

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lingkungan sosial menjadi faktor penentu terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu dan kelompok. Kepribadian yang terbentuk pada anak dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosialnya serta didasari oleh berbagai faktor berlangsungnya interaksi sosial. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran lingkungan sosial dalam membentuk kepribadian seseorang.

Minangkabau merupakan salah satu suku yang berada di Indonesia. Salah satu prinsip “*adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah*” merupakan filosofi hidup yang dipegang dalam masyarakat Minangkabau, yang menjadikan ajaran Islam sebagai satu-satunya landasan atau pedoman tata pola perilaku dalam berkehidupan.

Berdasarkan keresahan yang dirasakan penulis yakni tentang beberapa perbedaan perilaku di kota besar yang pergaulan dan pendidikan moralnya pada saat ini sangat bertolak belakang dengan di filosofi Minangkabau. Pergaulan dan pendidikan moral kota besar saat ini sangat mengkhawatirkan, karena banyak remaja yang telah kehilangan sopan santun dan tidak paham dengan etika dan agama, contoh kecilnya saja etika dalam berbicara dengan orang yang lebih tua dan meninggalkan shalat. Pola hidup berdasarkan falsafah Minangkabau sedari dini telah tentang agama, sopan santun dan etika, seperti shalat dan mengaji di surau atau masjid.

Dalam penggarapan film ini, skenario film berjudul *Batapatih* menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang bernama Ryan yang telah lama menetap di Jakarta bersama ayahnya yang sibuk bekerja dan Ibu yang telah lama meninggal, membuat Ryan tidak merasakan kasih sayang dari orang tua. Keadaan ini membuat Ryan terjebak dalam pergaulan yang tidak baik. Ridwan yang sedang mengidap penyakit kronis, membuatnya khawatir dengan masa depan Ryan, oleh karena itu Ridwan mengajak Ryan untuk pulang kampung. Selama menetap di kampung, perubahan-perubahan perilaku Ryan yang dari keras hati dan keras kepala mulai berubah.

Editing dapat diartikan sebagai koordinasi dari *shot* satu ke *shot* lainnya. Editor biasanya memilih gambar yang terbaik dari semua gambar yang ada (Bordwel, Thomson, 1998: 128). Secara fisik *editing* hanya menggabungkan satu *shot* dengan *shot* lainnya kemudian *shot* tersebut digabungkan menjadi sebuah *scene*. *Editing* tidak hanya bertujuan untuk merangkai gambar sehingga cerita dapat tersampaikan dengan baik, akan tetapi lebih dari itu *editing* dapat melakukan dramatisasi pada sebuah cerita atau adegan.

Penyampaian informasi melalui media audio visual haruslah melalui metode yang tepat supaya pesan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Metode seperti itu diharapkan dapat mengefektifkan penyampaian pesan pada penonton dalam membangun pemikirannya, tidak sekedar emosinya saja. Dalam *editing* memungkinkan untuk mengkonstruksi pemahaman penonton pada gambar dengan sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosinya, artinya saat melihat film, penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga aspek

emosinya turut dibangun. Oleh karena itu adegan-adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatikanya. Pada paskaproduksi seorang *editor* bertanggung jawab dalam membangun dramatik sebuah film, karena *shot* yang tersedia merupakan rangkaian terpisah yang sebelumnya hanya terbentuk melalui *mise en scene*.

Pudovkin menjelaskan dalam buku *The Technique of Film & Video Editing*:

The film director (as compared to the theater director on the other hand, has as his material, the finished, recorded celluloid. This material from which his final work is composed consists not of living men or real landscapes, not of real, actual stage-sets, but only of their images, recorded on separate strips that can be shortened, altered, and assembled according to his will. The elements of reality are fixed on these pieces, by combining them in his selected sequence, shortening and lengthening them according to his desire, the director builds up his own "filmic" time and "filmic" space. He does not adapt reality, but uses it for the creation of a new reality, and the most characteristic and important aspect of this process is that, in it, laws of space and time invariable and inescapable in work with actuality become tractable and obedient. The film assembles from them a new reality proper only to it self. (Dancyger, 2011: 14)

