

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial, di dalam kehidupan ada kalanya seseorang memiliki masalah baik itu masalah kesehatan, masalah sosial, masalah fisik, maupun masalah ekonomi. Masalah kesehatan merupakan salah satu faktor yang mungkin beberapa dari penyakitnya sangat sulit untuk diobati oleh manusia dan bahkan sangat fatal jika masalah tersebut menjadi buruk. Apalagi berkaitan dengan masalah kesehatan mental. Menurut Diana Vidya Fakhriyani dalam bukunya yang berjudul *Kesehatan Mental* menjelaskan bahwa:

“Kesehatan mental merujuk pada kesehatan seluruh aspek perkembangan seseorang, baik fisik maupun psikis. Kesehatan mental juga meliputi upaya-upaya dalam mengatasi stress, ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri, bagaimana berhubungan dengan orang lain, serta berkaitan dengan pengambilan keputusan” (Fakhriyani, 2019: 10).

Kesehatan mental dipengaruhi oleh peristiwa dalam kehidupan yang meninggalkan dampak yang besar pada kepribadian dan perilaku seseorang. Peristiwa-peristiwa tersebut dapat berupa kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan anak, atau stress berat jangka panjang. Jika kesehatan mental terganggu, maka timbul gangguan mental atau penyakit mental dan bahkan dapat memicu hasrat untuk menyakiti diri sendiri.

Skenario film fiksi *Tulat* bercerita tentang seorang anak penyandang disabilitas fisik dan intelektual yang bernama Rio, dan ibu tunggal yang sangat menyayangi Rio yang bekerja keras memulung barang bekas di permukiman

warga demi menghidupi keluarga kecilnya. Permasalahan datang ketika Mirna yang dikenal sebagai ibu Rio digerogeti sebuah penyakit secara perlahan membuat mental ia menurun drastis. Hal tersebut mempengaruhi pola pikir Mirna menjadi kacau sehingga membuat keputusan yang sangat fatal, membunuh menjadi keputusan agar anaknya dan dirinya sendiri tidak lagi merasakan kepahitan dunia. Ketidak tegaan membuat Mirna merubah tujuan untuk mengajarkan Rio beberapa pekerjaan mudah yang akan berdampak untuk kehidupan sehari-hari Rio. Ketika Rio memahami hal-hal kecil tersebut, Mirna pun siap untuk mengakhiri hidupnya agar suatu saat dia tidak merasa menjadi beban bagi anaknya. Skenario tersebut akan penulis kembangkan menjadi sebuah film.

Film *Tulat* ini merupakan hasil dari konversi sebuah skenario menjadi film. Pengkarya mempunyai ruang kebebasan untuk berimajinasi. Imajinasi ini menjadi titik point penting untuk membuat suatu skenario yang menghasilkan sebuah film yang menarik, dimana hal tersebut sangat mendukung daya tarik penonton dan pesan yang akan disampaikan menjadi tercapai. Point utama dalam cerita adalah faktor mental health yang menjadi tolak ukur di mana gangguan mental rentan terjadi, fenomena-fenomena tersebut membuat tertarik penulis untuk mewujudkan film ini. Penulis merupakan salah satu divisi yang paling penting dalam mewujudkan sebuah film yaitu *editing department*. Orang yang melakukan *editing* disebut dengan *editor*. Christopher J. Bowen di dalam bukunya yang berjudul *Grammar of The Edit* menjelaskan bahwa:

“*Editor* adalah seorang yang mengambil sekumpulan materi gambar dan suara dan menyunting, menyempurnakan, memodifikasi, menghilangkan, dan merakit komponen gambar dan suara tersebut menjadi bentuk cerita yang baru dan dapat diterima” (J. Bowen, 2018: 20).

Penulis selaku *editor* pada film fiksi “*Tulat*” akan menggunakan konsep *cutting to continuity* untuk menyampaikan *dramatic content* yang akan didukung oleh metode penyambungan *cut to cut*. *Cut to cut* merupakan salah satu cara atau pendekatan yang pengkarya lakukan untuk penyambungan dan penyuntingan gambar agar informasi tersampaikan dengan baik dan jelas, di mana dalam *shot* kedua atau selanjutnya masih ada elemen-elemen visual *shot* yang pertama atau sebelumnya yang bertujuan untuk penekanan kontinuitas dalam mengedit sehingga tidak adanya interupsi antar *shot* yang akan membuat penonton terganggu dalam menonton film *Tulat*. Dalam menekankan intensitas dramatik penulis akan menggunakan unsur *dramatic content*, dengan menyunting potongan demi potongan gambar dengan mempertimbangkan *continuity* pada suatu *shot*.

