

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Hubungan orang tua dan anak selalu menjadi permasalahan yang kompleks. Banyak hal yang mempengaruhi hubungan ini. Satu ketika hubungan dua kalangan ini bisa begitu erat. Sewaktu waktu bisa juga menjadi sangat renggang.

Usia peralihan menuju ke dewasa atau remaja, Adalah fase seorang anak ingin mencoba membuat keputusan sendiri, merasa benar, dan sering tidak mendengar kritikan orang lain. Orang tua yang harusnya menuntun dan memberi perhatian lebih pada sang anak, sering kali tidak mengerti atau malah tidak tahu cara menghadapinya. Ini menimbulkan konflik-konflik antara anak dan orang tuanya. Konflik ini bisa berupa berbagai hal. mulai dari hal kecil seperti cara sang anak berpakaian, sampai dengan pemilihan sekolah lanjutan untuk sang anak. Ini berujung pada renggangnya hubungan orang tua dengan si anak.

Skenario "*Legaran*" bercerita tentang Henry yang akhirnya lari dari rumah setelah cekcok besar dengan ibunya (Riri). Hendry yang masih seorang remaja merasa benar dan tidak pernah bergeming sekalipun untuk kembali pulang ke rumah. Bertolak belakang dengan ibunya (Riri) yang awalnya juga begitu kesal. Riti seolah tidak terpengaruh oleh kepergian Henry. Dia mulai merasa menyesal, dan kemudian mulai berusaha untuk membuat Henry kembali pulang kerumah. Bergenre drama keluarga, yang konflik-konflik dan kejadiannya adalah perang dialog dan emosi. Ini

membuat konteks ruang dan posisi objek disebuah scene, menjadi sangat berpengaruh bagaimana pesan atau isian scene tersebut tersampai kan.

Screen potition edit adalah pengeditan *Directional* atau *Placement*. *Directional* karena pengeditan membantu mengarahkan mata penonton di sekitaran layar, *Placement* karena penempatan unik subjek atau objek dalam dua shot yang di potong bersama-sama yang membuat mata penonton bergerak di menyusuri layar (Bowen, 2018:146). Penulis menyimpulkan *screen position edit* adalah pemotongan gambar yang di rancang dengan bantuan penempatan objek di dalam layar untuk penyambungan dari satu shot ke shot berikutnya.

Screen potition edit sebagai pengedetitan *Placement*. Mengandalkan penempatan objek didalam frame. Berperan sebagai pembentuk logika tempat atau ruang kejadian suatu scene atau adegan. Potongan atau gabungan dua atau lebih shot akan menentukan arah, posisi, dan kontek ruang, antara objek-objek yang berada di dalam scene.

Dengan jelasnya konteks ruang atau terbangunnya informasi ruang, maka akan tearahnya (*Directional*) mata penonton di sekitaran frame. Dan fokus cerita dan emosi di dalam tiap-tiap scene bisa tersampaikan dengan baik dan benar.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan ide penciptaan adalah bagaimana penggunaan *screen position edit* pada film fiksi *Legaran* untuk membangun informasi ruang.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Umum

Terciptanya film fiksi *Legaran*, untuk menunjukkan hubungan antara anak dan orang tua adalah hal yang rumit, dan tidak bisa di lihat dari satu sisi.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penciptaan film fiksi "*Legaran*" dengan konsep *screen position edit* adalah untuk membangun informasi ruang demi tersampainya cerita dan pesan di film fiksi "*Legaran*" secara efisien.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Menjadikan film *Legaran* sebagai bentuk penyadaran bagi seorang anak ataupun seorang orang tua. Masalah selalu berdampak kepada dua belah pihak.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Menjadi kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu editing yang telah penulis peroleh selama perkuliahan, terutama di dalam teknik *screen position edit*.

b) Bagi Lembaga Pendidikan

Dengan terciptanya film fiksi *Legaran* adanya bahan rujukan baru bagi mahasiswa dan pelaku akademik .

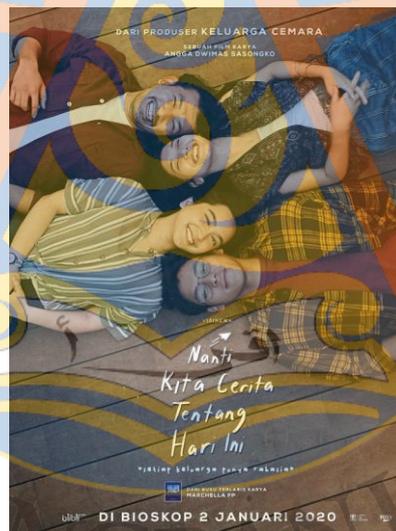
c) Bagi Masyarakat

Film fiksi *Legaran* bisa menjadi salah satu pilihan untuk media hiburan, dan sekaligus media pembelajaran.

