

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Masa lalu masyarakat Karo meyakini keberadaan tari topeng gundala-gundala bisa mendatangkan hujan, dalam bahasa Karo disebut *ndilo wari udan*. Tarian topeng gundala-gundala yang diyakini mendatangkan hujan bertujuan meminta dan berharap keberkahan dari alam. Hal yang terpikirkan bagi penulis ialah bagaimana jika keberkahan yang telah diberikan justru rusak oleh manusia itu sendiri. Penulis membayangkan bahwa malapetaka menjadi pembalasan dari gundala-gundala kepada perusak alam, semulanya keberkahan yang diharapkan oleh sekelompok orang merupakan sebuah malapetaka bagi perusaknya. Menurut Depari (2021:553) di dalam pertunjukan gundala-gundala, anak-anak diajari menari tarian karu yaitu *landek* yang kemudian akan menjadi modal awal dalam menarikan gundala-gundala. *Landek* memiliki peranan yang penting di dalam berbagai aktivitas kehidupan, terutama yang berkaitan dengan spiritual dan hubungan sosial kemasyarakatan. *Landek* sering digunakan dan dilakukan pada berbagai kegiatan seperti kegiatan ritual maupun hiburan. Dalam kegiatan ritual dimaksud seperti upacara keagamaan dan upacara adat istiadat.

Pada tarian gundala-gundala, terdapat 4 penari gundala dan 1 penari burung gundala. Burung gundala ini bernama *Gurda-Gurdi* yang bercerita sebagai pelindung putri, pada film *Gurda-Gurdi* Uli menjadi putri tersebut. *Gurda-Gurdi* tersebut melindungi Uli dari Tongat pernah melakukan pelecehan

seksual terhadap Uli. Penulis membuat film tarian gundala-gundala ini melalui film fiksi horor.

Kata horor berasal dari kata Latin *horrere* dan kata dari Prancis *orror* yang berarti merinding atau gemetar (Carroll 1990: 24). Menurut Baksin (2013) “film horor Indonesia cenderung mengangkat dari adat, ritual, tradisi yang menampilkan keadaan yang nyata dialami oleh masyarakat setempat. Hal yang tidak masuk akal yang ditampilkan film-film horor membuat ketegangan, kejijikan dan kerisauan yang merupakan situasi atau rasa yang berada dalam masyarakat”. Dalam alur cerita film horor, terdapat kejadian, terdapatnya kekuatan aneh, atau karakter jahat yang muncul, dan kejadian yang berasal dari dunia supernatural yang memasuki kehidupan dunia sehari-hari di Karo.

Film horor *Gurda-Gurdi*, tarian gundala-gundala dijadikan manifestasi pembalasan dari alam dan manusia. Bercerita tentang Tongat seorang preman desa yang sangat serakah harta, merusak ladang orang lain yang tidak membayar biaya keamanan kepadanya dan serakah seksual dengan berbuat pelecehan kepada Uli (pemudi yang pernah dilecehkan).

Film ber-genre horor akan menyajikan perasaan takut, tegang, dan mengerikan dengan cara meneror penonton dari berbagai adegan yang sering kali tidak membuat nyaman penonton. (Ronald Bergan, 2011: 102) mengungkapkan Film horor memanfaatkan ketakutan dan kecemasan terdalam kita, dan apa yang dirasakan sering kali lebih menakutkan daripada apa yang diungkapkan. Penciptaan karya ini akan disesuaikan dengan kaidah *Rule of Six* yang dijelaskan oleh Walter Murch's pada buku *In The Blink of an Eye. Rule of*

Six membagi kriteria atau elemen menjadi 6 bagian, emosi merupakan prioritas utama dalam konsep *Rule of Six Editing*.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan ide penciptaannya ialah bagaimana emosi pada film *Gurda-Gurdi* diciptakan melalui *Rule of Six Editing*?

C. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum terciptanya film fiksi *Gurda-Gurdi* adalah memberikan tontonan cerita daerah yang memiliki unsur kebudayaan dengan pengemasan genre horor. Melalui genre horor, ragam emosi bisa disajikan oleh penulis dalam sebuah karya film.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penulis ialah terciptanya emosi pada film fiksi *Gurda-Gurdi* dengan penerapan penyuntingan gambar sesuai teori *Rule of Six Editing*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

