

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Penciptaan Karya

Media memiliki peran penting dalam membentuk persepsi masyarakat tentang berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk menggambarkan realitas kehidupan adalah tayangan feature, yang biasanya menyajikan narasi mendalam tentang subjek tertentu. Tayangan feature memiliki kekuatan untuk memperlihatkan berbagai dimensi kehidupan yang kompleks dengan cara yang menarik dan informatif. Menurut Janowitz (2018), media feature dapat menghubungkan penonton dengan pengalaman yang tidak selalu mereka alami langsung, menciptakan empati dan pemahaman baru. Ketika berbicara tentang pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB), media dapat berfungsi sebagai jendela yang menunjukkan bagaimana realitas kehidupan para siswa dan pendidik di SLB berlangsung, serta tantangan dan pencapaian yang mereka hadapi. SLB merupakan institusi pendidikan yang disediakan bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus, termasuk SLB C Dian Grahita yang fokus pada pendidikan untuk anak-anak dengan hambatan intelektual.

SLB C Dian Grahita telah menjadi salah satu lembaga pendidikan inklusif yang memberikan kesempatan belajar bagi anak-anak dengan berbagai hambatan. Namun, meskipun sekolah-sekolah ini berperan penting dalam pembentukan kemandirian dan pengembangan kemampuan anak-anak berkebutuhan khusus, masyarakat luas masih belum sepenuhnya memahami realitas yang dihadapi oleh para siswa dan tenaga pendidik di SLB. Sebagaimana diungkapkan oleh Mitra dan Ghosh (2020), hambatan sosial dan stereotip masih menjadi tantangan besar dalam menciptakan lingkungan yang inklusif bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Media sering kali tidak cukup menyoroti tantangan dan keberhasilan yang dialami oleh siswa-siswa di SLB, sehingga kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai hal ini masih terbatas.

Film atau tayangan visual, khususnya dalam bentuk feature, memiliki potensi besar untuk menampilkan realitas kehidupan di SLB secara lebih mendalam dan humanis. Teknik sinematografi yang tepat dapat membantu menyampaikan pesan secara visual dan emosional, sehingga penonton bisa lebih memahami dan merasakan dinamika sehari-hari di lingkungan SLB. Menurut Rose (2015), visual *story telling* melalui sinematografi memberikan kekuatan untuk mengungkapkan dimensi emosional yang sering kali sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Melalui penggunaan sudut kamera, pencahayaan, komposisi visual, dan pemilihan warna, sinematografi mampu menciptakan suasana yang mendukung cerita yang ingin disampaikan.

Pemilihan tema ini didasarkan pada keinginan untuk menghadirkan perspektif yang lebih luas mengenai pendidikan inklusif dan realitas kehidupan di SLB. Dengan menampilkan SLB C Dian Grahita sebagai fokus, peneliti ingin menjadikan karya ini sebagai media yang tidak hanya menginspirasi tetapi juga membuka ruang dialog tentang pentingnya mendukung pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Lebih jauh lagi, pendekatan sinematografi yang diterapkan diharapkan mampu memperlihatkan kompleksitas emosi, perjuangan, dan kebahagiaan para siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari di sekolah.

Dalam proses kreatifnya, penulis terinspirasi oleh berbagai sumber, termasuk pengalaman pribadi atau pengamatan langsung terhadap kehidupan di SLB, wawancara dengan tenaga pendidik, siswa, dan orang tua, serta kajian literatur terkait pendidikan inklusif dan disabilitas. Realitas sehari-hari di SLB tidak hanya menyoroti tantangan fisik dan intelektual yang dihadapi oleh siswa, tetapi juga menggambarkan kegigihan, prestasi, serta dukungan dari para guru dan keluarga. Oleh karena itu, karya ini mencoba mengangkat cerita-cerita di balik kehidupan sehari-hari tersebut melalui tayangan feature yang mendalam.

Teknik pengambilan gambar yang dipilih ialah teknik sinematografi sebagai fokus utama karena sinematografi bukan hanya sekadar cara untuk menangkap gambar, tetapi juga merupakan alat yang ampuh untuk menyampaikan emosi, suasana, dan pesan. Penggunaan teknik sinematografi

yang tepat dapat menjembatani jarak antara dunia siswa SLB dengan masyarakat umum, memungkinkan penonton untuk lebih memahami kehidupan dan tantangan yang mereka hadapi. Misalnya, penggunaan sudut pandang kamera yang mengikuti aktivitas sehari-hari siswa di kelas atau kegiatan luar ruangan dapat memperlihatkan kesulitan yang mereka hadapi dan bagaimana mereka mengatasinya dengan bantuan guru atau teknologi khusus.

