

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu dari sekian bentuk media yang mampu memberikan nilai hiburan pada masyarakat disaat kepenatan aktifitas masyarakat dalam menjalani rutinitas kehidupan sehari-hari. Film berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, humor dan sajian teknis lainnya pada masyarakat umum (Sumarno, 1996: 13). Secara umum film terbagi dalam dua jenis, film fiksi dan film documenter.

Film fiksi merupakan jenis film yang mengandung cerita atau berdasarkan kisah fiktif yang biasa ditayangkan di bioskop dengan bintang tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Struktur cerita dalam film fiksi senantiasa terikat dengan hukum sebab akibat. Cerita pada film fiksi secara umum memiliki karakter yang bertindak sebagai protagonis maupun antagonis. Selain itu cerita pada film fiksi memiliki masalah, konflik, penutupan, serta pengembangan cerita yang jelas. Dan untuk memproduksi sebuah film fiksi membutuhkan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang lebih kompleks (Muhammad, 2020: 51-52).

Pada karya akhir ini pengkarya mengangkat film fiksi tentang penjelajahan yang berkaitan dengan hal mitos, seperti satanisme/pesugihan dengan judul

“Devils Inside” , dengan *genre thriller*, *genre film thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan penasaran, dan ketidakpastian pada penontonnya. Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk aksi *nonstop*, penuh misteri dan teka-teki, penuh unsur kejutan atau *twist*, dan mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya (Pratista, 2017: 57).

Film *thriller* biasanya mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi luar biasa atau genting yang tidak ia kehendaki, seperti seseorang yang terlibat perkara *criminal* yang tidak ia lakukan (Pratista, 2017: 57). Tokoh utama film *thriller* bisa siapa pun, seperti seorang pembunuh, kriminal, pelarian, psikopat, teroris, politikus, wartawan, agen pemerintah, polisi, serta detektif. *Thriller* adalah salah satu *genre* yang amat fleksibel yang bisa bersinggungan dengan *genre* mana pun, seperti drama, aksi, *criminal*, politik, bahkan fiksi ilmiah (Pratista, 2017: 57).

Alasan pengkarya memilih naskah *Devils Inside* berawal dari keresahan pengkarya sendiri tentang pesugihan, satanisme, *backpacker*. Satanisme adalah sekelompok individu yang berkeyakinan atau ideologis, dan filosofis yang didasarkan pada setan (Wikipedia, 7 Desember 2022), Pesugihan adalah serangkaian mitos atau ritual yang dipercaya bisa digunakan untuk memperoleh kekayaan secara instan melalui jalan pintas (Wikipedia, 18 Desember 2021), sedangkan *backpacker*, adalah wisatawan yang melakukan perjalanan ke suatu tempat tanpa membawa barang-barang yang memberatkan atau membawa koper.

Ketiga masalah tadi menjadi perbincangan di masyarakat serta dikaitkan dengan hal mistis, kemudian pengkarya tertarik memasukkannya kedalam naskah film *Devils Inside* tanpa memasukkan unsur hal ghaib ke dalamnya. Pengkarya merasa naskah ini cocok dengan apa yang akan pengkarya buat, di mana pengkarya berniat menciptakan sebuah film *thriller* yang menggunakan konsep *editing* yang umum digunakan yaitu *continuity editing* yang merupakan sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan tercapainya suatu kesinambungan rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan (Pratista, 2017:178).

Dalam penciptaan film fiksi *Devils Inside* pengkarya berperan sebagai seorang editor di mana seorang editor melakukan pemotongan gambar, merangkai dan menyusun gambar sesuai rangkaian cerita yang ada pada skenario dan memberikan efek pada gambar sesuai yang ada dalam skenario untuk menambah dan memperlihatkan suasana yang ada diceritakan pada skenario tersebut hingga menjadi sebuah film utuh.