Menjadi acuan atau referensi bagi penulis selanjutnya untuk memahami teori dari *Rule of Six Editing* yang setiap potongannya dipertimbangkan untuk emosi dan penceritaan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Berkesempatan membuat film fiksi horor dengan mengacu kepada *Rule of Six Editing* yang membagi 6 porsi penyuntingan gambar. Melalui *Rule of Six Editing* penulis akan menyusun penyuntingan gambar berdasarkan emosi, cerita, ritme, jejak mata, bidang layar 2 dimensi dan ruang 3 dimensi.

b) Bagi Institusi

Menambah arsip dalam bentuk film pendek serta dapat menjadi referensi bagi penulis selanjutnya dalam mempelajari *Rule of Six Editing* di Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

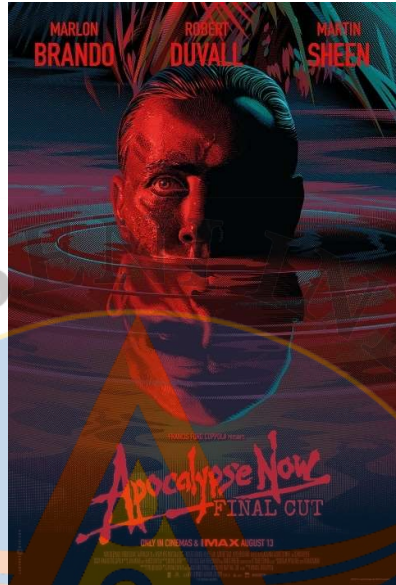
c) Bagi Masyarakat

Mendapatkan tontonan berupa bentuk film kebudayaan yang dikemas dengan genre horor sebagai media hiburan dan media pembelajaran untuk lebih peka akan isu sosial terhadap realitas kehidupan masyarakat.

E. Tinjauan Karya

Penulis selaku *editor* atau penyunting gambar memiliki beberapa referensi yang memiliki kesamaan konsep maupun tema. Referensi karya film fiksi *Gurda-Gurdi* yaitu:

1. *Apocalypse Now* (1979)



Gambar 1
Poster Film *Apocalypse Now*
(Sumber: IMDb: *Apocalypse Now*, 2022)

Apocalypse Now merupakan film perang epik Amerika yang di sutradarai dan ditulis oleh Francis Ford Coppola. Film ini diproduksi oleh Omni Zetropo dan rilis pada tanggal 15 Agustus 1979. Film ini memenangkan 2 paial Oscar pada tahun 1980. Walter Murch menjadi *editor* pada film ini, karena acuan penulis ialah *Rule of Six* maka penulis menonton dan mempelajari film-film dari Walter Murch.

Film *Apocalypse Now* memiliki emosi yang cukup dominan untuk disajikan kepada penonton. Film ini seolah ingin mengatakan bahwa film perang bukan hanya tentang ledakan, darah dan kematian setiap *scene*. Ada efek yang lebih dekat dengan kita sebagai makhluk sosial, hal tersebut ialah efek psikis bagi tentara maupun warga lokal. Film ini cukup menjadi

referensi kuat bagi penulis karena memiliki penyajian dan tujuan yang sama yaitu, menghadirkan peralihan emosi pada setiap adegan.

2. *Pengabdi Setan 2: Communion* (2022)



Gambar 2
Poster Film *Pengabdi Setan 2: Communion*
(Sumber: IMDb: *Pengabdi Setan 2*, 2022)

Film ini menjadi referensi penulis dalam menyajikan film ber-genre horor. Dinda Amanda sebagai penyunting gambar berhasil membuat penonton merasakan emosi untuk takut, cemas, gelisah pada setiap adegan yang disajikan. Hal ini cukup relevan dengan tujuan penulis yang ingin menghadirkan adegan horor pada film *Gurda-Gurdi*.

Film *Pengabdi Setan 2: Communion* memiliki penyuntingan gambar yang sangat mendukung akan teori *Rule of Six*. Penulis menonton film ini dengan mengambil kesimpulan bahwa cerita yang simpel akan menjadi baik ketika karakter memiliki emosi yang bagus, bahkan penceritaan yang sedikit

ini justru membuat emosi semakin bisa ditonjolkan atau mungkin penceritaan merupakan bagian dari sebuah emosi yang di rasakan karakter.

3. *KKN di Desa Penari* (2022)



Gambar 3
Poster Film *KKN di Desa Penari*
(Sumber: IMDb: *KKN di Desa Penari*, 2022)

KKN di Desa Penari adalah film horor Indonesia yang rilis pada tanggal 30 April 2022. Film ini merupakan adaptasi dari *thread twitter* yang terkenal dan fenomenal. Kisah yang telah diposting di twitter tersebut akhirnya diproduksi oleh sutradara Awi Suryadi dengan rumah produksi *MD Entertainment*. Cerita ini diambil dari sebuah kisah nyata sekelompok mahasiswa yang tengah melakukan program KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Desa Penari. Tak berjalan mulus, serentetan pengalaman horor pun menghantui mereka hingga program KKN tersebut berakhir tragis.

