

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kesialan merupakan hal yang semua orang pasti pernah alami, terlepas dari latar belakang ekonomi maupun sosial, dimana suatu hal tidak berjalan sesuai dengan kemauan kita, dan terkadang malah merugikan kita. Menurut KBBI arti kata 'sial' adalah tidak mujur dan segala usahanya selalu tidak berhasil. Dalam hidup kesialan pasti datang sewaktu-waktu, dan terkadang tidak ada yang bisa kita lakukan terhadap hal tersebut, yang bahkan akhirnya menimbulkan keputusan. Keputusan inilah yang kemudian membuat kita merasa menderita dalam menjalani hidup ini.

Penderitaan berasal dari kata "derita" yang diambil dari bahasa sanskerta "*dhra*" yang berarti menahan/menanggung. Penderitaan dapat diartikan sebagai keadaan yang muncul dari ancaman atau kerusakan pada tubuh atau identitas diri seseorang (Anderson, 2013). Penderitaan merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan dan sebagai manusia, respons kita secara normal adalah sebisa mungkin menghindari penderitaan dan jika mengalami penderitaan maka kita berusaha untuk mencari cara yang bisa meredakan hal tersebut.

Banyaknya penderitaan yang kita alami, terkadang membuat kita heran mengapa semua itu terjadi pada kita, dan betapa anehnya hidup ini. Salah satu respons yang bisa muncul adalah menertawakan keadaan. Film "Sialan" yang bercerita tentang satu hari buruk bagi Bejo, si karakter utama,

merupakan respons akan hal tersebut, sebagai eksplorasi emosi seseorang ketika terus menerus tertimpa kesialan, bahkan disaat ingin mengakhiri hidup untuk terbebas dari penderitaan yang timbul dari kesialan, malah tertimpa kesialan lagi yang mengakibatkan Bejo tidak jadi mati.

Topik ini diangkat penulis untuk mengeksplorasi kondisi eksistensi kita sebagai manusia, yang berhadapan dengan kehidupan dan realita yang terkadang terasa aneh dan di luar kemampuan kita untuk memahaminya. Topik ini juga diangkat karena universalitasnya, dimana penonton dapat merasa terhubung dengan cerita. Sebagai sutradara, penulis membuat “Sialan” sebagai film pendek fiksi bergenre *black comedy*, untuk memberikan sebuah media pelipur lara, refleksi kontemplatif, yang juga pada akhirnya sebagai ajakan untuk lebih tenang menghadapi hidup, dan terkadang hidup hanya bisa kita tertawakan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Fokus dari studi ini adalah menghasilkan sebuah karya film pendek fiksi bergenre *black comedy* sebagai media pelipur lara bagi penonton yang pasti pernah mengalami kesialan, kesusahan hidup dan penderitaan dalam berbagai bentuk.

Dewasa ini, generasi millennial sering dihadapkan pada realita hidup yang terkadang membuat mereka tidak bahagia. Penyebab atau sumber dari perasaan tidak bahagia serta kecemasan adalah dari seputar masalah pekerjaan, hubungan atau relasi interpersonal, masalah finansial, dan problem karakteristik personal lainnya. (Tanner et al dalam Balzarie & Nawangsari, 2019).

### 1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana film dapat menjadi media pelipur lara bagi penonton.
2. Bagaimana filosofi dan pemikiran berkaitan dengan film.
3. Bagaimana sinematografi dapat menunjukkan konflik internal karakter secara visual.
4. Bagaimana film bisa menampilkan kesialan.
5. Bagaimana *mise-en-scène* dapat menampilkan elemen-elemen pada cerita dalam bentuk visual.

### 1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari perancangan karya ini adalah sebagai eksplorasi dari kondisi eksistensi yang dialami semua manusia yang pada dasarnya sama. Kehidupan yang terkadang terasa kejam bukanlah sesuatu yang dapat kita kontrol, dan terkadang tidak ada yang bisa kita lakukan selain tetap menjalaninya. Film ini juga dibuat sebagai pelipur lara bagi penonton, dengan *treatment* sebagai film bergenre *black comedy*, diharapkan penonton dapat terhibur walau dengan *subject matter* yang berat.

### 1.5. Manfaat Perancangan

#### 1.5.1. Terhadap Masyarakat

Menjadi suatu media pelipur lara bagi masyarakat yang mungkin pernah mengalami kesusahan dan situasi yang mirip pada film, dan juga sebagai pengingat bahwa kita tidak sendirian dalam

menjalani kesusahan hidup. Pada dasarnya kita sebagai manusia sama-sama mengalami suatu kondisi eksistensi yang universal.

### **1.5.2. Terhadap Keilmuan Desain Komunikasi Visual**

Memberi kontribusi pada dunia Desain Komunikasi Visual lewat karya yang mengeksplorasi kondisi manusia dalam kehidupan ini melalui medium visual yaitu film yang dirancang dengan menggunakan prinsip-prinsip desain.