Menurut Pudovkin proses *editing* sangat penting yang dapat menempatkan seorang *editor* hampir sama dengan seorang sutradara. Seorang sutradara harus memberi perhatian khusus dalam memutuskan setiap segmen yang akan muncul dan berapa lama akan tetap di layar. Sutradara haruslah memiliki kepekaan artistik, persepsi dan estetika seorang *filmmaker* terhadap apa yang ingin disampaikan melalui film. Oleh karena itu, hampir sebagian besar sutradara dan *editor* mempunyai peran yang hampir sama dalam pembangunan sebuah film.

Dalam penggarapan film fiksi *Batapatih* penulis berperan sebagai *editor*, dengan menerapkan eksplorasi *constructive editing*. *Constructive editing* dapat

dikatakan jika *shot* yang sama dijumpastapisikan dengan *shot* yang berbeda ternyata menghasilkan aspek emosional yang berbeda di hadapan penonton. Jadi jika editor melakukan penempatan satu *shot* dengan *shot* lainnya, dia harus memikirkan apa dampak yang akan dihasilkan ketika *shot* tersebut disambungkan. Di samping itu pendekatan tersebut juga dibutuhkan agar tercapainya nilai-nilai estetika film yang tersampaikan dan tercipta dalam proses *editing*.

Alasan penulis memilih *constructive editing* dalam penciptaan film ini karena sebuah film harus mampu melibatkan emosi penonton, jadi ketika penonton melihat film ini tidak hanya mendapatkan informasi, namun aspek emosinya turut dibangun. Penggunaan *constructive editing* ini juga memperlihatkan perbandingan dua budaya dan perilaku yang berbeda dengan penyambungan *shot* yang tepat pada setiap adegan. Metode yang dipilih untuk diterapkannya konsep *constructive editing* ini juga diharapkan mampu mengeksplorasi ruang dan waktu sehingga film ini mampu menampilkan sebuah gambaran cerita yang sederhana namun bisa dinikmati melalui penyajian yang lebih menarik. Beberapa makna cerita dan tokoh yang dibangun dalam film ini dapat diberi sentuhan permainan alur serta konstruksi gambar dan cerita yang ada melalui *editing*. Ketertarikan penulis untuk mengeksplorasi *constructive editing* adalah bertujuan untuk memberikan hal baru dalam penyampaian cerita naratif yang *linear* tanpa mengganggu unsur naratif itu sendiri.

Batasan eksplorasi yang penulis lakukan adalah hanya sebatas mencapai aspek yang harus dikontrol berdasarkan cerita, yaitu komposisi gambar, estetika visual dan *trimming* waktu. *Constructive editing* yang dibangun dalam film ini akan

tercapai jika satu *shot* digabungkan dengan *shot* lainnya harus memikirkan dampak dari hasil *shot* yang disambungkan, istilah rumus yang dikemukakan Pudovkin tersebut yakni ($A+B=AB$).

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis jabarkan, rumusan ide penciptaan penulis adalah bagaimana melakukan penyuntingan dengan metode *constructive editing* pada film *Batapatih*.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah untuk memperlihatkan bagaimana sebuah adat atau budaya bisa membentuk sebuah kepribadian seorang anak.

b. Tujuan Khusus

Tujuan dari penciptaan ini adalah agar penulis dapat melakukan penyuntingan gambar sehingga mampu menyampaikan informasi visual dengan penyambungan *shot-shot* yang tidak memiliki korelasi sehingga menghasilkan makna baru dari penyambungan *shot* tersebut, tanpa mengganggu unsur naratif dari cerita itu sendiri.

