

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Gangguan jiwa adalah penyakit dengan manifestasi psikologi atau perilaku yang berkaitan dengan gangguan fungsi akibat gangguan biologik, sosial, psikologik, genetika, fisik, atau kimiawi. Salah satu penyakit gangguan jiwa adalah *skizofrenia*, yaitu penyakit kronik, parah, dan menyebabkan disfungsi otak. Dimana didalam naskah ini karakter alan yang menderita penyakit *skizofrenia* dimana alan sering mengalami masalah dengan ingatannya.

Film fiksi *Pasture* bercerita tentang seseorang pemuda bernama Alan yang memiliki masalah dengan ingatannya, Alan tidak dapat mengingat apapun yang dialaminya kecuali tentang masa lalu dimana Alan memiliki keluarga yang sangat tidak harmonis. Sampai suatu ketika terjadi pertemuan antara Alan dengan seorang wanita yang bernama Maya. Dimana Maya dalam cerita ini adalah istri Alan yang memberikan masukan kepada Alan. Walaupun Maya sadar bahwa Alan tidak mengingat tentang dirinya.

Berdasarkan naskah dalam film fiksi *Pasture* ini menggunakan *plot non-linear* yang merupakan pola urutan waktu *plot* yang jarang digunakan dalam film cerita. “Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola *non-linear* cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya”(Himawan Pratista 2008:68).

Penulis bertanggung jawab selaku editor pada film fiksi *Pasture* dimana penulis mengolah semua materi yang sudah di produksi baik video maupun audio dan menjadikanya sebuah film yang utuh dalam proses editing. “Editing dalam sebuah film yaitu meninjau, memperbaiki, memodifikasi, menghilangkan, atau merakit komponen menjadi bentuk baru yang dapat diterima. Editor adalah orang yang mengambil sekumpulan gambar dan materi suara, mengulas, menyempurnakan, memodifikasi, menghilangkan, dan merakit komponen gambar dan suara itu menjadi bentuk atau cerita baru yang dapat diterima” (Bowen, 2017:20) begitu juga menurut (Sarwo Nugroho 2014:43) “editor mempunyai tanggung jawab untuk menyambung gambar – gambar dengan menentukan titik pemotongnya sehingga menjadi sambungan gambar yang padu. Ia harus berimajinasi supaya penonton terbantu memahami hubungan gambar yang satu dengan gambar yang lainnya, dari suara satu ke suara berikutnya agar menjadi jelas bagi penonton dan lancar penuturannya pada setiap *scene* ataupun *sequence*. Untuk mencapainya, seorang editor harus memperhatikan dengan teliti efek estetik, *dramatic*, dan psikologi dari penyambungan gambar dengan mempertimbangkan keterpaduannya dan kesinambungannya supaya runtut dan tidak terjadi loncatan – loncatan sambungan yang dapat mengganggu penonton”. Disini penulis menerapkan *Cutting on Action* sebagai faktor utama penulis dalam mengolah *shot* dengan *shot* yang lain sehingga motivasi perpindahan *shot* pada film *pasture* dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Cutting On Action (pemotongan pada gerakan / aksi) Dalam teknik pengeditan film dimana editor memotong dari *shot* ke *shot* lain dimana tampilan

shot kedua cocok dengan aksi *shot* pertama atau bisa melanjutkan *shot* ke lawan bicara saat adegan berdialog antara tokoh yang memberikan kesan waktu atau gerakan berkelanjutan meskipun kedua *shot* tersebut sebenarnya di ambil dalam jarak berjam-jam satu sama lain, *Cutting On Action* memberikan kesan waktu yang berkelanjutan saat menonton film yang diedit. Editor menciptakan jembatan *visual*, yang mengalihkan perhatian penonton dari melihat potongan atau memperhatikan sedikit kesalahan kontinuitas di antara dua *shot* didalam *scene*.

Motivasi dalam melakukan perpindahan *shot* bisa dilakukan dari gerakan objek atau gerakan kecil wajah sebagai alasan untuk melakukan perpindahan keshot berikutnya dan juga dengan menggunakan *audio* sebagai motivasi transisi. Menurut Naratama dalam bukunya (Naratama 2006:79) “Sebuah *shot* harus mempunyai motivasi yang akan memberikan alasan bagi editor untuk memotong dan menyambung ke *shot* berikutnya”. Seorang editor dapat membuat apa yang disebut jembatan suara. Sebuah suara yang tampaknya dihasilkan oleh sesuatu yang tidak terlihat didalam frame atau diketahui penonton. Beberapa elemen dapat dijadikan alasan untuk melakukan transisi *shot* seperti informasi, motivasi, komposisi shot, sudut kamera, kontinuitas dan suara. Dengan penggunaan *cutting on action* penulis melakukan penyambungan beberapa *type shot* yang berbeda-beda saat ada pergerakan tokoh atau dialog tokoh. *Cutting on Action* sebagai motivasi transisi *shot* dimana penulis melakukan perpindahan pada *shot* dengan *shot* selanjutnya didalam *scene*, *shot* yang akan di sambung harus dipotong sesuai dengan apa yang diinginkan agar dapat memperlihatkan keterhubungan antara *shot*.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan ide penciptaan adalah bagaimana menerapkan *Cutting on action* sebagai motivasi transisi *shot* pada film fiksi *pasture*.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Umum

