

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film terdiri dari tiga jenis yaitu : dokumenter, fiksi, dan eksperimental.¹

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Salah satu film yang banyak diminati penonton pada saat sekarang ini adalah film drama (fiksi), baik itu film layar lebar, maupun film FTV yang banyak kita lihat di televisi-televisi lokal. Film fiksi agar tetap diminati penonton, pengkarya harus tanggap terhadap perkembangan zaman. Artinya ceritanya harus lebih baik, penggarapannya yang profesional dengan teknik penyuntingan yang semakin canggih sehingga penonton tidak merasa dibohongi dengan trik-trik tertentu bahkan seolah-olah justru penonton yang menjadi aktor atau aktris di film tersebut.

Film fiksi atau film cerita adalah suatu jenis film yang terikat oleh *plot* dan umumnya menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata.² Ketertarikan penulis memilih film fiksi sebagai media pengungkapan cerita karena penonton akan lebih dapat memahami dan merasakan pesan yang terdapat pada film. Penulis membuat sebuah film fiksi dengan menggunakan *plot linear* yang bertujuan memudahkan penonton untuk melihat kesinambungan cerita pada film fiksi yang penulis buat berjudul *Satu*.

¹ Himawan Pratista, Memahami Film, 2008, 4.

² Himawan Pratista, 2008, *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka, hlm 186.

Setiap manusia yang ada di dunia ini pasti memiliki satu ibu. Ibu merupakan sosok yang tidak akan pernah bisa tergantikan oleh siapapun. Tanpa seorang ibu manusia di muka bumi ini tidak akan pernah ada. Semasa kita kecil, kita lebih sering memanggil nama ibu, bahkan di saat sudah tumbuh dewasa pun ketika kita berada dalam sebuah masalah, kita akan mengingat ibu sebagai tempat untuk bercerita. Ibu bisa menggantikan posisi siapapun, tapi tidak seorangpun yang bisa menggantikan posisinya.

Ibu adalah manusia ciptaan Allah yang memberikan sesuatu tanpa batas dan tidak mengharapkan imbalan apa-apa atas semua pemberiannya.³ Ibu adalah orang yang sangat penting, karena ibu yang telah melahirkan dan merawat kita hingga dewasa. Satu hal yang harus diingat sebagai seorang anak jangan pernah kita sia-siakan orangtua kita terutama ibu. Jika ibu sudah tiada, maka tidak akan ada lagi ibu yang mampu menggantikannya. Sebagai seorang anak sudah menjadi tanggung jawab kita untuk merawat orangtua, sebagai salah satu upaya untuk membalas jasa orangtua kita.

”Dan kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapanya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepadaKu dan kepada dua orang ibu-bapamu, hanya kepada-Kulah kembalimu.” (QS. Luqman : 14)

Dari penjelasan di atas, penulis menceritakan tentang seorang ibu yang sakit-sakitan tinggal bersama anaknya yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama, sedangkan anaknya yang sudah dewasa tinggal di rantau. Ketertarikan penulis dalam memilih objek tersebut karena banyak kasus yang

³ Muhammad Ali al-Hasyimi, 2004, *Muslimah Ideal*, Yogyakarta : Mitra Pustaka, hlm 251.

penulis jumpai di lingkungan sekitar. Permasalahan tentang bagaimana anak yang seharusnya merawat orangtuanya, tetapi mereka malah sibuk dengan urusannya masing-masing tanpa mempedulikan apa yang dibutuhkan oleh orangtuanya.

Pada produksi sebuah film, perlu usaha untuk membangun tim kerja kolektif berbagai macam ahli seni dan ahli teknik seperti sutradara, penata *camera*, penata *artistic*, penulis naskah, *marketing*, *talent*, ahli rias, *editor* film, ahli suara dan masih banyak lagi.⁴ Pada film *Satu* ini penulis memiliki jabatan sebagai seorang *Editor*. Seorang *editor* mesti mengontrol wilayah kesinambungan cerita ketika melakukan penyambungan satu *shot* dengan *shot* lainnya, seorang *editor* juga harus memiliki motivasi atau tujuan yang jelas untuk merangkai sebuah cerita atau adegan, agar penonton merasa nyaman.