Penekanan dalam *dramatic content*, penulis akan melakukan penyuntingan gambar dengan mempertimbangkan hubungan dramatik dari suatu *shot*, yang di mana *shot* A digabungkan dengan *shot* B akan memberikan informasi atau pesan yang akan disampaikan. Konstruksi dramatik merupakan menempatkan kejadian-kejadian untuk menata bangunan dramatik agar cerita menjadi menarik dalam menyajikannya. Keadaan dramatik tersebut terjadi karena adanya *action*. *Action* tersebut didukung dengan pengambilan adegan, *angle*, dan pengambilan *shot* yang tepat (Windad Ainun Nikmah, 2018: 7).

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasar latar belakang di atas, rumusan ide penciptaannya ialah bagaimana menyampaikan *dramatic content* pada film fiksi *Tulat* menggunakan *cutting to continuity*?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan ide penciptaan, maka tujuan dari penciptaan ini adalah menerapkan metode *cutting to continuity* dengan menggunakan teknik penyambungan *cut to cut* dalam menyampaikan *dramatic content* pada film fiksi *Tulat* sehingga tercapai kesinambungan serta perubahan suasana dan emosi tokoh secara keseluruhan dalam penceritaan film *Tulat*.

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penggarapan film ini ialah untuk menyampaikan pesan serta sudut pandang kepada penonton bahwa pentingnya menjaga kesehatan mental serta meningkatkan kepedulian terhadap kehidupan bermasyarakat agar lebih peka terhadap lingkungan sekitar.

b. Tujuan Khusus

Tujuan terciptanya film fiksi *Tulat* ini ialah untuk menjaga kesinambungan adegan pada setiap *scene* yang akan dihadirkan serta menyampaikan

dramatik pada film agar setiap peristiwa yang ada dalam film menjadi mengesankan maupun mengharukan.

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan film ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Pengkarya

Menambah pengalaman baru dalam menerapkan *cutting to continuity* dengan menggunakan teknik penyambungan *cut to cut* dalam menyampaikan *dramatic content* pada film fiksi *Tulat*.

b. Bagi Institusi

Dengan terciptanya film fiksi *Tulat* dapat menjadi bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya seni lainnya terutama pada bidang *editing*.

c. Bagi Masyarakat

Terciptanya film akan menjadi sebuah tontonan alternatif yang menghibur dan masyarakat yang menonton dapat memahami kondisi lingkungan yang terjadi saat ini.

D. TINJAUAN KARYA

Berikut adalah rujukan penulis dalam film fiksi yang berjudul *Tulat* :

1. *What's Eating Gilbert Grape* (1993)

What's Eating Gilbert Grape adalah sebuah film drama Amerika 1993 yang disutradarai oleh Lasse Hallstrom dan dibintangi oleh Johnny Depp,

Julliette Lewis, Darlene Cates, dan Leonardo DiCaprio. Peter Hedges menulis permainan latarnya, yang diadaptasi dari novel 1991 buatannya dengan nama yang sama. Film tersebut meraih ketenaran; DiCaprio meraih nominasi Academy Award pertamanya untuk perannya.



Gambar 1. Poster Film What Eating Gilbert Grape
Sumber: <https://m.imdb.com/title/tt0108550/>

Film *What's Eating Gilbert Grape* memiliki kesamaan genre dengan film *Tulat*. Film ini menggunakan konsep *cutting to continuity*, dari awal hingga akhir film *What Eating Gilbert Grape* tetap menggunakan konsep *cutting to continuity* yang tetap menjaga kesinambungan film. Dikarenakan kesamaan dari mulai genre hingga konsep editing membuat penulis semakin memperkuat *What Eating Gilbert Grape* ini sebagai acuan referensi konsep editing yang akan penulis terapkan pada film *Tulat*. Berikut beberapa contoh adegan dalam penekanan konsep *cutting to continuity*.



Gambar 2. *Cutting to continuity* pada film *What's Eating Gilbert Grape*

(Sumber: capture Film Fiksi, 2021)

2. *Be With You* (2018)



Gambar 3. Poster Film *Be With You*

Sumber: <https://m.imdb.com/title/tt8092252/>

Be With You adalah film romansa Korea Selatan tahun 2018 yang dibintangi oleh So Ji-sub dan Son Ye-jin, dan disutradarai oleh Lee Jang-hoon. Film ini merupakan film daur ulang dari film Jepang tahun 2004 yang bernama sama, yang didasarkan dari novel karya Takuji Ichikawa.