Untuk menerapkan konsep *continuity editing* pengkarya menggunakan dua metode *editing* yaitu *cutting to continuity* dan *cut in*. Metode editing *cutting to continuity* adalah sebuah metode editing yang menghubungkan beberapa shot, agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar (Fachruddin, 2012: 162- 164). Dan metode editing *cut in* adalah sebuah transisi langsung dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat di ruang yang sama (Pratista, 2017: 186).

Ketertarikan pengkarya dalam memilih konsep *continuity editing* dengan menggunakan metode *editing cutting to continuity* dan *cut in* untuk tugas akhir,

karena pengkarya ingin menciptakan sebuah karya film yang dapat dengan mudah dipahami tanpa penonton harus berpikir keras untuk memahami cerita yang disajikan. Dengan penggunaan *cutting to continuity* sendiri dapat menciptakan sebuah adegan yang di dalamnya memiliki kesinambungan adegan dari urutan beberapa shot yang nantinya akan membangun kesinambungan cerita. Dengan *cutting to continuity* bisa di gunakan untuk menggambarkan posisi kamera kepada penonton, yang akan langsung paham jika kamera mengikuti pergerakan aktor baik dari arah kanan ke kiri, atau dari kiri ke kanan, sehingga penonton sadar bahwa aktor bergerak menjauh atau kembali mendekat.

Dan dengan *cutting to continuity* bisa untuk menjaga kesinambungan pergerakan si tokoh, misalnya pergerakan seseorang sedang ingin mengambil botol air minum, maka pada urutan shotnya bisa di gambarkan, misalnya *shot 1 medium shot* tampak tangan mengambil botol, *shot 2 medium shot* mulai menarik tangannya, *shot 3 long shot* sehabis menarik tangannya kemudian beranjak pergi. Dengan terciptanya shot yang berurutan seperti ini maka akan terciptanya kesinambungan pengadeganan, yang akan membuat penonton tidak akan merasakan cuttingan shot.

Sedangkan dengan metode *editing cut in* berguna untuk memberikan gambaran detail dalam sebuah adegan, misalnya sebuah adegan *long shot* yang menampilkan sebuah handphone yang berdering kemudian dia tampak sangat senang ketika berbicara dengan si penelepon, dengan *cut in* bisa di gunakan untuk memberi kejelasan si penelepon dengan begitu penonton tahu siapa yang menelepon bisa ibunya atau saudaranya. Dan dengan *cut in* juga bisa digunakan

untuk memberikan gambaran soal ekspresi suatu tokoh bisa ketakutan, senang, cemas dan yang lain.

Dengan menggunakan metode editing *cutting to continuity* dan *cut in* akan dapat mewujudkan konsep *continuity editing* yang dimana tujuan pengkarya mengambil konsep ini di harap dapat memberikan informasi yang tersusun dengan rapi dan halus sehingga penonton dapat dengan mudah memahami cerita film yang ingin pengkarya sampaikan.



B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang yang telah pengkarya uraikan sebelumnya maka rumusan ide penciptaannya ialah bagaimana menerapkan konsep *continuity editing* dengan menggunakan metode *editing cutting to continuity* dan *cut in*, pada film *Devils Inside*?

C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT

1. TUJUAN UMUM

Yang menjadi tujuan umum penciptaan karya ini adalah:

- a) Pengkarya ingin memberikan edukasi kepada masyarakat bahwa pesugihan merupakan perbuatan yang sangat tercela apalagi dengan mengorbankan orang-orang terdekat mereka demi mendapatkan harta kekayaan/kekuasaan.
- b) Pengkarya ingin memberikan edukasi kepada *backpacker/traveler* agar lebih dahulu melakukan riset terkait tempat tujuan penjelajahan, serta izin dari masyarakat setempat.

2. TUJUAN KHUSUS

Tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini adalah untuk menerapkan konsep *editing* yang telah pengkarya siapkan untuk film “*Devils Inside*” di mana konsep *continuity editing* dengan metode *cut in* diharap bisa menciptakan dan membangun kesinambungan cerita antar *scene* dan *shot*.

3. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dalam karya ini adalah :

- a) Sebagai bahan untuk menerapkan metode *editing* yang telah disiapkan tadi.
- b) Sebagai bahan kajian dan pengetahuan dalam dunia perfilman Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari karya ini adalah :

Memberikan informasi kepada masyarakat tentang betapa kejinya pesugihan serta *satanism*, dan pelajaran kepada *traveler* atau *backpacker* pentingnya perizinan dan mengenal medan yang akan dilewati terlebih dahulu.

D. TINJAUAN KARYA

1. *The Ritual* (2017)



Gambar 1

(Sumber : Google 2021)

Lima sahabat berkumpul di sebuah bar untuk membahas rencana liburan mereka. Setelah selesai, Luke dan Rob mampir sebentar ke minimarket. Tidak disangka ternyata di sana sedang terjadi perampokan. Ketika para perampok ini memergoki keberadaan mereka, Luke bersembunyi sementara Rob ditodong oleh mereka. Akhirnya para perampok ini membunuh Rob karena tidak mau memberikan cincinnya. Enam bulan kemudian mereka melakukan *hiking* di Kungsleden, Utara Swedia. Mereka meninggalkan barang-barang yang mengingatkan akan mending Rob di puncak gunung.

Kemudian tiba – tiba saja kaki Dom terkilir. Hutch menyarankan agar mereka memotong jalan melintasi hutan agar lebih cepat sampai ke kabin. Atmosfer seram melingkupi mereka ketika empat sahabat ini masuk ke hutan. Malam itu hujan turun dengan sangat deras sekali. Mereka menemukan sebuah rumah kecil yang sepertinya sudah lama ditinggalkan penghuninya. Mereka

memutuskan untuk menginap di sana. Keesokan paginya mereka terbangun dalam kondisi bingung karena masing-masing mengalami mimpi buruk. Dada Luke terluka dan Phil berada di depan patung seram di salah satu kamar rumah itu.

Melanjutkan perjalanan mereka tidak menemukan jalan keluar dari hutan dan terpaksa mendirikan tenda di antara pepohonan. Makhluk itu datang dan merusak tenda Hutch. Mereka terbangun dan tidak menemukan Hutch. Mereka mencarinya hingga tidak bisa menemukan jalan kembali ke tenda mereka di pagi harinya. Mereka terus berjalan dan menemukan Hutch tergantung di atas pohon. Setelah mereka menguburkan Hutch, tiba-tiba Phil diseret oleh makhluk itu. Luke dan Dom harus bekerja sama menyelamatkan diri meski malam sebelumnya mereka bertengkar hebat.

Saat berlari dari kejaran makhluk itu, mereka menemukan jalan yang diterangi obor menuju sebuah pemukiman. Mereka tidak sadarkan diri setelah dipukul oleh sekelompok orang. Ketika terbangun, mereka menyadari jika akan dijadikan tumbal persembahan bagi makhluk buas itu. Dom menjadi yang pertama ditumbalkan. Luke mendapat penjelasan dari salah satu warga pemukiman jika makhluk itu adalah Jotunn, makhluk mitologi kuno yang didewakan. Luke kemudian berusaha membakar rumah itu dan menarik perhatian Jotunn.

Saat Jotunn mengamuk, Luke mengambil kapak dan berhasil melumpuhkan makhluk itu. Meski dihantui oleh halusinasi kesalahan masa lalunya, Luke berhasil keluar dari hutan itu dan berada di jalan raya. Erangan Jotunn yang murka terdengar dan Luke membalasnya dengan teriakan

kemenangan. *The Ritual* adalah sebuah film *triller* yang banyak menggunakan metode *Continuity Editing* yang di mana filmnya sendiri lebih menunjukkan kesinambungan ruang yang membuat filmnya sendiri cukup mudah untuk dipahami oleh penonton.