D. Tinjauan Karya

Menciptakan suatu bentuk karya kita selaku pengkarya harus memiliki rujukan dan referensi. Penulis memiliki beberapa contoh film yang memiliki beberapa kesamaan dalam penggunaan *screen position edit* dan juga cerita.

1. Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (2019)



Gambar 1.1. Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (2019)
(Sumber: <https://www.liputan6.com>)

Nanti Kita Cerita Tentang Hari film yang disutradarai oleh Angga Dwimas Sansongko, bercerita mengenai Angkasa, Aurora, dan Awan, kakak beradik yang hidup dalam keluarga yang tampak Bahagia. Setelah mengalami kegagalan besar pertamanya Awan berkenalan dengan

Kale, seorang cowok eksentrik yang memberi Awan pengalaman hidup baru, tentang patah, bangun, jatuh, tumbuh, dan semua ketakutan manusia pada umumnya. Perubahan sikap Awan mendapat tekanan dari orang tuanya, hal tersebut mendapat mendorong pemberontakan dari kakak beradik ini yang menyebabkan terungkapnya rahasia dan trauma luka besar dalam keluarga mereka.

Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* memiliki kemiripan tema cerita dengan film *Legaran*. Selain itu juga memakai beberapa *screen position editing* di beberapa adegan yang membangun informasi ruang. Salah satu scene yang terdapat di dalam kereta. Awan yang sedang berdialog bersama dua temanya. Awan sedang berbicara tertelatak di sebelah kanan *frame* dan melihat ke sebelah kiri *frame*. Ini kemudian di sambut dengan shot teman Awan yang berada di arah kiri *frame*. Walaupun kita tidak selalu melihat Awan dan temanya secara bersamaan di dalam *frame*. Kita tahu bahwa mereka saling berhadapan.

2. Everything Everywhere All At Once (2022).

Film ini bercerita tentang Evelyn Quan seorang wanita berdarah Amerika-China menjalankan bisnis laundry yang membosankan bersama suaminya Waymond. Hidup mereka selalu dilewati dengan datar. Evelyn dan Waymond juga memiliki seorang anak bernama Joy. Meskipun anak tunggal, namun Joy mengalami kekecewaan terhadap orang tua seiring bertambah umurnya. Suatu ketika, ayah Evelyn(Gong Gong) tiba di Amerika Serikat. Mereka berencana untuk merayakan ulang tahun sang

ayah di sana. Sebelum perayaan, Evelyn dan Waymond diminta ke Gedung Layanan Pendapatan Internal (IRS). Bisnis laundry mereka sedang diaudit pihak IRS. Evelyn dan Waymond pun menemui Deirdre Beaubere untuk melihat proses audit bisnis mereka. Dalam sekejap, Waymond memperingatkan Evelyn untuk menjaga diri karena ada multiverse lain yang akan datang. Waymond menyebut Evelyn mungkin satu-satunya orang yang bisa menyelamatkan kekacauan tersebut. Evelyn bingung karena perubahan sikap suaminya. Namun perlahan mulai mengerti ketika ia melakukan *verse jumping* ke dunia lainnya. Evelyn menemukan dirinya dengan hal lain dalam dunia tersebut. Evelyn pun memulai petualangannya menebus multiverse dan menyelamatkan keluarganya.



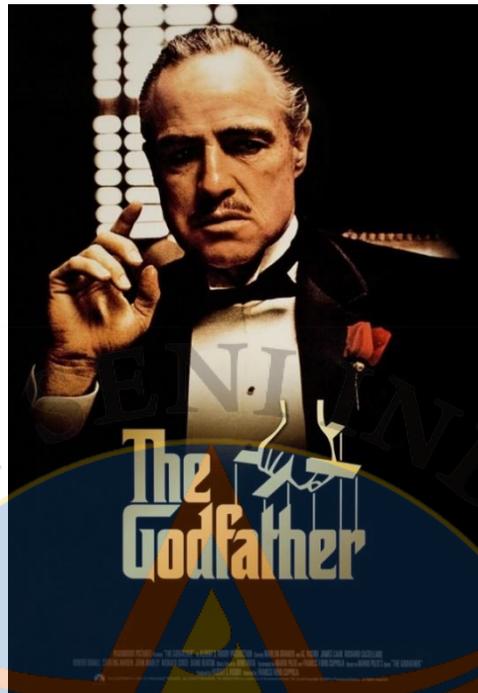
Gambar 1.2. Everything Everywhere All At Once (2022)
(Sumber: <https://www.orsonandwelles.co.uk>)

Penulis menjadikan film ini sebagai rujukan karya karena kesamaan penggunaan *screen position edit*. Adegan Evelyn melihat ke arah

agak ke atas frame. Ini kemudian di sambut dengan shot Waymond yang high angle berdiri dia lantai dua ruangan tersebut. Ini memunculkan informasi bahwa Waymond berada di tempat yang lebih tinggi dari pada Evelyn.

