

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Karya**

Lingkungan sosial menjadi faktor penentu terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu atau kelompok. Lingkungan keluarga, teman sebaya, serta lingkungan tempat tinggal akan membentuk perilaku dalam diri setiap individu. Lingkungan sosial yang baik akan membentuk pribadi yang baik, karena perilaku dan kepribadian seseorang cerminan dari lingkungan sosial yang ia tempati. Kepribadian yang terbentuk pada anak dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosial serta berbagai faktor berlangsungnya interaksi sosial. Ketika seorang anak mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, maka secara tidak langsung kepribadian akan timbul berdasarkan hasil interaksi tersebut. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran lingkungan sosial dalam membentuk kepribadian seseorang.

Kepribadian seseorang dapat memicu pada kesehatan mental. Kesehatan mental dipengaruhi oleh peristiwa dalam kehidupan yang meninggalkan dampak yang besar pada kepribadian perilaku seseorang. Peristiwa tersebut dapat berupa kekerasan rumah tangga, pelecehan seksual, atau stres berat jangka panjang. Jika kesehatan mental terganggu, maka timbul gangguan mental atau penyakit mental. Gangguan mental dapat

mengubah cara seseorang dalam menangani stres, berhubungan dengan orang lain, membuat pilihan, dan memicu hasrat untuk menyakiti seseorang. Menurut Sharp & Smith (1994) mengatakan pembuluan dapat diartikan sebagai sebuah penyalahgunaan kekuasaan atau kekuatan secara sistematis.

Dari latar belakang tersebut, penulis ingin mengangkat film yang bertemakan drama sosial, triler dimana memiliki permasalahan yang serupa. Kepribadian pada remaja dipengaruhi dengan lingkungan sosial dan cara mereka bergaulnya. Oleh sebab itu, penulis menuangkan permasalahan ini ke dalam bentuk karya film fiksi dengan judul *Pambaliak*.

Naskah film fiksi *Pambaliak* menceritakan tentang seorang anak remaja yang memiliki gangguan mental akibat tidak baiknya lingkungan sosial dan buruknya hubungan interaksi yang ia tempati. Tinggal bersama ibunya di perkampungan dengan ekonomi keluarga yang terbilang sulit. Temannya selalu mengejek dia seorang anak yatim, hingga sering dibully oleh teman-teman. Hingga suatu hari dihutan dia tidak sengaja mendorong salah satu temannya ke jurang. Berita pun tersebar luas dengan tidak diketahui dimana temannya berada.

Alasan penulis memilih naskah *Pambaliak* karena tema ceritanya berkaitan dengan lingkungan sosial yang dimana menjadi faktor penentu terhadap perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu atau kelompok. Penciptaan karya film fiksi *Pambaliak* diharapkan dapat memberikan pesan

dan pembelajaran kepada para penonton untuk memahami lingkungan sekitar yang terjadi dalam hubungan interaksi antar sesama

Film merupakan salah satu media masa yang banyak diminati pada masa sekarang ini. Film sebagai media masa menjadi salah satu sarana komunikasi yang aktif, yang berisi tentang gambaran-gambaran sosial budaya dan pembelajaran penting bagi penontonnya. Film memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan pola pikir masyarakat dengan berbagai topik dan permasalahan yang disajikan. Selain sebagai media komunikasi, film juga memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi dan hiburan.

Film dapat digolongkan menjadi non-fiksi dan fiksi. Film non-fiksi adalah film yang bersifat faktual, hal-hal yang terkandung didalamnya adalah nyata, benar-benar ada dalam kehidupan kita. Sedangkan film fiksi atau film fiksi adalah film yang mengisahkan cerita fiktif maupun narasi. Skenario film fiksi biasanya dibuat berdasarkan fiktif atau khayalan dan juga berdasarkan kejadian nyata. Dengan film fiksi, seorang *film maker* dapat berekspresi sesuai dengan keinginannya tanpa mungurangi nilai-nilai kewajaran dalam film tersebut. Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita tidak nyata di luar kejadiannya taserta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Pratista, 2008: 31)

Dalam penggarapan film fiksi *Pambaliak*, penulis memiliki tanggung jawab sebagai seorang editor, dimana seorang editor adalah orang yang

bertugas pada pasca produksi atau proses penyelesaian film. Editor adalah orang yang bertanggung jawab untuk melakukan pemotongan, menyusun, menggabungkan gambar untuk menjadi cerita yang utuh sesuai skenario dan memberikan efek yang di perlukan untuk mewujudkan karya yang diinginkan. Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan *shot* tersebut. Editor menciptakan sebuah struktur berdasarkan potongan-potongan tersebut (Joseph V. Marselli, A.S.C,2010:281)

Pada proses editing, penulis sebagai editor memiliki konsep tersendiri dalam mengejar materi film. Berbagai aspek dipertimbangkan untuk menghasilkan film yang baik. Salah satu aspek editing yaitu aspek *rhythm*. *Rhythm* pada film dibentuk sebagai upaya untuk membentuk emosi penonton berdasarkan keadaan dalam sebuah *scene*. Dalam editing, *rhythm* dapat dibangun dengan menggunakan musik, potongan gambar, dan durasi *shot* atau *pacing*.

Ketertarikan penulis dalam memilih *cutting rhythm* sebagai metode untuk tugas akhir, karena penulis ingin menciptakan ketegangan pada tindakan tokoh dalam membangun unsur dramatik dari skenario *Pambaliak*, untuk itulah penulis memilih menerapkan *cutting rhythm* agar bisa mempengaruhi emosi penonton.