Teknik sinematografi memiliki peran krusial dalam memperkuat narasi dan emosi dalam tayangan feature, terutama ketika membahas topik sensitif dan mendalam seperti kehidupan di Sekolah Luar Biasa (SLB). Sinematografi yang baik mampu menangkap nuansa emosional, detail visual, dan atmosfer yang mendukung cerita yang ingin disampaikan. Dalam konteks SLB, teknik pengambilan gambar, pencahayaan, komposisi, serta gerakan kamera dapat membantu menggambarkan suasana hati para siswa, tantangan yang mereka hadapi, serta interaksi sosial di lingkungan pendidikan mereka.

Contohnya, penggunaan *close-up* dapat menyoroti ekspresi wajah para siswa, memberikan penonton pandangan lebih intim tentang perasaan mereka. Pencahayaan yang lembut dan natural dapat menambahkan kesan realisme dan empati, membantu membangun ikatan emosional antara penonton dan subjek. Gerakan kamera yang lambat dan halus dapat digunakan untuk menangkap momen-momen yang reflektif atau penuh perjuangan, memberikan waktu bagi penonton untuk meresapi emosi dan dinamika yang terjadi.

Latar penciptaan karya ini juga dipengaruhi oleh perkembangan industri media yang semakin mengutamakan kualitas visual untuk menyampaikan pesan. Tayangan feature dipilih karena format ini memberikan keleluasaan untuk menyampaikan narasi yang lebih panjang dan mendalam dibandingkan dengan berita atau dokumenter singkat. Dengan tayangan feature, pencipta dapat mengeksplorasi berbagai sudut pandang, mulai dari sisi psikologis, sosial, hingga edukasional, yang semuanya memainkan peran penting dalam membentuk persepsi publik terhadap SLB.

Secara teknis, pendekatan sinematografi dalam karya ini melibatkan perencanaan yang cukup matang, mulai dari pemilihan lokasi, pencahayaan,

hingga penggunaan lensa yang sesuai. Semua elemen ini dirancang untuk menghasilkan visual yang mampu menyampaikan pesan secara efektif tanpa harus bersifat eksploitasi. Sentuhan sinematik yang halus dan realistis diharapkan mampu menciptakan kedekatan emosional antara penonton dan subjek, sehingga penonton dapat merasakan dan memahami kisah-kisah kehidupan di SLB dengan lebih baik.

Pada akhirnya, karya ini diharapkan tidak hanya menjadi representasi visual yang kuat tentang realitas kehidupan di SLB, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan inklusif dan peran penting yang dimainkan oleh Sekolah Luar Biasa dalam kehidupan anak-anak dengan kebutuhan khusus.

1.2. Rumusan Penciptaan Karya

Fakta-fakta dan data terkait Sekolah Luar Biasa (SLB) serta bagaimana hal ini akan divisualisasikan dalam bentuk *feature* memiliki beberapa kepentingan. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terdapat lebih dari 2.000 SLB di Indonesia yang melayani berbagai jenis disabilitas seperti tunanetra, tunarungu, tunagrahita, dan tunadaksa. Anak-anak yang belajar di SLB membutuhkan penanganan khusus, baik dalam hal metode pengajaran, fasilitas, maupun perhatian dari guru-gurunya. Pendidikan inklusif di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan anak-anak disabilitas dengan anak-anak tanpa kebutuhan khusus dalam sistem pendidikan yang sama. Meskipun kesadaran mengenai pentingnya pendidikan bagi anak-anak disabilitas meningkat, stereotip dan stigma sosial masih kerap terjadi. *Feature* yang mengangkat tema ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang dunia pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus.

Feature dengan tema SLB ini ditujukan kepada berbagai audiens, seperti pelajar, pendidik, orang tua anak-anak berkebutuhan khusus, serta masyarakat umum. Selain itu, *feature* ini juga bisa menjadi media edukasi bagi pemerintah dan pengambil kebijakan dalam memahami kebutuhan serta

tantangan di sektor pendidikan inklusif. Tema ini relevan karena media, terutama feature, memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi publik tentang isu-isu sosial. Melalui sinematografi, sutradara dan pembuat film dapat menggambarkan realitas kehidupan di SLB dengan cara yang mendalam dan emosional, yang dapat memberikan dampak sosial serta menginspirasi perubahan. Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana teknik sinematografi digunakan untuk menggambarkan kehidupan sehari-hari di SLB secara akurat dan otentik.

Penciptaan karya ini memanfaatkan teknik sinematografi secara strategis untuk memperkuat realitas kehidupan di Sekolah Luar Biasa (SLB) dalam sebuah tayangan feature. Teknik seperti framing, pencahayaan, gerakan kamera, warna, dan penggunaan suara dirancang untuk memberikan pengalaman mendalam bagi penonton agar dapat memahami tantangan serta pencapaian siswa dan pendidik di SLB.