Penciptaan karya ini bertujuan untuk memperlihatkan kondisi psikologis tokoh utama yang mengidap penyakit *skizofrenia*.

b. Tujuan Khusus

Tujuan penciptaan karya ini adalah *Cutting on action* sebagai motivasi transisi *shot*.

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi Penulis

Penulis dapat menggunakan dan mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama jenjang perkuliahan serta dapat menerapkan *Cutting On Action* pada film *Pasture*.

b. Bagi Institusi

Dengan terciptanya film *Pasture* agar dapat dijadikan bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya *audio visual* lainnya, terutama dalam bidang *Editing*.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan terciptanya karya film fiksi Pasture ini bisa menjadi bahan pembelajaran dan menambah wawasan bagi masyarakat tentang pesan yang terkandung didalamnya.

D. TINJAUAN KARYA

Pada penciptaan karya ini penulis memiliki beberapa acuan dan referensi dalam menciptakan karya, seperti teknik dan konsep karya yang diciptakan. Beberapa film yang mempunyai kemiripan dengan karya yang sedang diciptakan.

1. *Shutter Island*

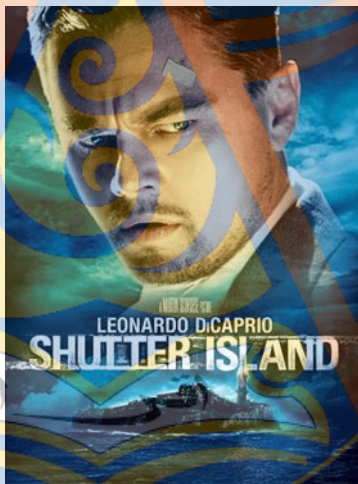
Mengambil latar waktu tahun 1954, *Shutter Island* mengisahkan tentang seorang perwira polisi bernama Edward "Teddy" Daniels (Leonardo Dicaprio) yang ditugaskan untuk mengungkap kasus misterius di rumah sakit Jiwa tempat para tahanan dengan gangguan mental di sebuah pulau terpencil bernama *Shutter* yang berada di *Boston Harbor, Massachusetts*.

Bersama rekannya, Chuck Aule (Mark Ruffalo), Daniel berusaha menyelidiki hilangnya pasien bernama Rachel Solando yang ditahan akibat kasus pembunuhan pada ketiga anaknya. Sebelum diketahui menghilang, Rachel sendiri sempat meninggalkan sebuah catatan bertuliskan "*THE LAW OF 4 WHO IS 6*". Hal tersebut kemudian menjadi sebuah petunjuk misterius bagi Teddy dan partnernya, Chuck.

Kasus yang sedang diselidiki oleh Teddy memang cukup membingungkan. Di tengah usahanya mengumpulkan semua bukti. Teddy merasakan sesuatu hal mencurigakan yang coba disembunyikan oleh pihak

rumah sakit. Mulai dari jejak rekam medis Solando, sampai aktivitas petugas rumah sakit yang cukup janggal di tengah suasana genting.

Situasi pun mulai semakin bertambah rumit dan membingungkan ketika Teddy mulai dihingapi oleh bayangan-bayangan masa lalu yang misterius seperti melihat sosok mayat seorang wanita dan anak kecil, melihat situasi perang yang melibatkan pasukan Nazi, hingga bermimpi bertemu dengan sang istri, Dolores. Kilasan-kilasan peristiwa yang kerap muncul dalam pikiran Teddy perlahan mengarahkannya pada fakta mengejutkan yang terjadi di rumah sakit jiwa tersebut.



Gambar 1
Poster Film *Shutter Island*
(Sumber : Imdb 2010)

Film *Shutter Island* penulis jadikan sebagai tinjauan karya karena pada film ini diceritakan tentang seorang pria pengidap *skizofrenia* yang dihingapi bayangan-bayangan masa lalu yang kerap muncul dalam pikiran Teddy, sampai pada akhirnya menemukan titik terang. Film ini mempunyai kemiripan secara

latar belakang tokoh dengan film yang akan penulis garap, seperti penyakit *skizofrenia* yang tidak disadari oleh tokoh diawal cerita.

