

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media massa di tanah air saat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas keseharian masyarakat. Kehadiran media massa di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, banyak membawa berkah bagi masyarakat. Media massa memiliki peran dalam menghibur, mendidik dan memberikan informasi kepada khalayak. Khalayak dimanjakan oleh kehadiran media massa sehingga menjadi pasif dalam terpapar yang dibuat media contohnya saja media film.

Perkembangan media film saat ini menjadi media yang sangat menarik dan populer bagi khalayak. Media film yang terus di perbarui dengan ide cerita-cerita yang baru nampaknya membuat khalayak semakin menggemarnya. Film merupakan sebuah media komunikasi yang membawa identitas dan budaya di dalamnya memberikan pemahaman dan kebudayaan dan identitas yang berbeda-beda (Wibawa:2005:17)

Menurut Wendell Johnson, (1972) Budaya menentukan bentuk-bentuk dan kategori seseorang berkomunikasi, menganalisis sifat, mengetahui atau mengabaikan jenis-jenis hubungan dan fenomena, mengaitkan penalarannya dan membangun rumah kesadarannya. Setiap bahasa melakukan artifisial terhadap realita dengan cara yang berbeda (James W. Tankard, 2005:111).

Tidak jarang sebuah film mengangkat tema kebudayaan. Misalnya saja, film *Sang Penari*. Dalam film *sang penari* digambarkan bahwa kebudayaan yang ada pada daerah tersebut adalah budaya ronggeng yang tugasnya hanya menghibur warga pada sebuah desa tersebut. Contoh lain yang lagi *trend* pada era ini adalah film *The Raid*. Film *the raid* merupakan film yang mengangkat kebudayaan Indonesia yang mengusung pencak silat dalam setiap perkelahian. Film yang di bintanginya Iko Uwais mampu meraih penghargaan best film di kanca internasional.

Di Surabaya juga terdapat film yang bertema kebudayaan yang dibuat oleh anak Surabaya yaitu sebuah film tayangan indie animasi *Grammar Suro dan Boyo* di produksi oleh komunitas Gathutkoko Studio. Pada film indie animasi telah digambarkan akan sebuah kebudayaan orang Surabaya. Contohnya saja dalam hal segi bahasa, karakter dan sikap. Tayangan *Grammar Suro dan Boyo* hadir ditengah masyarakat Surabaya. Film yang menggunakan bahasa *Suroboyo*-an ini mampu memberikan hawa segar dengan karakter yang berbeda dari tayangan yang telah dikenal bahkan diminati di Kota Surabaya. Seperti layaknya tayangan *Upin dan Ipin* yang mengangkat sebuah budaya dari Negara Malaysia lengkap dengan logat, tata bahasa serta sarat dengan budaya melayu-nya, begitu juga dengan tayangan *Grammar Suro dan Boyo* yang telah mengangkat fenomena-fenomena (budaya) yang sarat akan kehidupan *arek-arek Suroboyo* dikemas dengan tayangan animasi 2D.

Tayangan Grammar ini keluar tidak seperti film-film lainnya yang berada di bioskop, melainkan melalui sebuah komunitas-komunitas yang ada di Surabaya dan melalui youtube. Tayangan film ini sangat diminati dari berbagai kalangan khususnya kalangan remaja yang ada di Surabaya. Bahkan tayangan grammar Suro dan Boyo menjadi tayangan paling favorit oleh khalayak Surabaya (sumber: <http://gathutkaca.com>).

Beberapa prestasi yang telah diraih oleh tayangan Grammar Suro dan Boyo ini diantaranya, 3 besar Peksiminas VIII (2006). Sekuel kedua Gathotkaca meraih Penghargaan Khusus Karya Animasi Sulasfisfest INFIS Surabaya 2005, Finalis Hellofest Volume 3 Jakarta 2005, serta ikut dalam Festival Seni Surabaya 2006, Gathotkaca bagian 3 meraih juara dalam Pekan Seni Mahasiswa Nasional VIII di Makassar tahun 2006, berpartisipasi dalam Slingshortfest "Southeast Asian Filmmakers" Jakarta 2006. (sumber: <http://gathutkaca.com>)

Tidak berhenti disini saja gatsu memproduksi film indie animasi ini, meskipun film indie animasi yang pertama meraup kesuksesan tidak membuatnya berpuas diri sehingga dia memproduksi tayangan Grammar Suro dan Boyo yang kedua dan dilanjutkan dengan Grammar Suro dan Boyo 3, tayangan Grammar Suro dan Boyo versi 3,5 serta tayangan Grammar Suro dan Boyo versi 4.

Tayangan film indie Grammar Suro dan Boyo merupakan tayangan yang berkualitas yang dibuat oleh karya lokal dengan dibuktikan beberapa prestasi film indie yang pernah diraihnya di kancah nasional. Banyaknya prestasi yang diraih oleh film Grammar Suro dan Boyo merupakan tolok ukur sebuah pencapaian kesuksesan, film indie garapan anak-anak bangsa.

Remaja saat ini lebih cenderung menjadi konsumen yang menikmati cerita film atau karya lokal yang lainnya. Hal inilah yang menjadikan krisis kreativitas terhadap remaja tidak berkembang mengingat karakter remaja yang hanya mencari kesenangan dan proses pencarian jati diri.