Persamaan penyajian pada film layar lebar ini dengan karya film *Gurda-Gurdi* ialah sama-sama memasukkan kesenian tarian pelosok atau

desa dimana tarian *Gundala* merupakan tarian yang ada pada film *Gurda-Gurdi*. Sepanjang film ini, penari-penari ditampilkan untuk mengiringi alur cerita, pada sebuah *scene* juga terdapat pertunjukan seni tari dan juga ritual tarian yang bertujuan sebagai kebaikan sebuah desa. Film ini berakhir dengan tragis dimana hukuman terjadi akibat nafsu dan keserakahan manusia

F. Landasan Teori Penciptaan

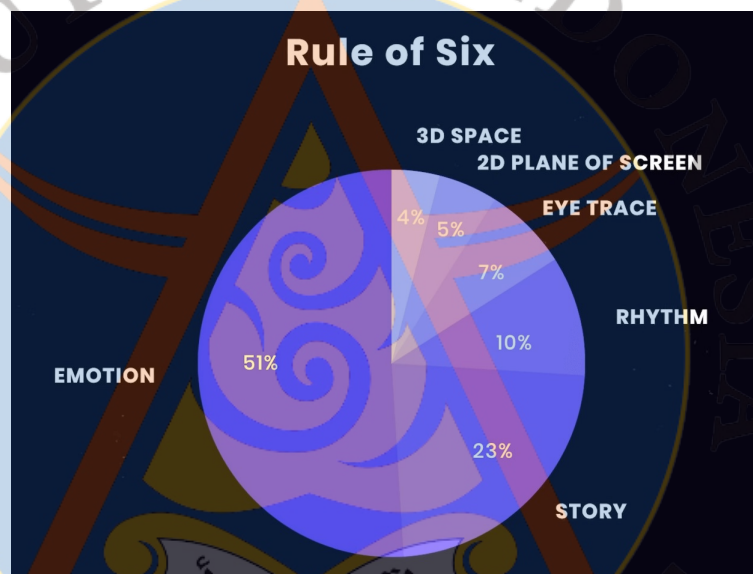
1. *Editing*

Menurut Bowen dan Thomson (2009:1) *Editing* dalam gambar bergerak (film) adalah sebuah proses pengorganisasian, peninjauan, pemilihan, dan perakitan gambar serta suara yang direkam atau ditangkap pada saat produksi. Hasil dari proses *editing* harus bisa menciptakan sebuah cerita yang koheren dan memiliki makna atau presentasi visual yang tercipta serupa mungkin demi mencapai tujuan dari pembuatan film. Baik bertujuan untuk memberikan informasi, hiburan, menginspirasi dan segala macamnya.

Selaras dengan apa yang dipaparkan oleh Bowen dan Thompson, Kusen Dony Hermansyah berpendapat bahwa *editing* didefinisikan sebagai proses pengkoordinasian satu *shot* dengan *shot* lain sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan ide, konsep cerita ataupun skenarionya dengan mempertimbangkan *mise-en-scene*, sinematografi, dan *editing* suara (Hermansyah, 2009:1).

Berdasarkan dua paparan di atas bisa dipahami bahwa untuk menghasilkan film yang baik, *editor* berusaha memberikan keanekaragaman visual yang disajikan melalui pemilihan dan pemotongan setiap *shot*. Setiap *editor* mempertimbangkan pemotongan *shot* per *shot* dalam membangun sebuah *scene*.

2. *Rule of Six*



Gambar 4
Grafik Porsi *Rule of Six* Editing
(Sumber: Story Binder, 2022)

Rule of Six adalah sebuah aturan yang diuraikan oleh Walter Murch's dalam buku *In the Blink of an Eye*. Murch (2001:18) menyampaikan bahwa sebuah cut yang ideal ialah cut yang memenuhi 6 kriteria yaitu emosi, cerita, ritme, jejak mata, bidang layar 2 dimensi dan ruang 3 dimensi.

a) *Emotion* (Emosi)

Hal yang pertama yang diingat oleh *audience* ketika selesai menonton film bukanlah sebuah *cutting-an*, *camera movement* atau *story*-nya. Hal yang pertama kali diingat mereka ialah apa yang mereka rasakan saat menonton film. Emosi merupakan aset utama yang tak bisa tergantikan. Tanpa emosi, film hanya berisi cerita dari narasi kosong dan hampa. Perasaan penonton menjadi perhatian utama seorang *editor*.