Penerapan *cutting rhythm* dalam film ini akan memberikan kesan kepada penonton yang dimana dapat mempengaruhi emosi penonton. Proses

pemotongan gambar yang mengalir akan membuat penonton terlibat pada karakter dan cerita

## **B. Rumusan Penciptaan**

Rumusan ide penciptaan film fiksi ini adalah bagaimana penggunaan metode *cutting rhythm* untuk membangun *suspend* pada film fiksi *Pambaliak*?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

### **1. Tujuan Penciptaan**

#### **a. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari karya yang akan penulis garap adalah untuk membangun ketegangan pada cerita melalui ketepatan pemotongan gambar dan durasi shot yang membentuk pola agar penulis dapat memperlihatkan emosi tokoh di beberapa scene dalam film fiksi *Pambaliak*

#### **b. Tujuan Khusus**

Tujuan dari penciptaan ini adalah pengamplifikasian penyuntingan gambar film fiksi *Pambaliak* menerapkan metode editing *cutting rhythm* untuk memperlihatkan dramatik *suspense* di beberapa scene dalam film fiksi *Pambaliak*

### **2. Manfaat Penciptaan**

Dari tujuan diatas, maka didapatkan dalam penciptaan diantaranya manfaat teoritis, manfaat praktis bagi masyarakat

### a. Manfaat Teoritis

Penulis dapat mengaplikasikan konsep atau metode yang penulis rencanakan sebagai editor dalam menciptakan sebuah film yang bertema drama sosial dengan metode penyambungan gambar cutting rhythm

- a. Dapat mewujudkan sebuah film yang mencakup tentang kisah seorang remaja yang mendapat tekanan atas lingkungan sosial yang tidak baik
- b. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama di bangku perkuliahan

### b. Manfaat Praktis

Agar bisa menjadi bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya audio visual lainnya, terutama di bidang editing

## D. Tinjauan Karya

### 1. *Tenggelamnya Kapal Van der Wijck* (2013)

*Tenggelamnya Kapal Van der Wijck* adalah film drama romantis Indonesia tahun 2013 yang disutradarai oleh Sunil Soraya dan diproduksi oleh Ram Soraya. Film *Tenggelamnya Kapal Van der Wijck* mengisahkan tentang perbedaan latar belakang sosial yang menghalangi hubungan cinta sepasang kekasih hingga berakhir dengan kematian.



Gambar 1  
Poster film *Tenggelamnya Kapal Van der Wijck*  
(Sumber: <http://id.pinterest.com>)

Alasan penulis untuk memilih film fiksi *Tenggelamnya Kapal Van der Wijck* sebagai referensi, karena ada kesamaan dalam menggunakan bahasa Minangkabau dan *color greeding* yang dihadirkan dalam film ini serta memiliki kemiripan dalam penggunaan metode rhythm, yang bertujuan untuk membangun emosi dan memberikan informasi tokoh yang akan penulis terapkan pada film fiksi *Pambaliak*. Perbedaan film fiksi *Tenggelamnya Kapal Van der Wijck* dengan film fiksi *Pambaliak*, terletak pada tahun/era hadirkan pada film fiksi

## 2. Django Unchained (2012)



Gambar 2  
Poster film *Django Unchained*  
(Sumber: <http://id.pinterest.com>)

Django Unchained adalah film drama kriminal thriller Amerika Serikat tahun 2012 yang disutradarai oleh Quentin Tarantino dan diproduksi oleh Reginald Hudlin, Stacy Sher dan Pilar Savone. Naskah film ini ditulis oleh Quentin Tarantino. Film ini dibintangi oleh Jamie Foxx, Christoph Waltz, Leonardo DiCaprio, Kerry Washington, Samuel L. Jackson dan Walton Goggins.

Film Django Unchained merupakan film kolaborasi kedua Jamie Foxx dan Kerry Washington setelah film Ray. Film ini ditayangkan secara perdana di Ziegfeld Theatre pada tanggal 11 Desember 2012 dan dirilis di Amerika Serikat pada tanggal 25 Desember 2012. Film ini mendapatkan review positif dari para kritikus



Gambar 3  
Potongan *shotcutting rhythm* dengan ritme dipercepat  
(Sumber: Capture *Django Unchained*, 2012)

Pada Film *Django Unchained* banyak terdapat adegan aksi, penulis mengambil sudut pandang dari aksi tindakan tokoh Dr. King Schultz (Christoph Waltz), Ketika Ace curiga, Dr. King, seorang pemburu bersenjata yang unggul, membunuh Ace dengan hasil imbang yang cepat, lalu menembak kuda Dicky, menjepit Dicky ke tanah dan menghancurkan kakinya. Penulis mengambil film ini sebagai tinjauan karya dalam metode editing cutting rhythm karena dalam tindakan tokoh utama akan sama dengan aksi yang dilakukan oleh tokoh pada film tersebut.