Alasan pengkarya menggunakan film *The Ritual* sendiri sebagai tinjauan karya karena film ini juga memiliki genre dan cerita yang sama dengan naskah karya yang pengkarya buat serta film ini juga membahas tentang beberapa orang sahabat yang di tumbalkan oleh orang - orang dari sebuah desa untuk persembahan sesosok makhluk monster mengerikan. Contoh adegan yang menerapkan konsep *Cut In* pada pada filmnya :



Gambar 2



Gambar 3

(Contoh teknik *cut in* pada film *The Ritual*)

Pada gambar 2 dan gambar 3, yang pada adegan ini Luke dan teman-temannya sedang melewati area terbengkalai yang kemudian ketika peralihan *shot* ke yang lebih dekat memperlihatkan ekspresi Luke yang tampak kurang nyaman dengan lokasi tersebut. Adegan ini merupakan peralihan *shot* yang menggunakan metode *cut in*, yang di mana di gambar ke 2 sendiri merupakan pengambilan gambar dari jarak jauh, disini bertujuan untuk memberikan kejelasan lokasi, dan ketika beralih ke *shot* yang lebih dekat untuk memperkuat kejelasan informasi tersebut.

2. *The Tomorrow War* (2021)



Gambar 4

(Sumber : Google 2021)

Sama seperti judulnya, film ini mengisahkan tentang umat manusia yang menghadapi perang di masa depan. Diceritakan agen yang dikirim ke masa depan melalui "*Jump Link*", memberitakan bahwa dunia akan musnah ditahun 2051 karena serangan dan invasi alien berjenis kadal putih yang agresif dan kuat. Banyak orang dari seluruh dunia di rekrut dan dikirim ke masa depan (tahun

2051), melalui media teleportasi *Jump Link*, namun banyak yang tewas pada saat proses pengiriman, maupun saat perang menghadapi para kadal putih yang ganas.

(Chris Pratt) yang berprofesi sebagai guru, namun punya masa lalu sebagai tentara yang pernah dikirim ke Irak, harus memenuhi panggilan perekrutan meninggalkan putri kecilnya Muri dan istrinya, Ia bersama timnya "Charlie" (Sam Richardson) dan "Dorian" (Edwin Hodge) berhasil mendarat, untuk misi penyelamatan staf laboratorium dan *sample* uji coba yang mereka buat. Namun seluruh staf sudah tewas, dan mereka hanya bisa menemukan *sample* nya. Saat itulah sekumpulan kadal putih ganas, yang bisa terbang dan menembakkan duri yang tajam, mengeroyok mereka.

Beruntung tim ini mereka berhasil selamat. Saat terbangun, Dan Foster bertemu putrinya, (Yvonne Strahovski) di masa depan, yang telah menjadi kolonel dan ilmuwan yang tangguh dan cerdas. Mereka akhirnya berperang bersama melawan kadal alien, dan juga meneliti toksin yang bisa membunuh musuh manusia yang kuat tersebut. Dalam film *The Tomorrow War* ini pengkarya juga menemukan banyak konsep *editing* yang menjadi rujukan karya pengkarya yaitu *Continuity Editing* dan pengkarya juga menjumpai ada beberapa adegan yang untuk peralihan *shot* nya menggunakan Cut In. Dan untuk sekuran film bertema alien film ini punya konsep cerita yang *simple* dan mudah dipahami.



Gambar 5



Gambar 6

(Contoh teknik *cut in* dalam film *The Tomorrow War*)

Gambar di atas adalah contoh penggunaan metode *cut in* dimana peralihan gambar long shot pada gambar 5 tampak seseorang yang sedang menjelaskan sesuatu, tampak di ruangan tersebut ada banyak orang yang sedang mendengarkan, kemudian transisi gambar beralih ke close up pada gambar 6, yang bisa berguna untuk menggambarkan ekspresi serius orang tersebut terkait informasi yang di sampaikan.