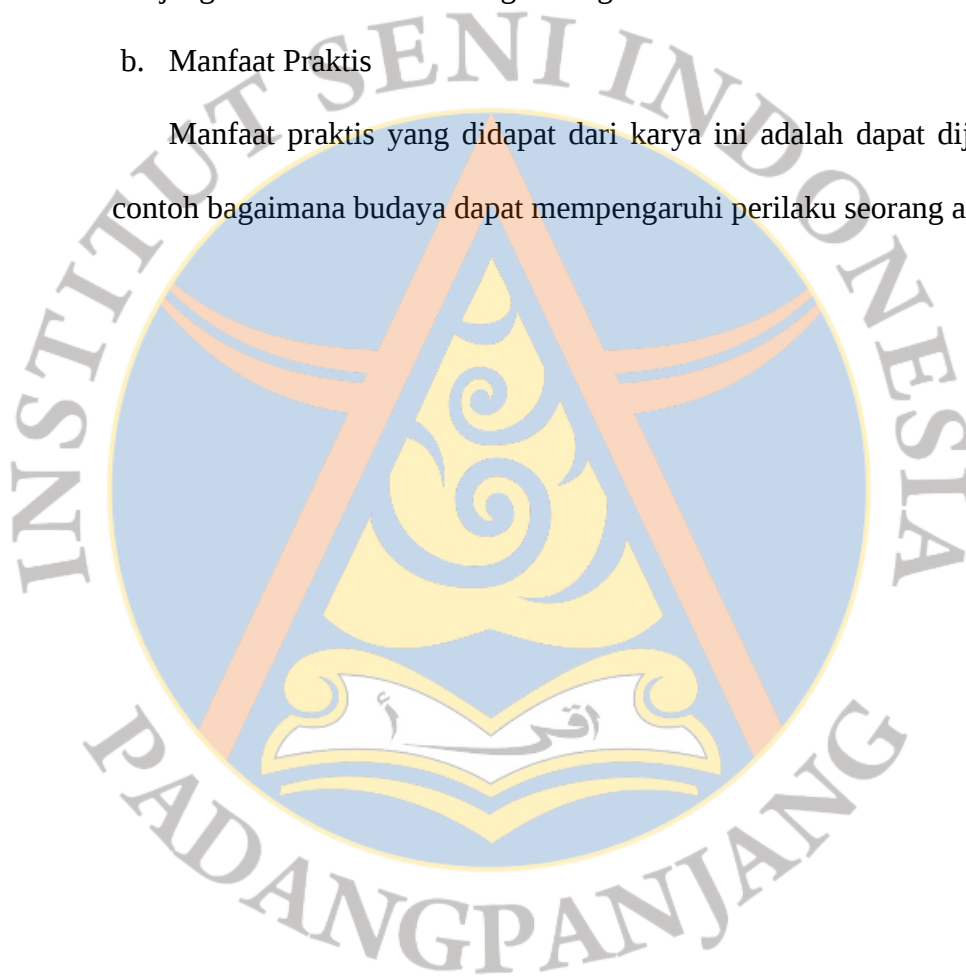
2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang dipresentasikan ke dalam bentuk audio visual diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam menciptakan karya-karya audio visual lainnya bagi Institut Seni Indonesia Padang Panjang terutama dalam bidang editing.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapat dari karya ini adalah dapat dijadikan contoh bagaimana budaya dapat mempengaruhi perilaku seorang anak.



D. Tinjauan Karya

Penulis selaku editor memiliki beberapa referensi yang memiliki kesamaan tema maupun konsep. Referensi karya film *Batapatih* yaitu:

1. *Extraordinary Attorney Woo* (2022)



Gambar 1.1

Poster Film *Extraordinary Attorney Woo*
(Sumber: Lombok Insider, 2022)

Extraordinary Attorney Woo adalah salah satu drama Korea dengan 16 episode yang dibintangi Park Eun-bin. Menceritakan tentang kisah Woo Young-woo seorang pengacara autis, yang bekerja di sebuah firma hukum besar. Woo Young-woo memiliki ingatan yang membuatnya menjadi pengacara yang brilian karena mampu mengingat undang-undang dan membangun argumen yang kuat untuk mendukung kasusnya.