### 3. Pyscho (1960)



Gambar 4  
Poster film *Psycho*  
(Sumber:<http://id.pinterest.com>)

*Psycho* adalah film horor buatan tahun 1960 yang disutradarai oleh Alfred Hitchcock. Film ini menceritakan tentang pembunuhan psikotik berdasarkan novel dengan judul sama karya Robert Block yang terinspirasi pembunuhan beruntun oleh Ed Gein di Wisconsin. Diceritakan dalam film tersebut tentang pertemuan antara seorang sekretaris, Marion Crane (Janet Leigh), yang bersembunyi di sebuah motel setelah melakukan pencurian dari majkanya, dan pemilik motel yang kesepian, Norman Bates (Anthony Perkins)



Gambar 5  
Potongan *shot* pada film *Pyscho* dimana adegan mengikuti irama dalam melakukan aksi pembunuhan  
(Sumber: Capture *Pyscho*, 1960)

Film ini sebagai acuan dan referensi penulis, karena dalam aksi pembunuhan di kamar mandi dengan potongan *shot* yang mengikuti *background* dari film tersebut, maka kesamaan pada film yang digarap ada pada potongan *shot* cepat berdasarkan *background* dengan mempersingkat waktu cerita dari tindakan tokoh. Dengan potongan *shot* seperti ini akan memperlihatkan ketegangan pada film yang akan penulis garap

### E. Landasan Teori

Film secara umum di bagi atas dua unsur pembentukan yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan yang akan di olah sedangkan

unsur Sinematik adalah cara untuk mengolahnya (Pratista, 2008: 23). Film memiliki 3 jenis secara umum, diantaranya yaitu film fiksi. Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita tidak nyata di luar kejadiannya taserta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Pratista, 2008: 31).

Editing merupakan sebuah proses menyusun dan merangkai shot atau gambar menjadi sebuah adegan atau scene. Rangkaian scene tersebut disusun menjadi sebuah sequence, dan rangkaian sequence disusun menjadi sebuah cerita yang utuh (Nugroho, 2014: 215).

Editing merupakan salah satu elemen sinematik dalam pembentukan sebuah film, yang dikatakan oleh Joseph V. Marselli pada buku *The Five C's Of Cinematograph* :

Hanya editing yang baik saja yang akan menghidupkan suasana film. Potongan *shot* akan menjadi potongan yang abstrak sebelum digabungkan oleh editor berdasarkan naskah (Marselli, 2010: 281).

Dalam mencapai penuturan akhir dalam cerita yang sebelumnya juga dibentuk dan diciptakan oleh penulisan skenario dan sutradara, namun pada saat produksi metode perekaman yang dilakukan dengan scene acak atau tidak berurutan sesuai skenario, maka untuk menyempurnakan film ini menjadi cerita yang utuh dan menarik, dibutuhkan proses editing sebagai tahap final dalam runtutan produksi film. Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan *shot* tersebut. Editor menciptakan sebuah struktur berdasarkan potongan-potongan tersebut (Marselli, 2010: 281).

Secara garis besar, proses editing terbagi menjadi dua bagian, yaitu proses *rough cut* dan *fine-cut*. *Rough cut* adalah proses penyusunan potongan shot berdasarkan naskah atau potongan kasar. *Fine cut* merupakan proses lanjutan *rough cut*, pemberian efek dan penyesuaian lainnya dilakukan disini dengan tujuan untuk meningkatkan efek dramatik (Ken Dancyger, 2011: 371)

*Rhythm is part of the sensual experience of the film and a core means by which we interpret and understand what we see and hear. So, the "dynamical changes in time" that are the core of the choreographer's art are also the core of the editor's rhythm shaping art* (Karem Pearlman, 2009:28)

Ritme adalah bagian dari pengalaman sensual film dan sarana inti dimana kita menafsirkan dan memahami apa yang kita lihat dan dengar. Jadi, "perubahan dinamis dalam waktu" yang merupakan inti dari seni koreografer juga merupakan inti dari ritme editor yang membentuk seni (Terjemahan Penulis)

Pada umumnya, pola *rhythm* diterapkan pada teknik editing *montage*.

Kecocokan antara gambar dan musik sangat diperhitungkan, setiap pemotongan gambar pada *montage* memiliki pola tersendiri dengan durasi yang beraturan. Pola ini dapat membangun emosi penonton sehingga penonton bisa merasakan dan terbawa suasana kedalam film

*Rhythm* pada editing memiliki tiga aspek, yaitu *pacing*, *timing* dan *trajectory phrasing*. *Rhythm* sendiri sangat penting di dalam proses penyuntikan agar penonton dapat menikmati sebuah film secara maksimal. Ketika film memiliki *rhythm* yang tepat, pemotongan gambar yang mengalir akan membuat penonton terlibat pada karakter dan cerita (Ken Dancyger, 2011: 383)

Penggunaan *cutting rhythm* akan di bangun menggunakan teknik *pacing* dan *timing* sebagai cara untuk membangun dramatik *suspense*. *Pacing* adalah manipulasi kecepatan untuk tujuan membentuk sensi penonton cepat atau lambat. *Pacing* dalam naratif sangat membantu membangun emosi pada sebuah cerita yang disampaikan.

*Timing* adalah salah satu metode editing yang menentukan kapan sebuah shot harus dipotong untuk memberikan informasi yang terbatas dan kapan sebuah shot harus di tahan untuk menentukan informasi

Penggunaan *pacing* dan *timing* pada akhirnya akan membentuk sebuah *rhythm* pada penyunting film. Pembagian unsur *rhythm* akan membantu dalam mengidentifikasi konflik yang harus difokuskan dan membentuk aliran cerita sehingga penonton dapat merasakannya dengan baik. Apa yang dilihat dan didengarkan oleh penonton dapat merasakan dengan baik. Apa yang dilihat dan didengar oleh penonton pada dasarnya merupakan aliran *rhythm* yang dibangun pada proses penyuntingan gambar, sehingga dapat merasakan dan membedakan emosi yang mengalir.