Gambar 7

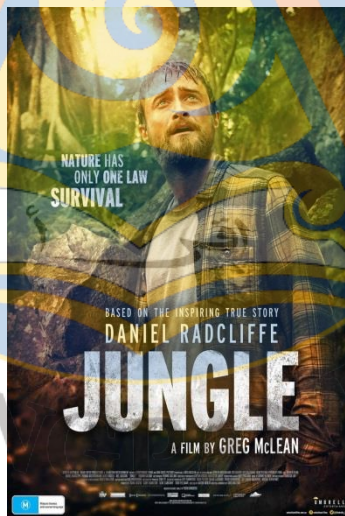


Gambar 8

(Contoh teknik *cut in* dalam film *The Tomorrow War*)

Kemudian pada gambar nomor 7 ke gambar nomor 8, terjadi ketika dua orang yang sedang berbincang pada gambar 7(*long shot*), kemudian di panggil dari kejauhan dan salah seorang pergi keluar dari frame gambar 7, transisi gambar 8(*close up*), penggunaan cut in disini bisa berguna sebagai penggambaran rasa si penasaran teman yang tinggal tadi, serta dengan si tokoh melihat ke arah pergi temannya tadi, ini mendukung adanya *eyeline match*. Dengan arah pandang yang sesuai dengan arah pergi temannya, akan mempertahankan kesinambungan pengadeganan dan juga dengan dengan *shot close up* bisa digunakan untuk memperkuat latar belakang *background* si tokoh.

3. *Jungle* (2017)



Gambar 9

(Sumber : Google 2021)

Ceritanya Yossi (yang diperankan oleh Daniel Radcliffe), bersama dua orang temannya dan seorang pemandu, bertualang ke jantung rimba Amazon. Tujuannya untuk mencari emas dan sekaligus menemui suku terasing yang,

kabarnya tinggal di dalam sana. Mereka berempat kemudian masuk ke hutan tersebut melalui Bolivia, Yang terletak di Amerika Selatan. Namun petualangan yang seharusnya menantang dan menyenangkan tersebut, akhirnya, berubah menjadi bencana. Setelah sebuah kecelakaan terjadi, tepatnya, saat mereka meneruskan perjalanan dengan sebuah rakit.

Untuk mengarungi sungai yang arusnya sangat deras, Yossi kemudian terpisah dari teman-temannya. Mantan tentara Israel tersebut harus bertahan hidup sendirian, tanpa makanan, peta, tenda, dan peralatan lainnya. Yang sudah hanyut di sungai, belum lagi ancaman dari binatang buas, yang siap menerkamnya setiap waktu. Setelah tiga minggu tersesat di hutan Amazon sendirian, dengan kondisi fisik yang mengesankan, karena kurang makan dan luka di sekujur tubuhnya, Yossi pun mulai menyerah. Ia mengalami stress dan berhalusinasi. Serta meragukan apakah dirinya bisa selamat dan keluar dari hutan hidup-hidup. Di awal film ketika adegan di sebuah kota film ini banyak menggunakan teknik *Eyeline Match* dan di dalam film ini juga sangat mengesankan konsep *Continuity editing*.

Contoh:



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12

(Contoh teknik *cut in*, serta pengaplikasian *eyeline match*)

Pada adegan ini tampak dua orang sedang berbincang tentang sebuah informasi di sebuah meja makan, kemudian gambar secara berurutan berganti dari gambar ke 10, 11 dan 12, pada gambar 10 long shot kemudian beralih gambar ke 11 yang dimana pada adegan ini penggunaan cut ini bisa berguna untuk sebagai penjas informasi background pada adegan ini. Yang dimana dari long shot mereka tampak sedang berada di lokasi yang sempit, ketika beralih ke gambar 11 (*close up*) tampak perihai kejelasan lokasi mereka yang tidak terlalu sempit.