Editing yaitu suatu koordinasi satu *shot* dengan *shot* lain sehingga menjadi satu-kesatuan utuh yang sesuai dengan ide, konsep cerita ataupun skenarionya dan dengan mempertimbangkan *mise end scene*, *cinematography*/*videography*, *editing* dan suara.⁵

Penggarapan *editing* yang penulis pilih pada film fiksi *Satu* adalah menerapkan *Continuity Editing* dengan menggunakan metode penyambungan *Cut In* untuk menunjukkan reaksi di dalam rangkaian *shot*. Sebagai pendukungnya penulis juga menggunakan *Cutting To Continuity* untuk kesinambungan penceritaan (*narrative continuity*), yang lebih mengutamakan segi penceritaan yang tersusun dengan baik. Alasan penulis memilih metode penyambungan

⁴ Don Livingston, 1984, *Film and The Director*, Jakarta : Yayasan Citra, hlm.5.

⁵ E-book Kusen Dony Hermansyah, 2009, *Teori Dasar Editing Film*, Jakarta.

Cut In karena gendre naskah yang penulis garap adalah drama keluarga yang lebih mengutamakan ekspresi tokoh.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN KARYA

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan pada ide penciptaan penulis adalah bagaimana menerapkan *Continuity Editing* dengan menggunakan metode penyambungan *Cut In* pada film fiksi *Satu*.

C. TUJUAN PENCIPTAAN KARYA

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptakan karya ini adalah memberikan pelajaran kepada masyarakat akan pentingnya merawat orangtua terutama ibu.

2. Tujuan Khusus

Tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini adalah menempatkan *shot* reaksi di dalam rangkaian *shot* untuk menunjukkan kesinambungan *spatial*.

D. MANFAAT PENCIPTAAN KARYA

1. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan kedalam bentuk *audio visual* agar menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

2. Manfaat Praktis

- a. Terciptanya sebuah film yang menceritakan tentang bagaimana tanggung jawab seorang anak terhadap orangtuanya untuk menyadarkan betapa pentingnya orangtua dalam kehidupan kita.
- b. Menjadikan sebuah bahan pembelajaran bagi masyarakat, khususnya bagi seorang anak jangan sampai menyia-nyiakan ibu kita karena beliau lah yang sudah merawat dan membesarkan kita.

E. TINJAUAN KARYA

Pada saat sekarang ini sudah banyak film yang diproduksi dengan genre drama keluarga. Berikut beberapa referensi penulis dalam menggarap film *Satu* ini adalah :

1. *Assalamualaikum Calon Imam*



Gambar 1
Poster Film *Assalamualaikum Calon Imam*
(Sumber : google, 2019)

Assalamualaikum Calon Imam merupakan film Indonesia yang diadaptasi dari novel *best-seller* berjudul sama. Film ini diproduksi *Prized Production* bersama *Vinsky Production* dengan disutradarai oleh Findo Purbowo. Film ini diangkat dari kisah nyata dengan dua tokoh utama yang diperankan oleh Natasha Rizky dan Miller Khan.

Film ini menceritakan tentang Fisya yang tidak lagi memiliki kepercayaan terhadap pria semenjak ditinggal sang ayah. Bagi sang gadis, kepercayaan merupakan hal yang mahal. Pria yang ia cintai sejak remaja justru lebih memilih kakak kandungnya sebagai pendamping, sementara itu, ia juga menyimpan rasa kecewa yang amat besar terhadap ayah kandungnya yang menikahi wanita lain.