*Distinguishing between kinds of rhythm allows us to identify more precisely where a problem may lie or where the attention needs to be focused to make a rhythm work. It gives us something specific to look at and describe in our consultations about the progress of an edit, as opposed to trying to look at what has often been called “invisible.” (Karem Pearlman, 2009:87)*

Membedakan antara tiga jenis *rhythm* membantu kita dalam mengidentifikasi secara lebih tepat dimana masalah berada atau titik fokus untuk membuat sebuah irama. Hal ini memberikan kita

sesuatu untuk melihat secara spesifik dan menjelaskan tentang proses penyuntingan, untuk menjelaskan apa yang selama ini kita sebut “tak terlihat” (Terjemahan penulis)

## **F. Metode Penciptaan**

### **1. Persiapan**

Dalam persiapan penulis setelah menerima skenario dari penulis naskah. Setelah menerima naskah penulis mencari berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan film fiksi yang akan di buat baik dalam 20 metode editing, teknik editing, buku-buku referensi mengenai tema yang akan diangkat, dan lain-lainnya..

### **2. Perancangan**

Adalah tahap dimana penulis melakukan pengamatan terhadap karya yang akan di produksi, seperti membaca naskah *Budy*, juga mencari referensi dari menonton film-film yang sama dengan skenario yang akan di buat dan juga membaca buku yang berkaitan dengan metode yang di pakai sehingga menghasilkan metode yang cocok untuk di aplikasikan pada skenario yang akan di produksi. Maka penulis menggunakan *storyboard* untuk memperlihatkan shot yang mengacu pada metode penciptaan yang akan digarap

### **3. Perwujudan**

Pada tahap ini, penulis mengaplikasikan konsep yang telah ditentukan oleh naskah dan mempersiapkan beberapa bahan atau materi yang telah penulis siapkan untuk membantu tahap pra produksi dan pasca produksi

#### 4. Penyajian karya

Penyajian karya adalah tahapan final dimana karya atau film *Pembalikan* dalam proses pasca produksi akan menjadi sebuah karya film agar dapat disajikan untuk penonton

#### G. Jadwal Pelaksanaan

Tabel 1. Jadwal produksi film *Pambaliak*

TAHAPAN	Okt	Nov	Des	Jan
Seminar Proposal				
Revisi Proposal				
Pra Produksi Karya				
Produksi Karya				
Pasca Produksi Karya				
Proposal Tugas Akhir				

## BAB II

### KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

#### A. KONEP PENCIPTAAN

##### 1. Konsep Karya

Editing merupakan sebuah proses menyusun dan merangkai shot atau gambar menjadi sebuah adegan atau scene. Rangkaian scene tersebut disusun menjadi sebuah sequence, dan rangkaian sequence disusun menjadi sebuah cerita yang utuh. Dalam proses editing terdapat dua tahapan yaitu *offline editing* dan *online editing*. *Offline editing* merupakan tahapan awal, dimana seorang editor bertugas memotong dan merangkai footage-footage hasil shooting menjadi satu bagian yang utuh. *Online editing* merupakan tahapan kedua dimana seorang editor dapat menambahkan *visual effect*, *motion graphic*, *color grading* dan *audio mixing* hingga nantinya film keluar dengan hasil yang maksimal.

Pada film *Pembaliak*, penulis akan menggunakan tahapan *offline editing* sebagai konsep, dimana penulis akan menerapkan *Cutting rhythm* untuk memperlihatkan reaksi atau tindakan tokoh. *Cutting rhythm* merupakan pemotongan gambar yang dimana kecocokan gambar akan diperhitungkan dengan mengikuti ritme dengan susunan dari beberapa shot sehingga menghasilkan tempo cepat lambat ataupun keduanya.

## 2. Konsep Estetik

Editing merupakan tahapan terakhir pada pasca produksi untuk menghadirkan unsur keindahan dalam menyusun shot per shot, namun sebelum memasuki tahapan akhir, di produksi lebih dulu memberikan unsur keindahan nilai estetik melalui juru kamera, tata artistik, tata suara, lighting, dan penyutradaraan serta penulis naskah yang telah dituangkan dalam sebuah frame. Dalam proses pengeditan penulis juga memiliki kewajiban untuk menyampaikan nilai estetik tersebut, maka dari itu penulis ingin menyampaikan estetik melalui *cuting rhythm* untuk memperlihatkan reaksi tokoh.

Keindahan *cuting rhythm* akan terlihat melalui ketepatan pemotongan gambar dan melalui durasi shot yang memiliki sebuah pola. Pola yaitu susunan dari beberapa shot yang durasinya sudah disusun, sehingga menghasilkan tempo pemotongan baik secara lambat, cepat ataupun keduanya. Pada pola cepat, setiap shot memiliki rentangan durasi dari 0 sampai 3 detik, pola ini bertujuan untuk memperlihatkan ketegangan, kecewaan dan perubahan emosi pada tokoh. Sedangkan pada pola lambat, setiap shot memiliki rentangan durasi setiap shot sekitar 4 detik sampai seterusnya, pada pola ini penulis gunakan untuk memperlihatkan emosi tokoh lebih detail dan saat berdialog, agar memberikan waktu kepada penonton untuk menyerap informasi dan emosi yang sedang di rasakan tokoh

Pada film fiksi *Pambaliak*, Pola akan disusun berdasarkan emosi tokoh di dalam suatu scene, dari emosi tokoh akan menentukan pola mana yang akan penulis gunakan baik pola lambat, cepat ataupun menggabungkan keduanya. Dari pemotongan shot yang sudah memiliki pola akan memperlihatkan emosi pada setiap tokoh baik senang, marah, ketakutan, sedih, dan emosi lainnya yang akan terlihat pada film fiksi *Pambalik*.