Penerapan teknik sinematografi melibatkan riset mendalam mengenai kehidupan di SLB melalui observasi dan wawancara. Penggunaan *close-up* akan membangun ikatan emosional antara penonton dan subjek, sementara pencahayaan natural dan gerakan kamera halus menambah kesan realistis. *Framing* yang tepat, skema warna yang seimbang, serta desain suara yang mendukung akan memperkuat atmosfer tayangan. Ritme *editing* yang selaras dengan emosi cerita akan memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh dan autentik bagi penonton.

1.3. Tujuan Penciptaan Karya

Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk mengeksplorasi dan merepresentasikan realitas kehidupan di Sekolah Luar Biasa (SLB) melalui tayangan feature, dengan harapan dapat memberikan gambaran yang autentik dan mendalam tentang dinamika serta tantangan yang dihadapi oleh siswa dan tenaga pendidik. Melalui pendekatan visual dan naratif yang tepat, karya ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman publik terhadap realitas pendidikan

bagi siswa dengan kebutuhan khusus, serta mendorong empati dan kesadaran sosial yang lebih luas di masyarakat.

1.4. Manfaat Penciptaan Karya

1.4.1 Manfaat Sosial :

Karya ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang kehidupan di Sekolah Luar Biasa (SLB), serta mendorong perubahan sikap terhadap siswa dengan kebutuhan khusus. Dengan menyajikan realitas kehidupan di SLB, karya ini dapat mempromosikan inklusivitas dan mengurangi stigma sosial yang mungkin masih ada di masyarakat.

1.4.2 Manfaat Akademis :

Secara akademis, karya ini berkontribusi pada pengembangan kajian tentang representasi realitas dalam media, khususnya dalam konteks pendidikan dan penyutradaraan. Karya ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara media dan persepsi publik terhadap pendidikan khusus, serta menjadi bahan diskusi dalam studi komunikasi, film, dan pendidikan.

1.4.3 Manfaat Praktis :

Secara praktis, karya ini dapat menjadi panduan bagi para sutradara, produser, dan pembuat konten dalam menyusun narasi dan representasi yang akurat tentang kehidupan di SLB. Selain itu, hasil dari karya ini juga bisa diaplikasikan dalam pendidikan inklusif, membantu guru dan tenaga pendidik dalam memahami dan mengembangkan metode yang lebih efektif dalam menyampaikan pengalaman belajar siswa dengan kebutuhan khusus.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1 Sutradara :

Sutradara adalah individu yang bertanggung jawab atas keseluruhan visi artistik sebuah film. Mereka mengarahkan pemain, memutuskan tata letak set, dan mengawasi segala aspek produksi untuk memastikan bahwa film tersebut sesuai dengan visi yang diinginkan. Menurut Rabiger (2013), sutradara tidak hanya bertugas mengarahkan pemain, tetapi juga menjadi penghubung antara naskah dan penonton melalui interpretasi visual yang khas. Sutradara bertindak sebagai pemimpin kreatif yang harus mampu mengelola berbagai elemen sinematik untuk menciptakan pengalaman yang berkesan.

1.5.2 Feature :

Feature atau film panjang adalah karya sinematik yang berdurasi lebih dari 60 menit dan umumnya dianggap sebagai standar industri dalam perfilman komersial. Berbeda dengan film pendek yang memiliki durasi lebih singkat, feature film menawarkan ruang narasi yang lebih luas, memungkinkan pengembangan karakter yang lebih kompleks dan alur cerita yang lebih mendalam. Dalam sejarah perfilman, feature film mulai mendapatkan popularitas sejak awal abad ke-20, ketika teknologi pembuatan film dan kebutuhan akan hiburan yang lebih panjang berkembang. Menurut sutradara terkenal, Martin Scorsese, "Feature film adalah medium yang memungkinkan penonton untuk benar-benar terlibat dengan karakter dan cerita. Ini memberi kita kesempatan untuk menciptakan dunia yang penuh dengan nuansa dan detail yang tidak mungkin dicapai dalam format yang lebih singkat" (Scorsese, 1999).

1.5.3 Teknik Sinematografi :

Sinematografi adalah seni menangkap gambar bergerak melalui kamera dalam produksi film. Sinematografi mencakup berbagai teknik dan elemen visual yang digunakan untuk memperkuat cerita dan emosi yang disampaikan kepada penonton. Teknik-teknik ini memainkan peran penting dalam menciptakan suasana, mengarahkan perhatian penonton, dan menekankan aspek-aspek tertentu dari cerita.

Beberapa komponen penting dalam sinematografi meliputi:

1.5.3.1 *Camera Angle* (Sudut Kamera)

Sudut kamera adalah posisi dari mana kamera mengambil gambar. Pemilihan sudut ini berpengaruh besar terhadap cara penonton memandang sebuah adegan.