Kesamaan film *Assalamualaikum Calon Imam* dan film yang penulis garap yaitu sama-sama menggunakan konsep *Continuity Editing*. *Eyeline Match* sebuah garis mata yang seolah-olah menghubungkan kedua mata tokoh sehingga posisi tokoh dapat dijelaskan.



Gambar 2
Eyeline Math pada film *Assalamualaikum Calon Imam*
(sumber : capture gambar oleh Deni Novita, 2019)

2. *A Long Visit*



Gambar 3
Poster Film *A Long Visit*
(Sumber : google, 2019)

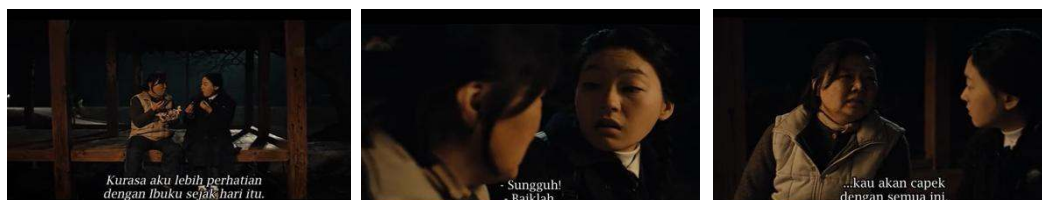
A Long Visit adalah sebuah film Korea Selatan dengan genre drama disutradarai oleh Yoo Sung Yoo yang dibintangi Kim Hae Sook, Park Jin Hee, Jin Yeong Jo. Cerita ini diawali ketika Ji Suk (Park Jin Hee) ingin mengunjungi ibunya (Kim Hae Sook) yang diantar suami dan anaknya. Di kereta Ji Suk kemudian melihat keluarga yang memiliki anak. Dia kemudian menerawang ketika dia masih kecil.

Kesamaan film *A Long Visit* dengan film yang penulis garap yaitu sama-sama menggunakan konsep *Continuity Editing*. *Reverse Shot* menunjukkan bahwa setiap apa yang dilihat oleh tokoh haruslah ditampilkan di dalam urutan *shot*-nya.



Gambar 4
Reverse Shot pada film *A Long Visit*
(sumber : *capture* gambar oleh Deni Novita, 2019)

Kaidah 180^0 tidak boleh melanggar garis imajiner (*imaginary line*). 180^0 merupakan garis imajiner dimana sebuah aksi berlangsung yang biasanya searah dengan arah karakter atau objek.



Gambar 5
Kaidah 180^0 pada film *A Long Visit*
(sumber : *capture* gambar oleh Deni Novita, 2019)

4. *Redd Inc*



Gambar 6
Poster Film *Redd Inc*
(Sumber : google, 2019)

Redd Inc adalah sebuah film yang berasal dari Australia dengan genre horor yang disutradarai oleh Daniel Krige, yang ditulis oleh Jonathon Green dan Anthony Connor. Film *Redd Inc* menceritakan tentang Thomas Reddman yang ditangkap dengan tuduhan menjadi pemburu kepala. Banyak orang menuduhnya melakukan banyak pembunuhan, termasuk polisi. Oleh karena itu pria itu dikurung di rumah sakit jiwa, di bawah bimbingan seorang dokter bergengsi. Seseorang membakar rumah sakit, menyebabkan banyak pasien melarikan diri. Enam pekerja kantor tawanan secara harfiah dirantai ke meja oleh Thomas Reddman dia memberikan sumber daya manusianya untuk membuktikan bahwa dia tidak bersalah.

Kesamaan film *Redd Inc* dengan film yang penulis garap yaitu sama-sama menggunakan teknik penyambungan *Cut In* sebagai transisi dalam sebuah *shot*.



Gambar 7
Cut In pada film *Redd Inc*
 (sumber : *capture* gambar oleh Deni Novita, 2019)

Cutting To Continuity untuk kesinambungan penceritaan (narrative continuity), yang lebih mengutamakan segi penceritaan yang tersusun dengan baik, sehingga penonton dapat memahaminya dengan mudah, serta tidak menyadari proses dari penyambungan itu sendiri.