Pada beberapa scene penulis akan menerapkan *cutting rhythm* untuk memperlihatkan emosi tokoh dengan pemotongan gambar yang sudah memiliki pola, seperti pada *scene 1*, saat Budi melihat seorang anak di kelilingi oleh anak lainnya dengan tatapan tajam, pada adegan ini penulis memberikan pemotongan pola cepat dan lambat untuk memberikan ketegangan emosi pada tokoh dan informasi yang jelas pada adegan dimana dia mengingat masalahnya. Selain scene tersebut, penulis juga menerapkan *cutting rhythm* di beberapa scene.

## **B. PROSES PENCIPTAAN**

### 1. Persiapan

Pada tahapan ini penulis mencari beberapa referensi berbagai buku mengenai metode *cutting rhythm*. Penulis juga menonton beberapa film sebagai referensi pembuatan karya film dan membaca buku yang berkaitan tentang konsep sehingga menghasilkan sebuah ide yang cocok untuk diaplikasikan dalam film yang akan diproduksi. Penulis juga berdiskusi

dengan penulis naskah yang berkaitan dengan tema, alur cerita, penempatan metode, adegan dalam scene dan menentukan format film

## 2. Perancangan

Pada tahap ini penulis sudah menemukan dan merancang cara pengaplikasian metode yang telah didapat dari hasil elaborasi ke dalam film yang akan digarap. Lalu pada tahap ini juga penulis menentukan fasilitas peralatan editing yang akan digunakan untuk proses pengeditan film fiksi *Pambalikan*.

Pada saat pasca produksi, fasilitas editing yang digunakan pada proses editing film fiksi *Pambalikan*, penulis membedakan fasilitas editing ke dalam dua bagian yaitu:

### a) *Hardware*/perangkat keras

*Hardware* yang akan digunakan adalah komputer dengan sistem Operasi Windows 10, Processor AMD A8 3.40 GHz. Memory/RAM 4GB. *Hardware* pendukung adalah berupa eksternal hardisk dengan merek Toshiba kapasitas 1 TB,

### b) *Software* / perangkat lunak

Sedangkan *software* editing penulis menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2017* dan *Davinci Resolve*, ini sangat berguna untuk menunjang tercapainya metode yang penulis inginkan.

### 3. Perwujudan Karya

#### a. Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis naskah dan sutradara bekerja menganalisa naskah yang akan diciptakan dalam bentuk *audio visual*. Mencari bentuk-bentuk penunjang *mise-en-scene* film, beberapa tahapan yang akan pengkarya lakukan dalam merancang produksi film ini meliputi :

- Analisis Skenario

Penulis selaku pengkarya melakukan penganalisaan naskah atau membedah naskah terlebih dahulu dengan sutradara dan menentukan setiap konsep yang akan direalisasikan. Setelah itu penulis melakukan bedah naskah dengan semua kepala divisi untuk menyatukan ide, tujuan dan capaian yang diinginkan. Pada tahap ini penulis menyampaikan kesemua kepala divisi seperti apa set, *wardrobe*, *make up*, cahaya dan pemilihan warna yang penulis inginkan.

Skenario *Pambaliak* memiliki 26 scene dan berdurasi kurang lebih 25 menit. Skenario *Pambaliak* ditulis oleh Muahmmad Andi Surya. Skenario *Pambaliak* bercerita pada tahun dua ribuan, hal itu akan penulis perlihatkan melalui set, properti, lokasi dan warna sehingga penonton dapat merasakan bahwa skenario ini terjadi pada tahun yang telah ditentukan. Dalam pembuatan karya, penulis menggunakan media film fiksi untuk menyampaikan informasi. Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Himawan Pratista, 2017: 31).

Skenario *Pambaliak* ini bergenre *triller*, karena dalam skenario ini akan memperlihatkan adegan pembunuhan yang memiliki masalah pribadi. Film *triller* yang memiliki tujuan utama memberikan rasa ketegangan, penasaran, dan ketidaktentuan pada penontonnya. Alur cerita film *triller* sering kali berbentuk aksi nontop, penuh misteri dan teka-teki, penuh unsur kejutan atau *twist*. *Triller* adalah suatu genre yang amat fleksibel yang bisa bersinggungan dengan genre manapun seperti drama, aksi, kriminal, politik, bahkan fiksi ilmiah (Himawan Pratista, 2017: 57)

Penggunaan *cutting rhythm* untuk menciptakan informasi sesuai naskah yang disampaikan melalui potongan gambar. Skenario *Pambaliakan* menggunakan *setting* lokasi perkampungan, dimana pada skenario *Pambaliakan* akan memperlihatkan suasana pedesaan. *Setting* berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya (Himawan Pratista, 2017: 98)

Skenario *Pambaliak* menggunakan bahasa daerah minang. Dialog merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah film cerita. Bahasa bicara tidak lepas dari aksen, aksen dapat meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut sungguh-sungguh terjadi di wilayah tertentu (Himawan Pratista, 2017: 198). Pada skenario ini menggunakan aksen bicara bahasa daerah minang dimana di identikkan dengan kata *den* dan *ang*.

Alur yang digunakan dalam skenario *Pambaliak* adalah alur cerita *nonlinear* yaitu pola yang memanipulasi urutan waktu kejadian dengan

mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas (Himawan Pratista, 2017: 68)

b. Produksi

Dalam tahap produksi, penulis sebagai editor melakukan *editing on location*, yaitu melakukan editing di lokasi namun tidak sampai *pictlock*, hanya saja sampai *rough cut 1*, yaitu potongan gambarnya masih kasar.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap penyelesaian atau penyempurnaan dari bahan, baik berupa pita *auditif* maupun pita *audio visual*. Disini, penulis sebagai editor akan melakukan proses editing dari awal proses *offline* sampai masuk ke proses *online*. Pada proses editing *offline*, penulis menggabungkan semua potongan gambar yang telah diambil ketika produksi dan menyusunnya sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan merealisasikan konsep *cutting rhythm* yaitu pemotongan gambar mengikuti pola *rhythm* pada editing motage dimana kecocokan antara gambar dan musik sangat diperhitungkan, setiap pemotongan gambar pada montage memiliki pola tersendiri dengan durasi yang beraturan.