2. *Now You See Me*

Kisah dimulai dari seseorang yang misterius yang merekrut empat orang pesulap yaitu Daniel (Jesse Eisenberg) yang ahli bermain kartu, Henley (Isla Fisher) yang ahli permainan berbahaya, Jack Wilder (Dave Franco) yang ahli kecepatan tangan, Merrit (Woody Harrelson) yang ahli hipnosis. Mereka tidak tahu apa dan siapa orang misterius yang mengundang mereka untuk masuk kedalam suatu misi tertentu. Semua dibuat dan direncanakan secara detail selama satu tahun. Setelah itu mereka muncul ke hadapan publik dengan menamakan kelompok mereka *Four Horseman* alias Empat Penunggang Kuda. Pertunjukan pertamanya dilakukan di Las Vegas dengan sponsor Arthur Tressler (Michael Caine) pemilik perusahaan asuransi.

Pertunjukan pertama dengan tema merampok bank dilakukan dengan memanggil seseorang secara acak dan jatuh pada seorang laki-laki dari Prancis yang memiliki rekening tabungan di bank Prancis. Uang dalam brankaspun ikut terkirim ke Las Vegas dan dibagikan kepada semua penonton yang hadir.

Untuk itu Dylan (Mark Ruffalo) mendapat tugas untuk menangkap keempat pesulap tersebut. Tak ketinggalan pula, pihak Prancis mengirim Alma (Melanie Laurent) untuk ikut menyelidiki kasus perampokan tersebut. Jawaban apa dan mengapanya baru terungkap di akhir film ketika Dylan menemui Alma di Prancis. Dendam adalah motifnya. Rupa-rupanya ayah Dylan adalah seorang pesulap yang pernah dibuka triknya dan dipermalukan oleh Thaddeus.



Gambar 2
Poster Film *Now You See Me*
(Sumber : Wikipedia)

Now You See Me juga menjadi rujukan referensi dalam membangun dramatik pada film *pasture*. Film ini juga menjadi rujukan dalam cutting membangun unsur dramatik yang mana pada salah satu scene pada film ini yaitu saat Merrit menghipnotis sepasang suami istri dan membaca pikiran sang suami lalu merampok mereka.

3. *Ngeri-Ngeri Sedap*

Ber cerita tentang Pak Domu (Arswendi Nasution) dan Mak Domu (Tika Panggabean) yang tinggal bersama Sarma (Gita Bhebhita), anak kedua mereka, sangat menginginkan ketiga anaknya: Domu (Boris Bokir) anak pertama, Gabe (Lolox) yang ketiga) dan Sahat (Indra Jegel) anak keempat, yang sudah lama merantau ke rumah untuk menghadiri acara adat, tetapi mereka menolak pulang karena hubungan mereka tidak harmonis dengan Pak Domu. Pak Domu dan Mak

Domu menyusun strategi 'mengerikan anak', mereka berdua berpura-pura berkelahi dan ingin bercerai, untuk mendapatkan perhatian anak-anak mereka.



Gambar 3
Poster Film *Ngeri-Ngeri Sedap*
(Sumber : Imdb 2022)

Dalam film *Ngeri-Ngeri Sedap* juga menjadi rujukan referensi dalam membuat film fiksi *pasture*, yang dimana dalam film tersebut juga menggunakan teknik yang sama pada *pasture* yaitu *Cutting on Action* yang membuat penulis juga tertarik bagaimana teknik penyambungan dan cutting pada film ini juga memiliki persamaan dimana beberapa adegan difilm *ngeri-ngeri sedap* juga menggunakan teknik *Cutting on Action* yang mana penulis juga menerapkannya pada film *Pasture*.

E. LANDASAN TEORI

Editing adalah proses pemilihan, pengorganisasikan, dan penggabungan materi baik audio maupun video untuk mendapatkan cerita yang diinginkan. Proses penggabungan gambar ini dilakukan setelah proses produksi, dimana proses ini merupakan proses akhir dari sebuah produksi audio visual. Menurut buku Teori

Dasar Editing Oleh (Anton Mabururi KN, 2013:8) Roy Thompson Menjelaskan Editing adalah sebuah proses menyusun (mengorganisir), meriview, memilih dan kemudian mengumpulkan bahan audio video/Fotage selama proses produksi. *Editing* tidak hanya bertujuan untuk merangkai gambar sehingga cerita atau urutan gambar dapat tersampaikan dengan baik, akan tetapi lebih dari itu *editing* dapat melakukan dramatisasi pada sebuah adegan atau cerita. Jika sebuah *shot* tunggal hanya mampu menyampaikan sebuah adegan, berbeda dengan rangkaian gambar yang dipadukan dalam *editing* maka yang muncul adalah dramatisasi dari sebuah kejadian. Tujuan dasar dari proses *editing* adalah menyajikan suatu cerita dengan menarik kepada penonton, sehingga tidak terjadi kebosanan dari sebuah cerita yang utuh.