Gambar 8
Cutting To Continuity pada film *Redd Inc*
 (sumber : *capture* gambar oleh Deni Novita, 2019)

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Konsep editing terbagi menjadi dua konsep besar, yaitu konsep kesinambungan editing (*continuity editing*) dan konsep alternative terhadap kesinambungan editing (*alternative to continuity editing*).⁶

Konsep *Countinuity Editing* merupakan konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film. Tujuannya adalah membuat penonton merasa

⁶ Yohannes Yoga Prayuda, M.Sn,2018,*Bidang Editing Film*, Jakarta: Pusbang, hlm 27.

nyaman. Dengan kata lain tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya. Konsep ini terbagi menjadi *spatial continuity* (kesinambungan ruang) dan *temporal continuity* (kesinambungan waktu).

Pada penjelasan kedua konsep tersebut penulis hanya mengacu pada *spatial continuity* (kesinambungan ruang). *Spatial continuity* menguraikan ruang secara utuh. Tujuannya agar penonton tidak bingung dengan konsep ruang di dalam film, dikarenakan *scene* yang banyak digunakan dalam pembuatan film adalah adegan dialog. Dalam kesinambungan ruang ada beberapa hal yang harus ditaati :

a. Kaidah 180°

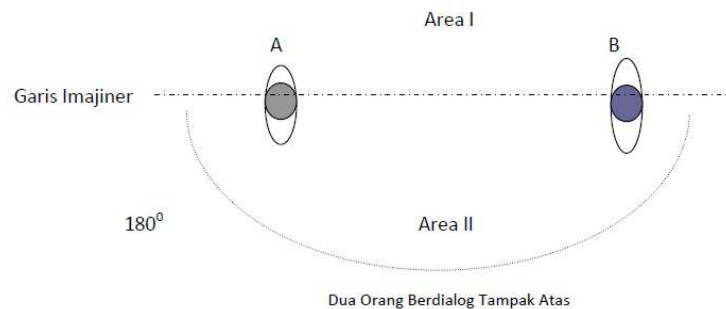
Aturan 180° merupakan aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis imajiner ketika transisi *shot (cut)* dilakukan. 180° merupakan garis imajiner persis dimana sebuah aksi berlangsung yang biasanya searah dengan arah karakter atau objek. Adegan orang berdialog, orang berjalan, serta kendaraan yang sedang melaju, garis imajiner searah dengan arah aksinya.⁷



Gambar 9
Garis Imajiner
(Sumber : google, 2019)

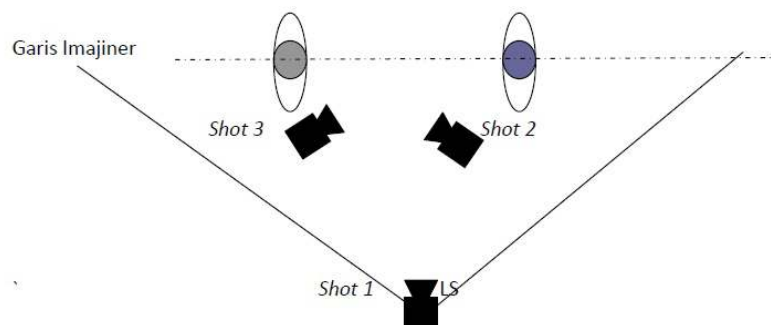
Setelah itu, kita menentukan Area mana yang kita pilih sebagai tempat meletakkan kamera.