Gambar 1.2

Penggunaan eksplorasi *constructive editing* pada film *Extraordinary Attorney Woo*
(Sumber: Capture Film *Extraordinary Attorney Woo*, Fella Ridalva, 2022)

Alasan penulis memilih film drama ini sebagai rujukan karena terdapat persamaan *constructive editing* pada beberapa *scene*. Pada film ini terdapat konstruksi antara POV Woo Young-woo kecil melihat perkelahian yang disambung dengan *shot* kue terjatuh. Dengan konstruksi berbagai macam dampak bahwa Woo Young-woo kecil ketakutan atau dapat membuat dampak bahwa kue tersebut ibaratkan ayahnya yang sedang dipukuli dan terjatuh. *Shot* tersebut tidak hanya sekedar informasi tapi juga memberikan dampak yang akan diterima penonton.

Pada beberapa adegan film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* ini memangkas *shot* kemudian disambung dengan *shot* yang tidak ada korelasinya tapi memberikan dampak dan informasi . Pada *scene* yang penulis ambil sebagai acuan, menceritakan Muluk dan Zainuddin yang berbincang tentang Aziz seorang penjudi kaya raya. Saat Muluk menceritakan tentang Aziz, visual yang dihadirkan adalah visual Aziz yang sedang berjudi, kemudian *shot* selanjutnya Zainuddin menulis surat, untuk Hayati. Penempatan *shot* Aziz pada adegan Muluk dan Zainuddin ini bukan hanya memberikan informasi tetapi juga untuk menghindari kebosanan penonton dan memberikan dampak bahwasannya adegan tersebut telah berlanjut berhari-hari.

Film ini menjadi tinjauan karya yang penulis pilih karena film ini juga berlatar belakang budaya Minangkabau dan film ini menggunakan *constructive editing* dalam membentuk ruang dan waktu.

3. Tarung Sarung (2020)



Gambar 1.5
Poster film Tarung Sarung
(Sumber: Wikipedia, 2022)

Film ini mengisahkan tentang Deni Ruso, yang dari kecil tinggal bersama ibunya karena ayahnya telah meninggal dunia. Ibu Deni meminta Deni untuk mengurus perusahaannya di Makassar. Saat berada di Makassar Deni terlibat masalah dengan jagoan Tarung Sarung yang ada di Makassar. Karena permasalahan ini membuat Deni ingin belajar Tarung Sarung.



Gambar 1.6

Penggunaan eksplorasi *constructive editing* pada film *Tarung Sarung*
(Sumber: Capture Film *Tarung Sarung*, Fella Ridalva, 2022)

Alasan penulis mengambil film ini sebagai referensi untuk film yang akan penulis garap karena kesamaan genre dan tentang perjuang seorang anak kota yang bertahan hidup di desa. Dalam segi *editing* film ini mengkonstruksi sebuah *shot* yang disejajarkan dengan *shot* yang tidak ada korelasinya, namun memberikan dampak dan kesan. *Constructive editing* ini dapat membantu untuk memberikan menguatkan dampak dari cerita itu sendiri tanpa mengganggu unsur naratif cerita itu sendiri.

E. Landasan Teori

Editing adalah jantung proses pembuatan film. Pemahaman yang paling mendasar atau sederhana yaitu tujuan editing untuk menyelesaikan *shot*, mengambil yang baik dan membuang yang buruk sehingga menjamin bahwa penonton benar-benar menyaksikan film yang baik (Andi Purba, Shooting yang Benar: 2013). Sebelum memasuki proses editing semua elemen-elemen dari *mise-en-scene* dan sinematografi harus sudah final, sehingga tidak menyulitkan proses penyuntingan atau editing.

Bentuk akhir dari penyelesaian sebuah film bertumpu pada proses editing yang dipertanggungjawabkan oleh seorang editor. Seorang editor bertugas dalam tahap penyelesaian atau penyempurnaan dari tahap produksi sebuah film (Sastro Subroto, 1992: 159). Hasil dari upaya penyuntingan ini harus berupa cerita atau presentasi visual yang koheren dan bermakna yang sedekat mungkin dengan pencapaian tujuan dibalik maksud hasil karya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, menginspirasi dan lain-lain.