Hadirnya tayangan lokal film indie Grammar Suro dan Boyo memberikan nafas yang segar kepada industri film dalam hal memproduksi karya lokal. Begitu banyak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kursus animasi dan komunitas pencinta animasi yang diharapkan lebih produktif meningkatkan hasil karya lokal pembuatan film seperti layaknya kesuksesan pada tayangan indie Grammar Suro dan Boyo. Banyaknya ide-ide cerita yang kreatif dalam tayangan ini menjadikan sebuah kreativitas remaja yang nantinya termotivasi dan terinspirasi membuat karya lokal yang lebih menarik dan sukses seperti Grammar Suro dan Boyo sehingga karya lokal yang ada semakin berkembang dan meningkat.

SMK Negeri 1 merupakan sekolah yang ternama di Surabaya yang memiliki jurusan-jurusan yang berkaitan dengan mendesain karya lokal (broadcasting, desain komunikasi visual dan multimedia). Hal ini lah yang menjadikan alasan penelitian di lakukan di SMK Negeri 1. Selain itu, SMK Negeri 1 juga menerapkan manajemen standart iso dalam pengelolaan sekolah, meningkatkan profesionalisme, Meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan, membangun serta mumberdayakan sekolah bertaraf internasional, sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki jati diri bangsa dan keunggulan kompetitif di pasar nasional dan global, mengembangkan kerjasama industri, berskala nasional maupun internasional.

Telah dipaparkan diatas, bahwa peneliti ingin meneliti pengaruh dari tayangan film indie animasi Grammar Suro dan Boyo terhadap kreativitas karya lokal remaja SMK Negeri 1 Surabaya jurusan desain komunikasi visual, multimedia dan teknik produksi program pertelevisian. Dari uraian yang di jelaskan peneliti, peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh tayangan film indie animasi "*Grammar Suro dan Boyo*" terhadap kreativitas karya lokal pelajar SMK Negeri 1 Surabaya khususnya khalayak remaja siswa-siswi SMK Negeri 1 kelas X jurusan yang berhubungan dengan desain, seperti jurusan desain komunikasi visual, multimedia dan teknik produksi program pertelevisian serta seberapa besar pengaruh tersebut mempengaruhi kretivitas remaja SMK Negeri 1 Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh tayangan film indie animasi Grammar Suro dan Boyo terhadap kreativitas karya lokal pelajar SMK Negeri 1 Surabaya?
2. Seberapa besar pengaruh tayangan film indie animasi Grammar Suro dan Boyo terhadap kreativitas karya lokal pelajar SMK Negeri 1 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh tayangan film indie animasi Grammar Suro dan Boyo terhadap kreativitas karya lokal pelajar SMK Negeri 1 Surabaya.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tayangan film indie animasi Grammar Suro dan Boyo terhadap kreativitas karya lokal pelajar SMK Negeri 1 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

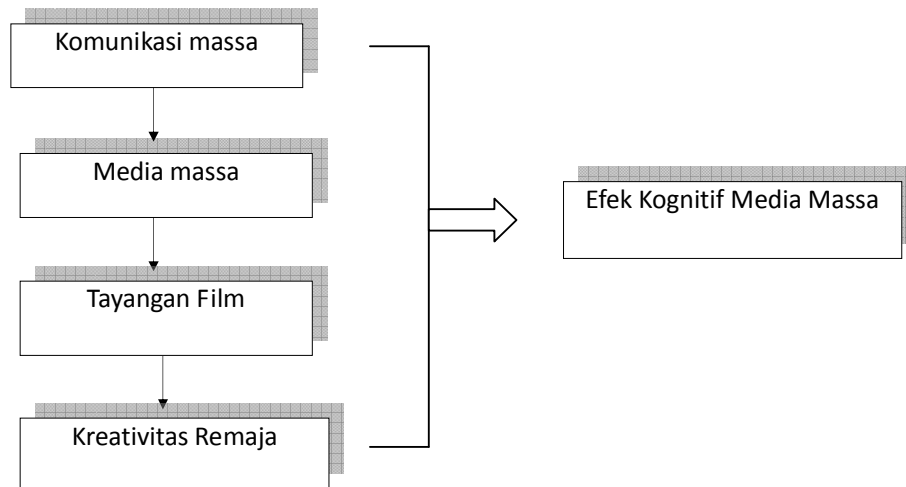
Penelitian ini digunakan untuk memberi wawasan, pengetahuan dalam bidang kreativitas pembuatan karya lokal. Sehingga dengan adanya penelitian ini bisa meningkatkan kreativitas karya lokal yang ada khususnya di Surabaya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik dan dapat membantu dalam memberikan inspirasi atau mengembangkan ide serta kreativitas dalam membuat desain karya lokal.
2. Bagi guru dan calon guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang tayangan indie animasi Grammar Suro dan Boyo khususnya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat karya lokal.
3. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.
4. Bagi mahasiswa, dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian terkait pengaruh media.

1.5 Kerangka Teori :



Gambar 1.1 Kerangka Teori