Beda halnya dari referensi film *What's Eating Gilbert Grape* yang fokus pada konsep *cutting to continuity*. Konsep yang digunakan film *Be With You* lumayan kompleks baik itu *cunttig to continuity* ada juga beberapa *scene* menggunakan *parallel editing*. Setelah penulis mencermati

dan memahami film ini, penulis menyimpulkan film ini menggunakan teknik penyambungan *cut to cut* dengan cerita *nonlinear*. Kesamaan dalam metode penyambungan *cut to cut* membuat penulis menjadikan film *Be With You* menjadi referensi pada film *Tulat*. Yang membedakan film ini dengan film penulis ialah dari aspek latar belakang cerita., film ini menggunakan genre drama romance, sedangkan karya yang akan penulis garap fokus bergenre drama saja. Berikut beberapa contoh adegan dalam film *Be With You* yang akan penulis terapkan menggunakan metode penyambungan *cut to cut*.

3. *Parasite* (2019)



Gambar 4. Poster film *Parasite*

Sumber: <https://m.imdb.com/title/tt6751668/>

Parasite merupakan film cerita komedi hitam Korea Selatan yang disutradarai oleh Bong Joon-ho. Film ini bercerita tentang terbongkarnya kebohongan sebuah keluarga miskin terhadap keluarga kaya. Dimana terdapat plot twist yang mengesankan yang membuat penonton susah menebak cerita dari film tersebut.

Setelah penulis mencermati dan memahami film ini, hampir keseluruhan film menggunakan konsep *cutting to continuity* dan sebagian dari *scenanya* menggunakan *parallel editing*. Namun perbedaan dengan referensi film pertama penulis yaitu *What's Eating Gilbert Grape* ialah *Parasite* menggunakan metode pemotongan *cut to cut* dengan cerita *linear*. Kesamaan dalam metode *cut to cut* membuat penulis menjadikan film *Parasite* menjadi referensi pada film *Tulat*. Yang membedakan film ini dengan film penulis ialah dari aspek latar belakang cerita, film ini menggunakan genre *dark comedy*, sedangkan karya yang akan penulis garap fokus bergenre drama saja.

E. LANDASAN TEORI

Editing merupakan proses pemilihan, pemotongan, serta penyambungan audio dan video menjadi suatu kesatuan utuh yang memiliki makna dan maksud tersendiri. Tujuan pengeditan dalam film ini dibentuk untuk merangkai sebuah cerita yang menggambarkan panorama kehidupan yang penuh dengan drama namun dibungkus semenarik mungkin. *Editing* secara fisik hanyalah menggabungkan satu *shot* lainnya kemudian *shot* tersebut digabungkan menjadi *scene*. Menurut Roger Crittenden dalam bukunya yang berjudul *Film and Video Editing* menjelaskan bahwa “*editing* merupakan pengarahan film untuk kedua kalinya” (Crittenden, 1996: 84). Dapat disimpulkan bahwa editing merupakan direktor kedua setelah sutradara.

Secara umum metode editing terbagi menjadi dua bagian yaitu editing *continuity* dan editing *discontinuity*. Editing *continuity* merupakan sebuah sistem penyuntingan gambar untuk menjaga kesinambungan cerita maupun adegan dalam serangkaian aksi (Pratista, 2008: 133), sedangkan editing *discontinuity* merupakan sebuah sistem penyuntingan gambar yang secara sadar melanggar aturan-aturan 180° secara spasial, temporal serta grafis dan sistematis (Pratista, 2008: 142). Dalam melakukan salah satu metode *editing* adalah teknik pemotongan gambar (*cut*). Menurut Edward Dmytryk dalam bukunya yang berjudul *On Film Editing* berpendapat bahwa dalam membicarakan teknis, *cutting* dibuat pada “frame line” antara dua gambar (1984: 24). *Cut* pada editing berfungsi sebagai perpindahan atau transisi dari satu gambar atau adegan ke adegan yang lain secara langsung. *Cut* digunakan untuk menyatakan kesinambungan cerita, menggambarkan detail objek, dan menciptakan suasana kejadian. Dalam mencapai tujuan *cutting to continuity* agar penyampaian informasi dan kesinambungan adegan tidak terjadinya gangguan, maka perlu mempertimbangkan beberapa hal :

1. *Axis of action* (Kaidah 180°)

Axis of action merupakan aturan untuk membagi dua area dari dua orang seperti adegan orang berjalan, dua orang melakukan percakapan, maupun mobil balap yang melaju disepanjang jalan (Thompson & Smith, 2019: 231).