4. Penyajian Karya

Pada tahapan ini penulis melakukan penyajian karya dalam bentuk screening film fiksi

## **BAB III**

### **HASIL DAN ANALISIS**

#### **A. HASIL KARYA**

*Pambaliak* dengan genre *triller* menceritakan seorang anak bernama Budi, budi adalah anak yang baik, rajin menolong ibu nya. Budi memiliki teman, mereka bernama Apis, Adit, Dodi, Seno. Mereka selalu membuly budi hingga dimarahi oleh ibu budi karena kelakuan temannya, budi tidak bisa melawan temannya karena kalah jumlah. Suatu ketika Apis, Adit, Dodi, Seno mengajak budi bermain *cimancik* (petak umpet) di hutan. Pada hitungan ke-10 budi mencari temannya di hutan. Budi melihat Apis dari kejauhan budi berlari menghampirinya sehingga budi tidak sengaja mendorong Apis kejurang. Di malam hari, ibu apis datang ke rumah budi menanyakan Apis ada dimana, awalnya budi cemas hinggadi malam hari ketika ingin tidur dia sempat risau. Lalu dia teringat teman-teman nya sering menjailinya, hingga dia berniat membunuh temannya satu persatu. Karena budi awalnya baik, dia pun berubah menjadi seorang pembunuh dengan tujuan ingin menghilangkan teman yang membulynya hingga hidup bebas dan mayat mereka tidak di temukan oleh masyarakat karena berada di tengah hutan

Film *Pambaliak* ini berlatarkan perkampungan dengan menggunakan bahasa minang sebagai bahasa keseharian mereka. Hal ini diperlihatkan dengan suasana perkampungan desa yang berada dekat sawah dan perbukitan. Film *Pambaliak* memiliki total scene berjumlah 26 scene dengan durasi 20

menit. Konsep cutting rhythm penulis terapkan pada film *Pambaliak* berjumlah 11 Scene diantaranya 1, 4, 7, 10, 14, 17, 21, 23, 24, 25, 26. Berikut hasil karya dari beberapa scene yang penulis terapkan :

Tabel 2 Penerapan konsep *cuting rhythm*

Scene	Adegan	Keterangan
Scene 1	Budi Besar menatap tajam kepada anak kecil yang dikelilingi oleh 4 anak lainnya	Cuting Rhythm (Cepat)
Scene 4	Budi memegang menggenggap dengan kuat tali tasnya	Cuting Rhythm (Lambat)
Scene 7	Ibu menjewer telinga Budi dengan ekspresi Budi kesakitan dan Ibu marah	Cuting Rhythm (Lambat)
Scene 10	Budi melamun di tempat tidur lalu menangis	Cuting Rhythm (Lambat)
Scene 14	Budi gelisah ketika ditanya Apis oleh teman-temannya	Cuting Rhythm (Lambat)
Scene 16	Terdengar suara ke telinga Budi meminta tolong	Cuting Rhythm (Cepat)
Scene 21	Budi melilitkan tali ke leher Adit	Cuting Rhythm (Cepat)
Scene 23	Ibu adit berbicara dengan Pak RT	Cuting Rhythm (Lambat)
Scene 24	Dodi dan Budi berkelahi	Cuting Rhythm (Cepat)
Scene 25	Budy membunuh Seno	Cuting Rhythm (Cepat)
Scene 26	Budi melihat ke kamera	Cuting Rhythm (Cepat)

## B. ANALISIS KARYA

*Cuting rhythm* atau potongan ritme adalah potongan gambar yang dimana kecocokan gambar dan musik akan di peritungkan dengan mengikuti ritme dengan susunan dari beberapa shot sehingga menghasilkan tempo cepat, lambat ataupun keduanya. Menurut Ken Dancyger (2011: 383) *Rhythm* pada editing memiliki tiga aspek, yaitu *pacing*, *timing* dan *trajectory phrasing*. *Rhythm* sendiri sangat penting di dalam proses penyuntingan agar penonton dapat menikmati sebuah film secara maksimal. Ketika film memiliki *rhythm* yang tepat, pemotongan gambar yang mengalir akan membuat penonton terlibat pada karakter dan cerita

Keindahan *cuting rhythm* akan terlihat melalui ketepatan pemotongan gambar (*pacing*) dan melalui durasi (*timming*) shot yang memiliki sebuah pola. Pola yaitu susunan dari beberapa shot yang durasinya sudah disusun, sehingga menghasilkan tempo pemotongan baik secara lambat, cepat ataupun keduanya. Pada pola cepat, setiap shot memiliki rentangan durasi dari 0 sampai 3 detik, pola ini bertujuan untuk memperlihatkan ketegangan, kecewaan dan perubahan emosi pada tokoh. Sedangkan pada pola lambat, setiap shot memiliki rentangan durasi setiap shot sekitar 4 detik sampai seterusnya, pada pola ini penulis gunakan untuk memperlihatkan emosi tokoh lebih detail dan saat berdialog, agar memberikan waktu kepada penonton untuk menyerap informasi dan emosi yang sedang di rasakan tokoh.