E. LANDASAN TEORI

1. Konsep *Editing*

Continuity Editing

- Menurut Pratista, konsep *continuity editing* merupakan konsep *editing* film yang berisi penyambungan dari sebuah adegan yang mempunyai kesinambungan. Dengan begitu para editor dapat memahami jika mereka harus mengatur *shot-shotnya* agar mampu menuturkan naratif secara jelas, sehingga tidak membingungkan penontonnya (Pratista, 2017:178).
- Menurut Kusen Dony dalam buku “*Teori Dasar Editing Film*”, ini bertujuan untuk membuat penonton merasa nyaman, dengan kata lain tidak terganggu oleh kejelasan ruang manapun, contohnya proses *cutting* antar pergantian *shot* (Kusen Dony, 2009: 34).
- Menurut Bordwell, Thompson, Smith (2016) *continuity editing* dikonsepskan untuk menyampaikan dampak tertentu kepada penonton, yang tujuan utama dari *continuity editing* adalah menyampaikan cerita dengan baik melalui beberapa penggabungan *shot*, dengan cara menjaga runtutan peristiwa, ruang, dan waktu untuk terus mengalir dengan utuh dan tetap konsisten sepanjang film

2. Metode Editing

- **Metode penyambungan *Cut In***

- *Cut in* adalah sebuah transisi langsung dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat di ruang yang sama, teknik ini sendiri sangat berguna untuk untuk membangun cerita di mana bisa digunakan sebagai penjelas latar lokasi si karakter dengan penggunaan *shot* yang jauh dan ketika perpindahan ke *shot* yang lebih dekat bisa bertujuan untuk menggambarkan emosi serta ekspresi dari si karakter mulai dari ketakutan, marah, senang dan lain sebagainya (Pratista, 2017: 186).
- Menurut Mascelli tujuan dari metode *cut in* untuk meningkatkan perhatian penonton terhadap suatu peristiwa secara lebih dramatik, sehingga penonton serasa dibawa lebih detail dan merasakan perasaan atau rangsangan mendalam seperti yang dialami pemain, serta memberikan tekanan secara optimal dari ekspresi mimik muka tiap-tiap tokohnya, seperti terkejut, takut, murung, marah, ceria, dan bingung.

- **Metode Penyambungan *Cutting to Continuity***

Cutting to Continuity sendiri adalah metode penyambungan gambar yang dibutuhkan hanya untuk kesinambungan penceritaan, yang lebih mengutamakan segi penceritaan yang tersusun dengan baik, sehingga penonton dapat dengan mudah memahami cerita dan

informasi yang ada di dalam film tersebut, serta tidak menyadari proses penyambungan itu sendiri.

- Menurut Georges Miele, *cutting to continuity* adalah penyambungan yang di butuhkan hanya untuk kesinambungan penceritaan
- Metode *cutting to continuity* bertujuan untuk mengirimkan informasi naratif dengan baik dan jelas melalui serangkaian *shot*. Ini membuat pengeditan berperan dalam narasi, serta informasi dari alur cerita (Bordwell, Thompson, Smith, 2008: 231).
- Metode *cutting to continuity* adalah sebuah metode editing yang menghubungkan beberapa *shot*, agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar. Ini bertujuan untuk membantu penonton memahami realitas film sembari membangun narasi yang jelas dan terstruktur (Fachruddin, 2012: 162- 164).

F. METODE PENCIPTAAN

Editor memiliki peranan penting dalam mewujudkan sebuah film, berbeda dengan tim kerja yang lain, karena tiap divisi tersebut memiliki konsep yang berbeda dalam mewujudkan sebuah film, dengan panduan dari seorang sutradara mereka pun mesti menunjukkan kreatifitasnya agar mencapai tujuan yang telah di bebaskan kepada mereka, dan berikut rinciannya:

1. Persiapan

Pada tahapan ini pengkarya mencari beberapa referensi dari berbagai buku mengenai *continuity editing*. Pengkarya juga menonton film sebagai media referensi, dan membaca buku yang berkaitan tentang konsep yang cocok untuk diaplikasikan dalam film yang akan diproduksi. Pengkarya juga berdiskusi dengan pengkarya naskah mengenai naskah yang berkaitan dengan tema, alur cerita penempatan adegan dalam *scene*.

