untuk menafsirkan dan mengapresiasi karya seni sesuai dengan sudut pandang mereka sendiri. Ini memperkaya pengalaman estetika dan mengundang dialog dan refleksi tentang seni, kreativitas (Patriansyah, 2019).

Dalam menciptakan sebuah karya seni seorang seniman bisa terinspirasi dari dua faktor, internal dan eksternal. Inspirasi internal yang dimaksud seniman menciptakan sebuah karya dari hasil renungan jiwa, ide yang muncul sepenuhnya bersumber dari jiwa seniman istilah Heri Dono disebut jiwa medok, contohnya “karya tanpa filsafat adalah dekorasi”. Menurut Heri Dono dalam jurnal Ainunning Puri vol.4 (2022) yang menyatakan bahwa “literasi sangatlah penting tidak hanya

sekedar untuk memperdalam ilmu filsafat, tetapi selain itu juga banyak membaca sejarah dan memahami kebudayaan local secara holistic”. Kedua, faktor eksternal: inspirasi seniman tidak sepenuhnya berasal dari renungan jiwa yang seponan keluar dan dituangkan ke media rupa, tetapi ada hal lain diluar dirinya mempengaruhi penciptaan karyanya seperti terinspirasi ke indahan alam, budaya, cerita dengan cara mendengar, melihat, merasakan contohnya dari membaca cerpen, mendengarkan lagu, menonton film.

Banyak cerita bisa menginspirasi seniman khususnya perupa dalam menciptakan karya, salah satunya film. Film bisa mengantar penontonnya merasakan emosional yang terjadi di dalam sebuah film. Seperti dalam penelitian ini yaitu menginterpretasikan film yang berjudul merantau kedalam karya ilustrasi. Berdasarkan beberapa indikasi, penulis memutuskan untuk meng-interpretasi kan film “Merantau’ kedalam sebuah seni ilustrasi. Pertama, film ini mengambil latar berupa tradisi merantau yang sangat lekat dalam kebudayaan Minangkabau. Bahkan hingga sekarang, tradisi ini masih kerap dilakukan oleh lelaki-lelaki muda Minangkabau. Latar tradisi merantau itulah yang membuat menarik penulis yang merupakan seorang perantau juga untuk meng interpretasi kan tentang bagaimana makna film merantau tersebut kedalam seni ilustrasi. Adegan-adegan yang tersaji menampilkan tanda yang memiliki makna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat film Merantau menjadi tema utama dalam pembuatan karya ilustrasi. Beberapa sudut pandang dan nilai – nilai kehidupan dalam film tersebut menjadi topik utama dalam penulisan ini, maka dari itu judul dari skripsi ini adalah “ Interpretasi Film Merantau Sutradara Gareth Evans Dalam Karya Ilustrasi Udis Suandi”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apa saja alat dan bahan yang digunakan dalam teknik pembuatan karya ilustrasi digital dari film “Merantau”?
- 2) Bagaimana proses pembuatan karya ilustrasi digital yang bersumber dari film “Merantau”?
- 3) Bagaimana mengungkapkan tema interpretasi film ‘Merantau’ dalam membuat karya ilustrasi digital?
- 4) Bagaimana visualisasi karya ilustrasi digital yang bersumber dari film “Merantau” yang di sutradarai oleh Gareth Evans?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah yang menjadi fokus permasalahan yaitu:

- 1) Konsep penciptaan karya seni ilustrasi digital Udis Suandi yang terinspirasi dari film “Merantau”.
- 2) Proses penciptaan karya seni ilustrasi Udis Suandi yang terinspirasi dari film “Merantau”.
- 3) Bentuk visual karya seni berdasarkan interpretasi film “Merantau” pada karya ilustrasi digital Udis Suandi.

#### 1.4 Rumusan Ide/Gagasan Penciptaan

Penciptaan Ilustrasi dalam karya ini dipilih judul “Interpretasi Film Merantau Sutradara Gareth Evans Dalam Karya Ilustrasi Digital Udis Suandi”. Maksud judul tersebut adalah menciptakan karya seni ilustrasi yang terinspirasi dari film “Merantau” yang di sutradarai oleh Gareth Evans, dengan mengolah interpretasi, unsur visual, dan teknik sesuai perspektif personal sebagai bahasa pengungkapannya, maka rumusan ide/gagasan yang dimaksud yaitu:

- 1) Bagaimana konsep penciptaan karya seni ilustrasi digital berdasarkan interpretasi film “Merantau” pada karya ilustrasi Udis Suandi?
- 2) Bagaimana proses penciptaan karya seni ilustrasi digital berdasarkan interpretasi film “Merantau” pada karya ilustrasi Udis Suandi?
- 3) Bagaimana visual karya seni ilustrasi digital berdasarkan interpretasi film “Merantau” pada karya ilustrasi Udis Suandi?

#### 1.5 Tujuan

Adapun tujuan utama berdasarkan rumusan ide/gagasan penciptaan yaitu:

- 1) Menjelaskan konsep penciptaan karya seni ilustrasi digital berdasarkan interpretasi film “Merantau” pada karya ilustrasi Udis Suandi.
- 2) Menjelaskan proses penciptaan karya seni ilustrasi digital berdasarkan interpretasi film “Merantau” pada karya ilustrasi Udis Suandi.
- 3) Mendeskripsikan karya seni ilustrasi digital berdasarkan interpretasi film “Merantau” pada karya ilustrasi Udis Suandi.

## 1.6 Manfaat Penciptaan

### 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai ilustrasi yang dapat dibuat berdasarkan interpretasi film “Merantau” yang di sutradarai oleh Gareth Evans.

### 2) Manfaat Praktis

#### a) Bagi Mahasiswa

Dapat mengekspresikan interpretasi dalam sebuah film dalam visual karya ilustrasi dan mendapatkan pengalaman empiris dalam proses penciptaan karya seni yang terinspirasi dari film “Merantau”.

#### b) Bagi Lembaga pendidikan

Diharapkan dapat menjadi bahan tinjauan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan seni rupa, khususnya sebagai kontribusi dan bahan referensi seni ilustrasi sehubungan dengan karya yang sumber inspirasinya dari film.

#### c) Bagi masyarakat

Memberikan motivasi kepada masyarakat untuk mampu mendukung inisiatif dan kreativitas untuk terus berkembang ditengah masyarakat.

#### d) Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian yang sejenis.