Menurut (Fitriyah & Jauhar, 2014:164) Emosi merupakan perasaan intens yang di tunjukan kepada seseorang atau sesuatu. Emosi merupakan reaksi dari aksi yang didapatkan. Emosi bisa diungkapkan melalui rasa senang karena mendapatkan sesuatu, marah karena suatu hal atau takut karena sesuatu.

“Emotion, at the top of the list, is the thing that you should try to preserve at all costs. If you find you have to sacrifice certain of those six things to make a cut, sacrifice your way up, item by item, from the bottom.”
(Murch, 2001:18).

Walter Murch mengatakan bahwa emosi berada urutan paling atas yang harus dipertahankan dengan cara apa pun, jika ada hal yang harus dikorbankan maka berkorbanlah dari item bawah ke atas. Menurut Warsah dan Daher (2021:117) pada buku *Psikologi Suatu Pengantar* menyebutkan pula “Emosi ada dua macam yaitu emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif (emosi yang menyenangkan), yaitu emosi yang menimbulkan perasaan positif pada orang yang mengalaminya, di antaranya adalah cinta, sayang, senang, gembira, kagum dan sebagainya. Emosi negatif (emosi yang tidak menyenangkan), yaitu

emosi yang menimbulkan perasaan negatif pada orang yang mengalaminya, di antaranya adalah sedih, marah, benci, takut dan sebagainya.”

Watson mengungkapkan (Sobur, 2003:428), pada dasarnya manusia memiliki tiga emosi dasar yaitu *fear*, *rage* dan *love*. Emosi *fear* akan berkembang menjadi kecemasan, emosi *rage* akan berkembang menjadi marah dan emosi *love* menjadi emosi simpati.

Syamsudin (2004:114) telah menjabarkan bentuk-bentuk emosi dalam beberapa golongan sebagai berikut, antara lain:

- 1) Malu, adanya perasaan hancur lebur, adanya aib, hina, kesal hati, malu hati, bersalah, dan sesal.
- 2) Jengkel, perasaan mau muntah, tidak suka, benci, mual, jijik, hina, dan muak.
- 3) Terkejut, adanya perasaan terpana, takjub, terkesiap di dalamnya.
- 4) Cinta, adanya perasaan kasih, kasmaran, hormat, bakti, kedekatan, kebaikan hati, kepercayaan, persahabatan, dan penerimaan.
- 5) Kenikmatan, adanya perasaan kegirangan luar biasa, rasa puas, rasa terpenuhi, rasa terpesona, terhibur, gembira, bangga, gembira, puas, riang, bahagia ringan, dan senang.
- 6) Rasa takut, terdapat adanya perasaan panik, fobia, ngeri, sedih, waspada, tidak tenang, gugup, takut, dan cemas.

- 7) Sedih, adanya perasaan depresi, ditolak, kesepian, melankolis, muram, dan pedih.
- 8) Marah, terdapat perasaan bermusuhan, tersinggung, rasa pahit, berang, terganggu, kesal hati, jengkel, marah besar, benci, mengamuk dan beringas.

b) *Story* (Cerita)

Dalam penceritaan film pastilah memiliki peristiwa . Menurut Weststeijn (1982:150) peristiwa ialah peralihan dari keadaan yang satu kepada keadaan yang lain. Peristiwa-peristiwa mengaitkan cerita misalnya perpindahan dari lingkungan satu ke lingkungan lain. Penampilan pelaku-pelaku, adegan-adegan singkat sekalipun itu hal yang kelihatannya sederhana namun itu bisa menjadi sangat penting yang menjadikan suatu adegan enak untuk di nikmati dan seimbang jika terus-menerus konflik yang menegangkan maka penikmat akan merasa jenuh ataupun terlalu tegang.

c) *Rhythm* (Ritme)

Ritme dalam *editing* film terdiri dari waktu, energi, dan gerakan yang dibentuk oleh *timing*, *pacing* dan *trajectory phrasing* untuk tujuan menciptakan tensi ketegangan dan penekanan (Pearlman, 2009:80). Pembuatan film memerlukan perkiraan durasi tiap *shot*, supaya pembentukan ritmis (ritme) dalam film tetap terjaga sesuai dengan suasana dalam adegan tersebut. (Mabruri, 2008).

d) *Eye Trace* (Jejak Mata)

