

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi dapat dijelaskan sebagai aktivitas yang tak dapat lepas dari kehidupan manusia setiap harinya, dengan unsur-unsur penting seperti komunikasi komunikator, pesan, dan komunikan membuat komunikasi selalu terkait sehingga memiliki variasi definisi yang tak terhingga. (Teme et al., 2024)

Pengertian komunikasi dalam pandangan Harold Laswell dan Aristoteles dalam (Teme et al., 2024) sendiri yakni komunikasi sebagai suatu proses satu arah dari suatu individu dapat mempengaruhi orang lain dengan menggunakan pesan (persuasif). Komunikasi persuasif cukup kuat untuk mempengaruhi perubahan sikap akibat informasi yang diberikan oleh orang lain jika keyakinan atau pernyataan orang tersebut dinilai benar. Dengan melalui media, pesan komunikasi yang bersifat persuasif dapat tersampaikan, media massa khususnya. Media massa dapat diketahui memiliki beberapa macam, dan salah satunya adalah film.

Termasuk dalam bagian media massa, film sifatnya sangat kompleks. Film memiliki keahlian yang mampu untuk mempengaruhi rasa emosional dari para penontonnya melalui visual gambar untuk menampilkan dan ditunjukkan dengan audio dan visual. Film juga sering diartikan sebagai potongan gambar yang disatukan. Dengan munculnya film, tidak luput dari sejarah panjang dari perkembangan teknologi baik analog maupun digital serta ilmu pengetahuan yang mampu untuk menunjukkan dan menghasilkan sebuah pencapaian karya yang besar dalam bahasa visual dan seni film. Memiliki kemampuan untuk

menangkap realita disekitar dengan seni audio visual yang dimiliki oleh film, tentu membuat film menjadi jalur alternatif yang berguna untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. (Alfathoni & Manesah, 2020)

Film sendiri memiliki beberapa genre seperti horor, kartun, laga film, murahan, seri, serial, silat, dan dokumenter. Penulis sendiri menggunakan genre berupa film dokumenter yang dapat dikatakan guna menyampaikan pesan dan informasi yang cukup efektif dengan cara kreatif untuk menunjukkan suatu realita serta fakta peristiwa. Dengan menyajikan fakta, penulis bermaksud memberikan informasi, berita, pengetahuan, serta pendidikan melalui wawancara secara rinci mengenai lomba balap burung merpati kolongan.

Di era modern kini dapat dilihat permainan-permainan anak beralih ke gawai dan mulai meninggalkan permainan yang bersifat *outdoor* atau di luar ruangan, namun ditengah itu semua, ada satu permainan yang masih cukup eksis di kalangan tertentu, yaitu lomba balap burung merpati. Hal tersebut lah yang akhirnya menjadi pemicu utama dibuatnya film dokumenter berjudul “Duru Merpati Di Udara”. Film dokumenter ini nantinya akan dikemas untuk membahas orang-orang yang masih menyukai atau hobi dengan lomba balap burung merpati hingga menjadikannya suatu keuntungan di tengah sulitnya merawat dan melatih burung merpati.

Hobi burung merpati menjadi suatu hal yang cukup populer, tidak sedikit ditemukan di hampir setiap bagian Indonesia, baik di daerah pedesaan maupun perkotaan. Terdapat beberapa jenis seperti merpati balap, merpati hias, merpati pos. Memelihara burung merpati jenis burung merpati balap bukanlah hobi yang mudah. Jika dipraktekkan dalam perlombaan, bisa memberikan pendapatan ratusan juta rupiah sebagai hadiah. Perlunya waktu bertahun-tahun lamanya

untuk menghasilkan burung merpati pahlawan dengan prestasi besar dan kualitas lebih tinggi dari pada yang lain.

Pada laporan ini, penulis berposisi sebagai sutradara. Menurut (KBBI) sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam pengarahan dari segi artistik dan teknis baik untuk film, drama, dan sebagainya. Dengan mengimplementasikan dari suatu skenario menjadi suatu audio visual, sutradara juga bertanggung jawab dalam set produksi serta aspek-aspek kreatif dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. (Fadhilah Fauzi, 2017)

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk merancang penyutradaraan film dokumenter yang akan menceritakan bagaimana sutradara diharapkan dapat memvisualisasikan perlombaan burung merpati dengan baik. Isu ini sangatlah menarik untuk diangkat dan dikemas dalam sebuah film dokumenter agar pesannya lebih mudah untuk tersampaikan pada audiens di tengah era modern yang mulai banyak meninggalkan permainan yang sudah ada sejak lama dengan beralih ke digital. Dengan film dokumenter berjudul “Duru Merpati Di Udara” penulis ingin mengungkap film yang berisi wawancara yang dapat menjelaskan secara rinci tentang lomba balap merpati.

1.2 Tujuan Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, penulis menyimpulkan tujuan dalam pembuatan laporan ini adalah berguna untuk mengetahui bagaimana “Penyutradaraan Dalam Film Dokumenter “Duru Merpati Di Udara””.

1.3 Manfaat Penciptaan Karya

Berdasarkan pada uraian latar belakang dapat diambil manfaat dari penciptaan karya film Dokumenter “Duru Merpati Di Udara” antara lain:

1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam proses pembuatan program film dokumenter merupakan cara untuk mewujudkan dan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama melaksanakan perkuliahan. Dengan membuat sebuah ide kreatif, penulis dapat membuat sebuah karya dalam bentuk audio visual yang dapat dinikmati banyak orang, sekaligus menjadi referensi dalam membuat karya film dokumenter.

2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dalam pembuatan karya film dokumenter ini yaitu untuk memenuhi syarat untuk mengikuti Tugas Akhir Program Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika. Dengan harapan dapat menerapkan dan merealisasikan pembelajaran yang telah diajarkan selama perkuliahan dalam pembuatan sebuah film dokumenter.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam produksi tugas akhir ini penulis membatasi ruang lingkup adalah kegiatan para penghobi burung merpati kolongan yang merupakan permainan rakyat yang menghibur, banyak yang sering ikut dalam perlombaan dan juga para komunitas yang sangat antusias mengikuti event merpati kolongan di lapak yang akan direkam atau diliput dengan menggunakan teknik-teknik dalam pembuatan video film dokumenter.