Kontributor editor sangatlah penting dalam sebuah film, editor berfungsi untuk membentuk atau merakit film, kompleksitas, teka-teki menyusun potongan gambar dari berbagai bagian komponen dan *tract* suara. Untuk itulah V.I Pudovkin percaya bahwa *editing* merupakan dasar dari seni film. Alfred Hitchcock juga memperkuat pandangan ini:

The screen ought to speak its own language, freshly coined, and it can't do that unless it treats an acted scene as a piece of raw material which must be broken up, taken to bits, before it can be woven into an expressive visual pattern. (Boggs, Denniss, 2008: 186)

Alfred Hitchcock berpendapat bahwa, sebuah gambar *frame* harus berbicara dengan bahasa sendiri, baru diciptakan dan hal tersebut tidak dapat terjadi sepenuhnya kecuali memperlakukan sebuah adegan sebagai bagian dari bahan baku yang harus putus sebelum dapat rangkaian menjadi pola visual yang ekspresif.

Eksplorasi adalah kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru. Eksplorasi *Constructive editing* perlu dalam pelaksanaan *editing* film, ini sudah dimulai dari penulisan dan membuat *shot-shot* sebagai materi *editing*. Pudovkin mempunyai sebuah prinsip, yaitu peristiwa-peristiwa yang akan direkam dalam gambar tidak lepas dari tiga faktor: watak manusia, ruang dan waktu, disamping itu tidak lepas dari lirik *editing* yakni bagaimana caranya mengeksplorasi sesuatu yang tidak tampak seperti kegembiraan, kesenangan, kesedihan dan lain-lain (Pudovkin, 1972: 26)

Pudovkin memiliki beberapa metode *editing* yang digunakannya sebagai instrumen pembuat impresi (kesan). Impresi (kesan) adalah sebuah proses yang dilalui dimana kita berusaha mengontrol kesan orang lain terhadap kita (Kenrick, e-book:121). Kesan dapat hadir setelah melihat atau mendengarkan sesuatu yang dilakukan oleh panca indera. Metode *editing* yang digunakan Pudovkin pada dasarnya tetap digunakan untuk membangkitkan emosi dan pemahaman penonton, yaitu *contrast*, *parallelism*, *symbol*, *simultaneity* dan *leit motif*. Pada film *Batapatih* penulis melakukan *constructive editing* dengan melakukan pendekatan pada *parallelism* dan *Symbol*. *Editing parallelism* merupakan setiap *shot* yang akan dibuat dapat diproduksi dimanapun, yang terpenting adalah konstruksi gambar ketika diedit, sehingga penonton bukan hanya percaya namun juga merasakan

suasana dan nuansanya. *Symbol* merupakan metode yang menggabungkan dua *shot* yang tidak berkaitan untuk diutarakan secara simbolik. Metode ini memperkenalkan konsep abstrak kepada perhatian penonton tanpa perlu menjelaskannya.

Melalui *constructive editing*, penggabungan beberapa teknik-teknik dengan mempertimbangkan aspek editing diharapkan mampu untuk membangun *constructive editing* dalam film *Batapatih*, sehingga menarik emosional penonton dari dampak visual atau *shot* yang dibangun. Sambungan antara dua *shot* atau lebih bisa menciptakan ruang baru yang ada di dalam kepala penonton ini disebut sebagai *co-existence spatial* (ruang yang berdampingan).

F. Metode Penciptaan

Pada konsep produksi di *editing* tentu berbeda dengan konsep produksi kerja sutradara, penata gambar, penata artistik, penata suara dan lainnya. Dimana *editing* bekerja di pascaproduksi sebagai bentuk akhir proses sebuah film. Konsep produksi penulis rancang berupa persiapan, perancangan, perwujudan dan penyajian karya.

1. Persiapan

Pada tahap ini penulis telah menerima skenario dari penulis naskah, kemudian penulis melakukan diskusi bersama sutradara, penata gambar, dan penata suara bagaimana nantinya film ini akan diarahkan. Karena dalam proses ini *editorial thinking* masing-masing sangat diperlukan agar nantinya pada proses *editing* menjadi lancar. Penulis membaca, dan memahami setiap adegan dalam naskah.

Penulis juga mencari referensi informasi baik buku tentang metode *editing*, dan teknik *editing* dan film yang sesuai dengan tema film.