2. *Match on action*

Match on action merupakan kesinambungan gerak aksi tokoh yang mengalir melalui penyambungan potongan gambar dari satu *shot* ke *shot* berikutnya namun mengabaikan potongan itu sendiri. (Thompson & Smith, 2019: 235).

3. *Eyeline Match*

Eyeline match merupakan kesesuaian arah pandangan antar karakter yang memandang karakter atau objek yang dipandang. (Thompson & Smith, 2019: 241).

Merujuk dari yang harus dipertimbangkan dalam menjaga kesinambungan pada film, penulis akan melakukan penyuntingan dengan menyampaikan *shot* sesuai dengan aturan dalam mencapai *cutting to continuity* untuk menyampaikan nilai dramatis seperti *curiosity*, *suspense*, *conflict* dan *surprise* melalui unsur dramatik yang dikembangkan oleh D.W. Griffith yaitu :

a) *Dramatic content*

Sebelum menyambung setiap *shot* harus memiliki kandungan dramatik yang kuat agar dapat memperkuat keterhubungannya.

b) *Dramatic Context*

Shot yang akan disambungkan apakah mengandung nilai informasi atau estetik.

c) *Dramatic Impact*

Akibat yang akan diterima penonton saat menyaksikan penyambungan-penyambungan tersebut.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Persiapan dilakukan untuk merencanakan atau mempersiapkan hal yang berkaitan dengan produksi. Pengkarya mempersiapkan segala yang berhubungan dengan produksi film fiksi. Kegiatan yang dapat dilakukan seperti pencarian ide, pemahaman teknik, dan alat.

2. Perancangan (Produksi)

Perancangan merupakan sebuah proses dalam menganalisis sebuah objek kemudian mengonversi objek tersebut menjadi yang baru. Setiap *department* baik itu penyutradaraan, videografi maupun editor merancang sebuah konsep yang akan diterapkan untuk membangun sebuah visual.

3. Perwujudan

Perwujudan merupakan proses pengaplikasian konsep yang akan diterapkan. Pada film fiksi *Tulat* penulis berperan sebagai editor ingin mewujudkan konsep utama penulis yaitu *cutting to continuity* untuk menyampaikan *dramatic content* pada film fiksi *Tulat*. Adapun tahapan kerja dalam mengedit yaitu :

a. Logging

Sebelum memilih *shot* yang akan digunakan pengkarya, pengkarya membuat catatan yang komprehensif *shot-shot* tersebut agar dapat memudahkan pengkarya mencari materi yang diperlukan.

b. *Assembly*

Pada tahap ini pengkarya menonton semua materi yang dibuat catatannya pada tahapan pertama yaitu *logging data*, sehingga perkarya tau materi seperti apa dari keseluruhan materi.

c. *Rough Cut*

Ditahap ini pengkarya sudah memulai pemotongan *shot-shot* namun pemotongan ini masih kasar sehingga masih memungkinkan untuk dirubah baik cuttingan maupun struktur dan plot ceritanya.

d. *Fine Cut dan Trimming*

Pada tahapan ini pengkarya menjadikan *rough cut* 3 menjadi *fine cut* karena pengkarya sudah mendapatkan semua yang diinginkan pengkarya.

Jika ada perubahan itu hanya terjadi sedikit tidak terlalu banyak.

e. *Final Edit/Picture Lock*

Istilah yang sebenarnya ditahap ini adalah *off-line editing*. Ditahapan ini merupakan kesepakatan sutradara, editor dan produser dalam menentukan apakah cuttingannya sudah final apa belum.

f. *On-line editing*

Pada tahapan pengkarya sudah memasukan *opening sequence* (seperti bumper dan main talent) dan *credit tittle*. Selain itu pengkarya juga menambahkan *optical effect* yang diperlukan seperti *dissolve*, *fade* dan *wipe* sesuai dengan kebutuhan pada film ini, serta dengan mempermanis gambar dengan *color grading*. Penambahan lain yang ditambah sesuai ide, naskah atau konsep seperti musik latar dan *visual effect*.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya merupakan tahapan akhir dimana film *Tulat* siap untuk ditayangkan seperti penayangan yang akan diadakan dalam skala kecil di kampung penulis lebih tepatnya di lapangan bola Pariaman, di mana poster film akan diletakkan tepat di pintu masuk lapangan. Dalam skala besar film *Tulat* akan ditayangkan kepada penonton di Gedung Pertunjukan Hoeridjah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan poster diletakkan tepat di depan pintu Gedung Hoeridjah Adam.

G. JADWAL PELAKSANAAN

[illegible]