Seorang *editor* harus mempertimbangkan ke arah mana penonton akan fokus melihat subjek/objek yang ditampilkan. *Footage* yang telah diambil produksi akan disusun kembali berdasarkan jejak mata. Penonton akan merasakan kenyamanan ketika sapuan titik fokus tidak berpindah terlalu jauh.

e) *2d Plane of Screen* (Bidang Layar 2 Dimensi)

Film yang disajikan kepada penonton merupakan sebuah bentuk layar 2 dimensi, akan tetapi bangun ruang pada film bisa 2 dimensi bisa juga 3 dimensi. Dalam penyuntingan gambar, arah layar adalah arah dimana aktor atau objek tampak bergerak di layar dari sudut pandang penonton dengan diwakilkan oleh sudut pandang kamera. Arah layar memiliki aturan dasar yang harus dikuasai, seperti aturan 180°, aturan 30°, *continuity*, dll yang berfungsi untuk mengakali bidang layar yang hanya 2 dimensi. Aturan ini diterapkan agar penonton tidak bingung

dengan subjek yang berubah atau keluar masuk *frame*, pengecualian terjadi apabila *editor* memiliki tujuan tertentu.

f) *3d Space* (Ruang 3 Dimensi)

Film yang merupakan bidang 2 dimensi, memiliki cara unik dalam menampilkan sebuah karya seni. Film memiliki ruang 3 dimensi yang disajikan pada bidang layar 2 dimensi, di dalam ruang inilah subjek dan objek bergerak, lokasi diperlihatkan, cahaya dipendarkan, dan semua ini direkam melalui kamera. Oleh sebab itu *editor* diharuskan memahami dalam menyajikan sudut pandang kamera yang di proyeksikan ke dalam layar 2 dimensi.

G. Metode Penciptaan

Metode penciptaan diketahui sebagai cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Sehingga dalam menciptakan karya film *Gurda-Gurdi*, penulis mewujudkannya dengan metode sebagai berikut:

1. Persiapan

Penulis menentukan genre film lalu mencari ide dan gagasan berupa acuan konsep yang akan dikembangkan dengan cara membaca buku dan menonton film yang dijadikan referensi. Kemudian penulis melakukan *breakdown* naskah *Gurda-Gurdi* untuk mencari elemen yang penting dalam menyunting gambar. Penulis memperbanyak menonton film karya Walter Murch untuk memahami porsi dalam penyuntingan gambar *Rule of Six Editing*.

2. Perancangan

Tahap ini penulis merancang konsep dengan berbagai departemen seperti penyutradaraan dalam membahas pergerakan pemain dan *blocking* di dalam *frame*, kemudian mendiskusikan bagaimana perancangan *visual treatment* yang diterapkan si penata gambar serta memberikan titik *spotting* dalam penerapan konsep. Penulis membuat *editing list* berdasarkan *storyboard* dan naskah film *Gurda-Gurdi* yang berguna untuk mempermudah penulis pada saat melakukan paska produksi nantinya, dalam proses ini penulis menyusun rangkaian *shot* dalam bentuk *table* agar dapat memperkirakan konsep *editing* agar dapat tercapai.

3. Perwujudan

Dalam proses paska produksi, penulis akan mengaplikasikan konsep yang telah dirancang terhadap *file footage* yang telah diambil saat proses *shooting*. File tersebut diolah sesuai dengan *editing list* yang telah penulis dengan berdasarkan *story board* dan naskah film *Gurda-Gurdi*. Perwujudan juga menerapkan teori *Rule of Six Editing* pada setiap *scene*-nya yang memiliki elemen-elemen penting yang penulis disajikan.

4. Penyajian Karya

Penulis menyajikan karya ini berupa film pendek fiksi berwarna dengan rasio *cinemascope* 2.39:1 dan renderan 2K beresolusi 2048×858 *pixel*. *Frame rate* yang digunakan ialah 24 *fps*, format MP4 *high bitrate*. Film ditargetkan berdurasi kurang lebih 17 menit.

H. Jadwal Pelaksanaan

Tabel 1
Jadwal pelaksanaan

Tahapan	Waktu Pelaksanaan					
	Agus 2022	Sept 2022	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023
Menentukan Genre Film						
Mencari Referensi Film						
Menentukan Konsep <i>Editing</i> Berdasarkan Naskah Film						
Membuat <i>Editing List</i> Berdasarkan Naskah dan <i>Storyboard</i>						
<i>Shooting</i> Film						
<i>Offline Editing</i>						
<i>Online Editing</i>						
<i>Mastering/Delivering</i>						
Penyajian Karya Berupa <i>Screening Film</i>						

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022