2. Perancangan

Tahap perancangan penulis merancang konsep yang telah didapat dari hasil pengamatan skenario kemudian menganalisa setiap scene untuk pengaplikasian konsep dan teknik yang akan penulis gunakan. Penulis juga mencari referensi terkait dengan metode sehingga mendapatkan hasil yang cocok untuk pengaplikasian dari skenario yang akan diproduksi.

3. Perwujudan

Pada tahap perwujudan ini penulis menemukan dan merancang cara pengaplikasian metode kedalam penciptaan karya yang akan digarap. Penulis merujuk pada konsep utama yaitu “eksplorasi *constructive editing* pada film *Batapatih*”. Penulis melakukan *constructive editing* seperti yang diterapkan oleh Pudovkin saat melakukan eksperimen bersama Kuleshov, dimana Pudovkin mencontohkan seseorang yang akan terjun dari atap gedung yang jika kejadian sebenarnya mustahil untuk dilakukan, namun Pudovkin melakukan *constructive* dengan urutan *shot extreme long shot* di A dari atap gedung, kedua *extreme close up* kaki si A di bibir atap gedung, ketiga *extreme close up* keringan menetes di wajah si A yang berkeringat, keempat *extreme long shot* boneka pengganti si A terjatuh, kelima *full shot* si A terkapar dan bersimbah darah di jalan. Dengan penyambungan ini dapat melibatkan emosi penonton itu sendiri dan memberikan penekanan pada aspek dramatikanya. Pudovkin juga menerapkan dalam film *Mother* (1926) yaitu dimana pada saat sang ibu sedang bersedih karena ditinggal suaminya, wajah *close*

up ibu dipotong oleh gambar lantai kayu dimana sang anak menyembunyikan senjata-senjatanya lalu dipotong lagi ke gambar *close up* wajah ibu (ekspresi sama). Gabungan antara dua *shot* ini mampu menunjukkan kecemasan dan kesedihan sang ibu akan kehilangan anaknya, karena anaknya menyimpan senjata untuk kaum pemberontak.

Constructive editing pada film *Batapatih* yang penulis garap ini agar terwujud, penulis membuat *decoupage list* untuk memudahkan penulis nantinya melakukan penyambungan *shot* saat produksi dan paskaproduksinya nantinya, sehingga aspek emosionalnya dapat tersampaikan. Pada saat produksi film dilakukan, penulis bekerja sama dengan penata kamera agar memperhatikan *shot*, komposisi, pergerakan dan sudut pandang. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut nantinya akan memiliki nilai estetika didalamnya yang sangat mendukung dalam proses penyambungan gambar yang baik, lalu akan menambah kekuatan cerita dan khususnya pada proses penyambungan gambar.

4. Penyajian Karya

Pada tahap ini penulis melakukan penyajian karya dalam bentuk *screening* film untuk ditayangkan kepada penonton dan berharap dapat menginspirasi banyak orang.

G. Jadwal Pelaksanaan

Working schedule film “*BATAPATIH*”

Produser : Eliz
Arfenda khesel
Zulva Yendra
Men
Jawanis
Taufik hidayat
Elmita indah cahyani putri
Director : Willy Furqan
D.O.P : Dafa Arya Perdana
Editor : Fella Ridalva
Sound : Amenda Rivaldo

Tabel 1.1
Jadwal Pelaksanaan film *Batapatih*

KETERANGAN KEGIATAN	JADWAL/BULAN																			
	Jul-22				Agu-22				Sep-22				Okt-22				Nov-22			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PRA PRODUKSI																				
Riset																				
Sinopsis																				
Treatment																				
Skenario																				
Casting																				
Pengenalan Tokoh																				
Reading																				
Hunting/Survey																				
Shot List																				
Breakdown Department																				
Desain Produksi																				
PRODUKSI																				
Set Preparation																				
Shooting																				
PASCA PRODUKSI																				
Editing Offline																				
Editing Online																				
Sound Desaign																				
Scoring Musik																				
Masterring/Married Print																				

Sumber: Willy Furqan, 2022