Pada film *Pambaliak*, penulis menerapkan konsep *cuting rhythm* dengan penggunaan teknik *pacing* dan *timing* untuk membangun *suspense* pada *scene* 1, 4, 7, 10, 14, 17, 21, 23, 24, 25, 26

### 1. Scene 1

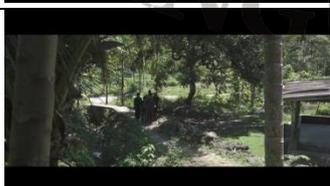
Tabel 3 Analisis konsep *scene* 1

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 01:08		Pacing Cepat
2		00:00: 01:00		
3		00:00: 01:10	Budi Besar menatap tajam kepada anak kecil yang dikelilingi oleh 4 anak lainnya	
4		00:00: 02:00		
5		00:00: 00:30		
6		00:00: 00:30		

Pada *scene* ini menjadi awal pertama konsep *cuting rhythm* penulis terapkan. Pada 6 *shot* diatas untuk menciptakan *rhythm* dengan menggunakan teknik pengulangan (*pacing*) dengan ketetapan pemotongan *shot* yang tepat (*timing*) yang jadi pemicu untuk mendapatkan *cuting rhythm* pada *shot* b dan e dengan tujuan untuk memperlihatkan ketegangan cerita pada *scene* 1. *Backsound* dapat dikatakan akan berpengaruh pada konsep untuk terciptanya sebuah *rhythm*. *Pacing* cepat akan menimbulkan unsur dramatik dalam film tersebut

## 2. Scene 4

Tabel 4 Analisis konsep *scene* 4

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 12:00		Pacing Lambat
2		00:00: 02:02	Budi memegang mengenggap dengan kuat tali tasnya	
3		00:00: 02:00		
4		00:00: 01:00		

		00:00: 01:20		
--	---	-----------------	--	--

Pada *scene* 4, penulis menerapkan konsep *cuting rhythm* pada 5 shot diatas, lalu untuk memunculkan konsep, penggunaan *timing* berpengaruh untuk menciptakan sensai emosi tokoh dengan ketetapan pemotongan shot dengan maksud tercapainya konsep *cuting rhythm*. Tipe shot yang dihadirkan pada *scene* ini berurutan.

### 3. Scene 7

Tabel 5 Analisis konsep *scene* 7

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 12:00		
2		00:00: 06:03	Ibu menjewer telinga Budi dengan ekspresi Budi kesakitan dan Ibu marah	Pacing Lambat
3		00:00: 01:30		

Pada *Scene* ini memperlihatkan budi sedang merapikan kayu yang berserakan oleh temannya. Ibu budi datang menghampiri budi dengan

ekspresi marah, ibu budi mejewer telinga budi dan marah kepada budi karena pulang kelamaan. Budi meminta ampun dan menjawab perkataan ibu karena temannya akan mengatakan kepada ibu pulanginya telat, tetapi mereka bilang kepada ibu, budi bermain di parak. Lalu ibu menyuruh budi pulang. Pada scene ini, konsep cuting rhythm tercipta dengan menggunakan pacing sebagai teknik dengan pengulangan shot untuk terciptanya dramatik pada scene. Teknik pacing yang digunakan yaitu *slow pacing* dimana pengulangan lambat akan membentuk ritme yang lambat dengan maksud membangun emosi pada tokoh.

#### 4. Scene 10

Tabel 6 Analisis konsep scene 10

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 06:05		Pacing Lambat
2		00:00: 04:00	Budi termenung memikirkan perkataan ibu, budi berbaring ke samping lalu menangis, dan segera menghapus air matanya	
3		00:00: 04:04		
4		00:00: 06:10		

Pada *Scene* 10, memperlihatkan budi sedang berbaring di atas tikar. Budi memikirkan apa yang dikatakan ibu saat makan, budi berbaring ke samping lalu budi mengeluarkan air mata dan segera menghapus air matanya. Pada scene ini lebih menekankan kepada emosi tokoh dengan tetap menerapkan *cutting rhythm* sebagai konsep pada scene 10

### 5. Scene 14

Tabel 7 Analisis konsep *scene* 14

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 03:14		Pacing Cepat
2		00:00: 01:13	Budi gelisah ketika Adit, Dodi, Seno menanyakan Apis ke budi	
3		00:00: 03:00		

Pada *scene* ini, menceritakan budi datang menghampiri temannya dalam keadaan gelisah. Adit, Dodi, Seno sudah lama menunggu budi dan apis, dan mereka bertanya ke budi dimana apis, sontak budi menanyakan apis kepada mereka dengan keadaan gugup. Mereka melihat budi dengan tatapan aneh. Lalu adit mengira apis sudah pulang duluan. Adit, Dodi, Seno dan Budi

pun pulang. Cutting Rhythm yang penulis terapkan pada adegan budi gelisah ketika menanyakan mereka menanyakan Apis ke Budi. Penggunaan teknik slow pacing berguna untuk memperlihatkan suasana cemas pada budi karena budi mendorong apis secara tidak sengaja ke dalam jurang.