⁷ Ibid., hlm.28



Gambar 10
Area Garis Imajiner
(Sumber : google, 2019)

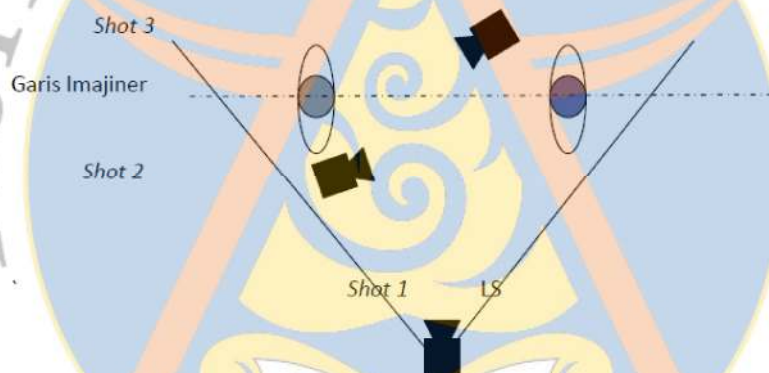
Misalkan kita memilih Area II sebagai tempat meletakkan kamera, maka gambar yang awal sekali kita buat adalah *Shot 1 (Established Shot)* dengan *type of shot*-nya berukuran *Long Shot (LS)* – maksimum ukurannya adalah *Medium Shot (MS)* berfungsi memperlihatkan kepada penonton lingkungan dari para tokoh tersebut. Setelah itu *Shot 2* dan selanjutnya kita dipersilahkan meletakkan kamera - dengan ukuran MS atau CU dimanapun asalkan tetap di Area II artinya tidak diperbolehkan menyebrang ke Area I (melewati garis imajiner). Para pembuat film umumnya mengatakan pelanggaran itu dengan istilah *jumping*. Bila kita melakukan tahapan ini dengan benar, maka hasilnya akan terlihat bahwa orang pertama (A) tampak berhadapan dengan orang kedua (B) sebab orang pertama (A) tampak menghadap ke kanan *frame* dan orang kedua (B) menghadap ke kiri *frame* atau dengan sederhana dapat kita katakan bahwa kedua orang tersebut memiliki keterpaduan arah pandang (*Screen Direction*) yang tepat.



Dua Orang Berdialog Tampak Atas

Gambar 11
Posisi *Camera* yang benar pada Garis Imajiner
(Sumber : google, 2019)

Sedangkan kalau kita melewati garis imajiner, maka hasilnya akan :



Gambar 12
Posisi *Camera* yang salah melawan Garis Imajiner
(Sumber : google, 2019)

b. *Eyeline Match*

Eyeline Match adalah sebuah garis mata yang seolah-olah menghubungkan kedua mata tokoh sehingga posisi tokoh dapat dijelaskan. Misalnya tinggi tokoh sejajar, maka (A) dan (B) akan menunjukkan garis mata yang sejajar. Bila (A) lebih pendek dari (B) maka (A) akan mendongak dan (B) melihat ke bawah.

Namun selain garis mata seseorang melihat orang yang lain, maka ada garis mata yang melihat benda. Hal ini disebut *Point of View Cutting*.⁸

c. *Shot / Reverse Shot*

Syarat ini adalah menunjukkan bahwa setiap apa yang dilihat oleh tokoh haruslah ditampilkan di dalam urutan *shot*-nya. Apapun bentuknya harus diperlihatkan, baik orang lain maupun benda.

Metode penyambungan *Cut In*

Cut In adalah sebuah transisi langsung dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat di ruang yang sama.⁹

Cutting To Continuity merupakan penyambungan yang dibutuhkan hanya untuk kesinambungan penceritaan (*narrative continuity*) yang lebih mengutamakan segi penceritaan yang tersusun dengan baik, sehingga penonton dapat memahaminya dengan mudah, serta tidak menyadari proses dari penyambungan itu sendiri.¹⁰

⁸ Yohannes Yoga Prayuda, M.Sn, 2018, hlm 28.

⁹ Himawan Pratista, 2008, hal 140.

¹⁰ E-book Kusen Dony Hermansyah, 2009, Teori Dasar Editing Film, Jakarta.