2. Perancangan

Pada tahapan ini pengkarya menentukan atau merancang cara pengaplikasian konsep yang telah didapat, seperti halnya menentukan *scene-scene* tertentu untuk mengaplikasikan konsep yang akan diterapkan. Misalnya seperti pada *scene* 6, pengkarya akan meminta sutradara mengarahkan adegan sesuai dengan konsep pengkarya, dimana pada *scene* 6 ini pengkarya berfokus pada teknik editing *cut in* yang dimana perlunya dua *shot* yang berbeda dengan *object* yang sama, dan di pasca produksi pengkarya akan melakukan proses editing untuk menyusun gambar yang sudah di susun tadi menjadi sebuah adegan yang sesuai dengan konsep yang pengkarya gunakan.

3. Perwujudan

Proses ini merupakan tahapan dimana pengkarya menentukan atau merancang bagaimana cara pengaplikasian mengaplikasikan konsep *Continuity Editing* dengan menggunakan metode *editing cutting to continuity* dan *cut in*. pengkarya sebagai editor memiliki peran penting baik itu dari pra

produksi, produksi, hingga pasca produksi. pada tahap ini pengkarya sudah mempersiapkan apa saja yang di butuhkan editor saat eksekusi di lapangan, hal ini bertujuan agar mempermudah pekerjaan editor saat pasca produksi

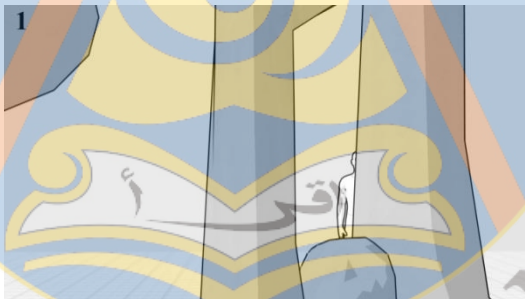
- **Contoh Bahan dan Teknik pada Story Board :**

- **Scene 6 :**

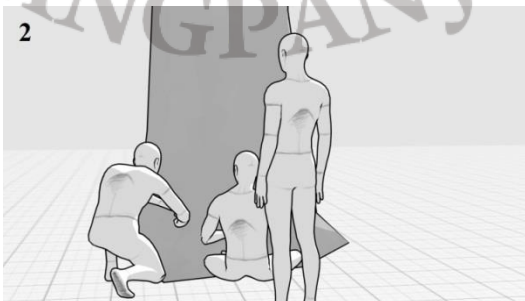
- **06. EXT. Di Sebuah Pohon Besar. Sore**

Cast : Fandi(26), Rendi(25), Yozan(25)

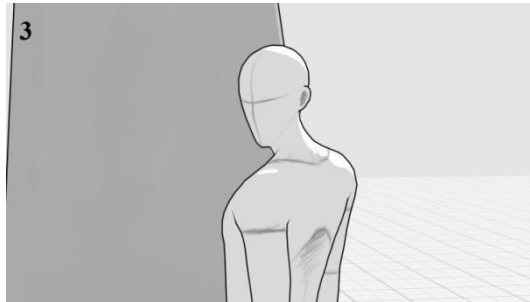
Kemudian dari belakang pepohonan tampak sesosok bayangan hitam yang tampak mengawasi mereka dari kejauhan. Dan Fandi seketika berbalik arah dan melihat ke arah pepohonan dan semakin takut dan khawatir dan meyakini bahwasannya ada yang mengawasi mereka.



Gambar 13



Gambar 14



Gambar 15
Storyboard Scene 6

Pada gambar 15 tampak sosok dari balik pepohonan yang sedang mengawasi mereka bertiga, kemudian Fandi sadar dan melihat ke arah pepohonan tersebut pada gambar 17. Peralihan pada *shot* pada gambar 16 ke 17 pengkarya menerapkan konsep *Cut In*, disini lebih dahulu menggunakan pengambilan gambar *Long Shot* ketika sosok ini melihat ke arah Fandi kemudian *shot* berganti memperlihatkan Fandi dan teman-teman nya di depan sebuah pohon, ini untuk memperkuat kontinuitas cerita dan memperjelas lokasi.