## 6. Scene 16

Tabel 8 Analisis konsep *scene* 16

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 17:00		Pacing Cepat
2		00:00: 04:00		
3		00:00: 03:11	Budi gelisah hingga susah memejamkan mata karena teringat Budi tidak sengaja mendorong Apis	
4		00:00: 02:10		
5		00:00: 01:00		

Pada *Scene* ini, budi terlihat gelisah karena tidak sengaja mendorong apis kejurang. Budi sempat memejamkan mata, namun terbangun mengingat apis. Budi memejamkan matanya kembali, kemudian terdengar suara minta tolong kepada budi, budi pun menutup telinga hingga suara itu tidak berhenti. Pada adegan ini *cuting rhythm* dengan menggunakan pacing dan timing untuk membangun suspense

### 7. Scene 21

Tabel 9 Analisis konsep *scene* 21

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 02:30		Pacing Cepat
2		00:00: 01:00	Budi melilitkan tali ke lereh adit	
3		00:00: 01:00	seketika adit berusaha melepaskan lilitan leher di lehernya. Budi melilit adit	
4		00:00: 00:20	dengan kuat adit pun mati	
5		00:00: 02:00		

Pada *scene* 21, budi melilitkan leher adit dengan tali, terlihat adit melawan budi. Adit tidak mengetahui siapa yang melilitkan tali ke lehernya. Budi terus melilitkan tali tersebut dengan kuat hingga adit tidak sadarkan diri lagi. Penggunaan *cuting rhythm* pada *scene* ini mendapatkan suspene dengan teknik *pacing* untuk terkesan dramatis.

### 8. Scene 23

Tabel 10 Analisis konsep *scene* 23

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 07:00		Pacing Lambat
2		00:00: 10:00	Ibu adit berbicara dengan Pak RT	
3		00:00: 15:00		

Pada *scene* 23, terlihat warga membawa budi dari rumah sebab dituduh menyembunyikan Adit. Pak RT pun melihat ada kerumunan lalu menenangkan warga. Pak RT menanyakan apa yang telah terjadi, kemudian ibu adit mengatakan bahwa budi telah menyembunyikan adit dan apis. Setelah itu Pak RT tidak percaya akan hal yang di sampaikan oleh ibu adit, lalu Pak RT menyuruh warga untuk mencari adit dan apis dan membubarkan

kerumunan di depan rumah budi. Ketika budi melihat warga sudah pergi, budi pun pergi ke tempat dimana adit dan apis di sembunyikan. Pada scene ini, cutting rhythm digunakan pada ibu adit berbicara dengan Pak RT dimana bertujuan untuk mendapatkan dramatik pada scene tersebut.

### 9. Scene 24

Tabel 11 Analisis konsep scene 24

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 03:23		Pacing Cepat
2		00:00: 01:00		
3		00:00: 01:05	Dodi dan Budi berkelahi	
4		00:00: 01:04		
5		00:00: 01:01		

6		00:00: 01:02		
7		00:00: 02:10		
8		00:00: 01:00		

*Scene* ini memperlihatkan Budi dan Dodi saling mendorong, sebelumnya Dodi melihat Apis dan adit berada di dalam jurang, kemudian budi datang terlihat dodi berada di tepi jurang. Dodi sudah mengetahui bahwa budi yang membunuh apis dan adit, budi berterus terang dan mengatakan kepada dodi untuk ikut seperti mereka berdua, aksi dorong pun dimulai. Dodi mendorong budi hingga terjatuh, dodi mendekat ke arah budi, budi melihat kayu besar berada di sampingnya, kemudian budi memukulnya tepat ke kapala dodi. Dodi kehilangan keseimbangan kemudian budi mendorongnya masuk ke jurang. Penerapan konsep cutting rhythm dengan penggunaan pacing cepat untuk melihat ketegangan cerita pada film.

## 10. Scene 25

Tabel 12 Analisis konsep *scene* 25

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 02:10		Pacing Cepat
2		00:00: 01:00		
3		00:00: 01:30		
4		00:00: 01:01	Budi membunuh Seno.	
5		00:00: 01:10		
6		00:00: 01:00		
7		00:00: 03:00		

8		00:00: 01:00		
9		00:00: 01:07		

Pada scene 25, Seno berlarian untuk memberitahukan kepada warga bahwa Budi membunuh temannya. Seno pun terjatuh dan kakinya luka, disaat bersamaan Budi datang menghampiri Seno, Seno ketakutan dan meminta jangankan membunuhnya. Kemudian Budi mencekik leher Seno, sempat meminta ampun ke Budi untuk tidak mencekiknya, tapi Budi terus mencekik dengan kuat hingga mati. Penggunaan cutting rhythm dengan teknik pacing dan timing dapat menciptakan sebuah tensi dan releases

### 11. Scene 26

Tabel 13 Analisis konsep scene 26

No	Shot	Durasi	Keterangan	Konsep
1		00:00: 07:00	Budi sedang menyantap makanan, kemudian Budi menoleh ke kamera dengan cuplikan beberapa teman yang telah dia bunuh, lalu Budi tersenyum.	
2		00:00: 01:00		

3		00:00: 01:20		
4		00:00: 01:00		
5		00:00: 01:20		
6		00:00: 01:00		
7		00:00: 01:10		
8		00:00: 01:00		
9		00:00: 02:00		
10		00:00: 01:00		
11		00:00: 02:00		

12		00:00: 03:10		
----	---	-----------------	--	--

Pada *scene* ini Budi ingin menyantap makanan bersama ibu, budi menoleh ke kamera dengan beberapa potongan *shot* yang memperlihatkan Apis, Adit, Dodi, Seno. Kemudian budi tersenyum ke kamera dengan tujuan dia telah terbebas dari gangguan mereka berempat. Pada *scene* ini, kecocokan gambar dan suara sangat di perintungkan untuk tercapainya konsep *cuting rhythm* pada *scene* 27.

Penggunaan *pacing* dan *timing* pada *scene* ini bertujuan untuk kesinambungan adegan dengan ketetapan pemotongan shot (*timing*) yang tepan dengan mendapatkan ketegangan cerita.