- *Eye-level Shot* : Kamera ditempatkan sejajar dengan mata karakter, menciptakan kesan netral dan natural.
- *Low Angle* : Kamera ditempatkan lebih rendah dari subjek, memberikan kesan bahwa subjek terlihat kuat atau dominan.
- *High Angle* : Kamera berada di atas subjek, membuat subjek terlihat kecil atau lemah.
- *Dutch Angle (Canted Angle)* : Kamera diputar ke salah satu sisi, menciptakan kesan ketidakstabilan atau ketegangan.

1.5.3.2 *Type of Shot* (Jenis Pengambilan Gambar)

Jenis pengambilan gambar mengacu pada seberapa dekat atau jauh kamera dari subjek.

- *Extreme Close-Up* : Fokus pada detail kecil dari subjek, seperti mata atau tangan, untuk memberikan intensitas emosi.
- *Close-Up* : Memperlihatkan wajah atau objek dalam bingkai penuh, menekankan ekspresi atau detail penting.
- *Medium Shot* : Menunjukkan subjek dari pinggang ke atas, sering digunakan untuk dialog.
- *Long Shot* : Menunjukkan seluruh tubuh karakter beserta latar belakang, memberikan konteks lokasi.
- *Extreme Long Shot* : Mengambil gambar dari jarak jauh, sering digunakan untuk menunjukkan pemandangan luas atau menekankan skala.

1.5.3.3 Komposisi

Komposisi adalah penempatan elemen-elemen visual dalam bingkai. Beberapa prinsip dasar komposisi meliputi:

- *Rule of Thirds* : Bingkai dibagi menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal. Subjek utama ditempatkan pada salah satu garis atau titik pertemuan untuk menciptakan keseimbangan visual.
- *Leading Lines* : Garis-garis dalam gambar, seperti jalan atau sungai, digunakan untuk memandu mata penonton ke subjek utama.
- *Framing* : Penggunaan objek di latar depan atau latar belakang untuk membingkai subjek, memberikan kedalaman dan konteks.

- *Symmetry* : Mengatur elemen-elemen secara simetris dalam bingkai untuk menciptakan kesan keseimbangan dan harmoni visual.

1.5.3.4 Elemen Visual Lainnya

Sinematografi juga melibatkan elemen-elemen lain seperti pencahayaan, warna, dan tekstur.

- **Pencahayaan** : Cahaya dapat digunakan untuk menciptakan suasana atau menekankan aspek tertentu dari cerita. Cahaya terang (*high-key lighting*) sering digunakan dalam komedi atau drama ringan, sementara cahaya gelap (*low-key lighting*) digunakan dalam film-film horor atau *thriller* untuk menciptakan ketegangan.
- **Warna** : Warna dapat memberikan pengaruh psikologis pada penonton. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan bahaya atau cinta, sementara warna biru sering digunakan untuk kesan tenang atau melankolis.
- ***Depth of Field* (Kedalaman Lapangan)** : Mengacu pada seberapa banyak area dalam bingkai yang tampak fokus. *Shallow depth of field* digunakan untuk menonjolkan subjek utama dengan latar belakang yang buram, sementara *deep focus* digunakan untuk memastikan semua elemen dalam bingkai tetap fokus.

1.5.4 Refrensi Karya-karya Terdahulu

Tabel 1. 1 Karya Terdahulu

Jenis Karya	Judul Karya	Analisis Teknis	Analisis Nonteknis	Yang Dijadikan Acuan
Dokumenter	MERAIH HARAPAN (ON29 STUDIO)	<p>1. Dokumenter ini menjadikan jawaban narasumber sebagai pembawa informasi dalam video</p> <p>2. Penempatan kamera dalam posisi yang standar (Eye Level)</p>	<p>1. Dokumenter ini memberikan informasi tentang asal sekolah, kegiatan sehari-hari siswa di slb tersebut, dan yang paling penting di dalam documenter ini dijelaskan pula bahwa sekolah ini merupakan SLB kelas B yang menaungi anak berkebutuhan khusus di bagian tunarungu dan tunawicara</p> <p>2. Dokumenter ini menciptakan kesan yang natural dengan cara menyukaikan kamera dengan objek dan pengambilan gambar yang disesuaikan</p>	<p>1. Teknik wawancara sebagai acuan pada saat proses produksi</p> <p>2. Audio, tempat dapat dijadikan referensi untuk menambah kesan yang lebih menarik.</p>

Jenis Karya	Judul Karya	Analisis Teknis	Analisis Nonteknis	Yang Dijadikan Acuan
			dengan perspektif manusia. 3. Audio yang digunakan dalam documenter ini membuat ambience dari video lebih terasa.	