Michael Wohl (2002) mengidentifikasi apa yang disebutnya sebagai “aturan tata bahasa film.” Dia mengatakan, ‘sementara bahasa film masih terus berkembang dan berkembang, beberapa aturan dasar tetap konsisten selama bertahun-tahun.’

Dia mengidentifikasi aturannya sebagai berikut (P.Cole 2006):1)

- 1) *Shot* baru – Jangan menggunakan *shot* kecuali memberikan informasi baru dalam cerita.
- 2) *Screen Direction* – Jangan melewati garis mata dan pastikan karakter masuk dan keluar dari sisi yang tepat dari *frame*.
- 3) *Cut On Action* – Untuk menyembunyikan editan, potong pada gerakan atau aksi dalam *shot*.
- 4) *Macht Your Shots* – Cobalah untuk memotong antara *shot* yang sesuai dengan *focal length* dan ukuran *frame*.
- 5) *Cut Moving to Moving, Still to Still* – ketika membuat potongan gambar, hindari pemotongan dari *shot* gerakan ke *shot* diam.
- 6) *Find a Compositional Link* – Cari elemen yang menyediakan kontinuitas visual antara *shot*.
- 7) Manipulasi waktu – *Shot* dapat diatur untuk menyingkat waktu cukup berbeda dari waktu sebenarnya.
- 8) *Respect Silence* – Gunakan keheningan yang paling kuat.
- 9) *Set the Pace* – Mengatur kecepatan film dengan potongan gambar dan transisi.

Cutting On Action (pemotongan pada gerakan / aksi) Dalam teknik pengeditan film dimana editor memotong dari *shot* ke *shot* lain dimana tampilan *shot* kedua cocok dengan aksi *shot* pertama atau bisa melanjutkan *shot* ke lawan bicara saat adegan berdialog antara tokoh yang memberikan kesan waktu atau gerakan berkelanjutan meskipun kedua *shot* tersebut sebenarnya di ambil dalam jarak berjam-jam satu sama lain, “ Film adalah sebuah *continuity*. Sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar dan mengalir secara logis” (Panca Javandalasta, 2011:29). *Cutting On Action* memberikan kesan waktu yang berkelanjutan saat menonton film yang diedit. Dengan meminta subjek memulai aksi dalam satu *shot* dan meneruskannya hingga selesai di *shot* berikutnya, editor menciptakan jembatan visual, yang mengalihkan perhatian penonton dari melihat potongan atau memperhatikan sedikit kesalahan kontinuitas di antara dua *shot*. Dengan penggunaan *cutting on action* penulis melakukan penyambungan beberapa *type shot* yang berbeda-beda saat ada pergerakan tokoh atau dialog tokoh yang mana aksi pada *shot* pertama dengan *shot* kedua memiliki kesinambungan gerakan, pada akhir gerakan *shot* pertama memiliki kontinuitas gerakan pada awalan *shot* kedua.

Ukuran gambar objek dekat (*close up*) berbeda arti dan makna pada objek jauh (*long shot*). Oleh karenanya, dalam produksi audiovisual perekaman memiliki motivasi pada setiap ukuran gambar.(Rusman Latief 2021:360)

- a. *Extreme Long Shot* (ELS): digunakan untuk menunjukkan subjek dari kejauhan, atau area berlangsungnya suatu adegan.
- b. *Full Shot* (FS): memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.
- c. *Medium Long Shot* (MLS): dari lutut ke atas hingga kepala.
- d. *Medium Shot* (MS): pengambilan gambar dari pinggang hingga kepala.
- e. *Medium Close Up* (MCU): dari atas kepala hingga siku.
- f. *Close Up* (CU): untuk menunjukkan ekspresi dan juga untuk detail objek.
- g. *Extreme Close Up* (ECU): memperlihatkan detail bagian-bagian tertentu.

- h. *Over Shoulder (OS)*: pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu subjek.