Peralihan dari gambar 15 ke 16 untuk memperjelas cerita dengan memberikan POV (*Point of View*) gambaran dari sudut pandang sosok misterius tadi, untuk memperjelas informasi bahwasannya yang diperhatikan oleh sosok misterius ini adalah Fandi dan teman – temannya.



Gambar 16

Storyboard Scene 6

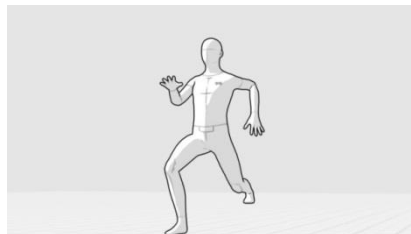
Kemudian Fandi menoleh ke arah pepohonan pada gambar 17 ini bertujuan untuk memperjelas ekspresi Fandi dan kemudian pada gambar 18 kamera berganti ke arah pandangan kemana Fandi melihat, disini *Eyeline Match* bertujuan untuk memperkuat kesinambungan cerita, penggunaan cut in disini untuk memberikan sara penasaran dan ketegangan kepada penonton.

○ **Scene 9 dan 10 :**

09. EXT. Di Depan Jalan Tingkat Ke Tujuh Air Terjun. Sore

Cast : Fandi(26)

Melihat kejadian itu Fandi pun langsung berlari sekuat tenaga.



Gambar 17

Gambar Storyboard scene 9

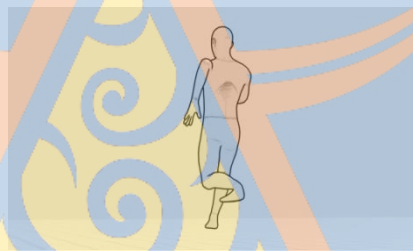
10. EXT. Di Jalan Menuju Sungai. Sore

Cast : Fandi(26)

Sambil berlari sekuat tenaga Fandi berlari menjauh dari orang-orang tersebut dan berencana menemui Rendi untuk mengabari hal ini, bahkan beberapa kali dia sempat terjatuh

Fandi

Orang – Orang Gila!!, Anj*ng!!!, Bangs*t!!!, pokoknya gw harus keluar dari sini!!!, RENDIII!!!!!!! REN!!!!!!



Gambar 18

Gambar Storyboard scene 10

Pada *scene* ini memperlihatkan Fandi yang tampak berlari sekuat tenaga, adegan ini ketika Fandi berlari setelah melihat kekejaman para penara penganut setanisme, peralihan *shot* dari gambar 19 ke gambar 20 merupakan peralihan *scene* dari *scene* ke 9 ke *scene* 10, disini pengkarya menggunakan metode *Cutting to Continuity* yang tujuannya untuk memperjelas cerita ketika pergantian *scene* di mana di akhir *scene* 9 Fandi mulai berlari dan kemudian *scene* 10 tampak Fandi yang berlari kembali dengan *shot* yang berbeda untuk memperkuat informasi arah tujuan kemana si Fandi berlari.

4. Penyajian Karya

Setelah selesainya melaksanakan tahap paska produksi, hasil akhir film fiksi *Devils Inside* akan dipersiapkan untuk ditayangkan dan ditonton bersama-sama. Pengkarya mengundang seluruh kru, pemain dan semua pihak yang terlibat dalam produksi untuk ikut mengapresiasi film fiksi *Devils Inside*.

G. JADWAL PELAKSANAAN

Tabel 1. Jadwal produksi film *Devils Inside*

TAHAPAN	Okt	Nov	Des	Jan
Penciptaan Ide dan Konsep				
Pematangan Naskah Cerita				
Pra Produksi Karya				
Produksi Karya				
Paska Produksi Karya				
Final				