Transisi *shot* dalam film, umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni, *Cut*, *Fade-in/out*, *Dissolve*, serta *Wipe*. Bentuk yang paling umum adalah *Cut*, yakni transisi *shot* secara langsung. Sementara *Wipe*, *Dissolve*, dan *Fade* merupakan transisi *shot* secara bertahap. *Cut* dapat digunakan untuk editing kontinu dan diskontinu. Beberapa variasi bentuk lain juga kadang muncul, namun sangat jarang digunakan. (Himawan Pratista, 2008:170)

1. *CUT* – merupakan transisi *shot* ke *shot* lain secara langsung.
2. *WIPE* – merupakan transisi *shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser (menyapu) ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru.
3. *DISSOLVE* – merupakan transisi *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya (A) selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya (B).
4. *FADE* – dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali, *shot* telah berganti.

Motivasi dalam melakukan perpindahan *shot* bisa dilakukan dari gerakan objek atau gerakan kecil wajah sebagai alasan untuk melakukan perpindahan keshot berikutnya dan juga dengan menggunakan audio sebagai motivasi transisi. Seorang editor dapat membuat apa yang disebut jembatan suara. Sebuah suara yang tampaknya dihasilkan oleh sesuatu yang tidak terlihat didalam *frame* atau diketahui penonton. Beberapa elemen dapat dijadikan alasan untuk melakukan transisi *shot* seperti informasi, motivasi, komposisi *shot*, sudut kamera, kontinuitas dan suara.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Pada tahap ini penulis yang telah menerima skenario dari penulis naskah, kemudian pengkarya 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-scene* untuk pengaplikasian konsep dan teknik yang akan penulis gunakan. Penulis juga melakukan diskusi dengan *Director Of Photography (DoP)* untuk membuat *editing list* setelah menganalisis skenario kemudian melakukan bayangan visual dari *shot list* bersama DOP dan Sutradara dalam membayangkan *scene* dan gambar yang akan dipotong agar mempermudah penulis menerapkan Aksi sebagai motivasi perpindahan *shot* (*Editing List* Film Pasture terlampir).

3. Perwujudan

Pada tahap ini penulis akan mewujudkan *Cutting on action* sebagai motivasi transisi *shot* pada film fiksi pasture dengan memaksimalkan persiapan dan perencanaan dengan cara pemilihan indikator *cutting* dari informatik, dramatik, dan pergerakan pada tokoh. Pada tahap ini penulis sudah dapat menentukan gambar yang akan masuk dalam susunan editing. Tahap ini terbagi lagi pada beberapa proses yaitu :

- *Acquisition*, pada tahapan ini penulis akan mengumpulkan semua *materi*, *file*, atau *footage* dan *audio* hasil *shooting* dari kamera dan alat perekam suara, lalu memindahkannya ke dalam komputer.
- *Sync*, pada tahapan ini, penulis menyatukan atau mensinkronisasikan semua *file* video raw dan *file* audio raw sesuai *slate*. Hal ini bertujuan untuk

mempermudah proses *offline editing* agar tidak kebingungan mencari *audio* yang cocok ketika *shot-shot* sudah rangkai.

- *Assembly*, penulis mengurutkan gambar sesuai dengan alur pada skenario.
- *Rough Cut (First Cut)*, pada tahap ini penulis mulai memotong gambar secara kasar, penyambungan gambar masih bisa berubah baik *cutting*, struktur maupun *plot*.
- *Fine Cut Dan Trimming*, pada tahap ini penulis mulai merapikan, menajamkan penyambungan *shot*, gambar-gambar yang telah disusun pada tahapan sebelumnya.
- *Final Edit/Pictures Lock*, merupakan tahapan dimana susunan gambar sudah dianggap *final* atau dengan kata lain merupakan hasil akhir dari sebuah *editing*.
- *On-Line Editing*, pada tahap ini penulis mulai membuat *Opening Sequence (main title)*, *credit Title*, *colour correction*, *mixing audio*.
- *Master*, merupakan tahap pembuatan *mastering* dan *converting* akhir dari hasil *editing*.

4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap *pasca-produksi* film fiksi Pasture, penulis melakukan penyajian dalam bentuk *screening* film baik di Gedung Hoeridjah Adam pada saat pemutaran atau di tempat lain.

G. JADWAL PELAKSANAAN

Keterangan	2022				2023			
	Sept	Oct	Nov	Des	Apr	Mei	Juni	Juli
Pra Produksi								
Riset								
Skenario								
Shot List								
Hunting								
Casting								
Briefing I,II								
Briefing III								
Produksi								
Shooting								
Pasca Produksi								
Offline Editing								
Online Editing								
Distribusi								
Penulisan skripsi Karya								
Pengumpulan Karya								

Table 1
Production Schedule
Sumber : Rahmat,2023