3. The Godfather (1972).

The Godfather adalah film besutan sutradata Francis Ford Coppola rilis ke publik pada tahun 1972, bercerita tentang Don Vito Corleone merupakan pimpinan keluarga mafia paling berpengaruh yang berjudul The Godfather, dalam menjalani kesehariannya, The Godfather menjalankan bisnis dengan menemui kliennya secara bergilir, salah satu kliennya adalah Sollozo salah satu bandar narkoba dari keluarga Tattaglia yang menawarkan kerja sama, sayangnya tawaran kerja sama ini ditolak oleh The Godfather, geram dan sakit hati Sollozo lantas memerintah anak buahnya untuk menembak The Godfather, singkat cerita The Godfather pun tertembak namun untungnya nyawanya terselamatkan, walaupun dengan cedera yang cukup serius. Selama masa pemulihannya peran The Godfather sebagai pemimpin digantikan oleh anak pertamanya Sonny, tapi di bawah kepemimpinan Sonny bisnis keluarganya malah mengalami kemunduran, karna hal ini lah Micheal anak kedua dari The Godfather menyarankan untuk membunuh Sollozo dan berhasil. Atas perbuatan ini lantas Micheal melarikan diri ke itali karena menjadi incaran pembunuhan, konflik pun semakin memanas antara keluarga mafia Carleone dan Tattaglia, dan perang pun tak terhindarkan.



Gambar 1.3. The Godfather (1972)
(Sumber: <https://www.amazon.com>)

Persamaan film ini dengan film fiksi *Legaran* adalah penggunaan *screen position edit* yang membantu membangun informasi ruang. Subjek yang ada dalam frame ketika melihat kearah luar frame atau biasa di sebut *off screen* akan langsung di ikuti dengan objek atau subjek yang di lihat oleh subjek dari shot sebelumnya.

E. Landasan Teori Penciptaan

Screen position edit adalah pengeditan *Directional* atau *Placement*. *Directional* karena pengeditan membantu mengarahkan mata penonton di sekitaran layar, *Placement* karena penempatan unik subjek atau objek dalam dua shot yang di potong bersama-sama yang membuat mata penonton bergerak di menyusuri layar, (Bowen, 2019:146).

Cara pengambilan gambar adegan pada awalnya dipahami (melalui papan cerita atau catatan naskah), disusun, dan direkam akan membantu editor untuk membuat *screen position edit*. Dua bidikan dalam cakupan dirancang untuk mengarahkan mata penonton di sekitar layar. Biasanya, satu elemen visual yang kuat menempati satu sisi *frame* dan mengarahkan perhatian, gerakan, atau garisnya ke arah sisi *frame* yang berlawanan. Memotong ke *shot* yang baru, objek yang di perhatikan biasanya ditampilkan di sisi yang berlawanan, memenuhi kebutuhan penonton untuk melihat sesuatu yang menempati ruang visual itu. (Bowen, 2019:146).

Komposisi merupakan arangsemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. Dengan menempatkan seorang pemain dan segala property latar belakangnya hingga membentuk keseimbangan, bentuk, irama, ruang dan garis. Hingga menciptakan komposisi- komposisi yang bagus secara intuitif. (Marselli, 2010:383).

Saat kita memotong dari satu bidikan ke bidikan berikutnya, Burch menjelaskan tiga kemungkinan cara ruang dalam *shot A* berhubungan dengan ruang dalam *shot B*: ruang kontinu (Kontinuitas Spasial), atau ruang terputus-putus. (Frierson, 2018:74)

Pengeditan dapat mengontrol grafik dan ritme, tetapi juga dapat membangun ruang film. (Bordwell, Thomson 2019:225). Dapat di

simpulkan dengan penggabungan beberapa shot juga berpengaruh terhadap konteks ruang dalam *scene*.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam persiapan penulis menyiapkan naskah atau *scenario*. Penulis bekerjasama dengan sang penulis *scenario*, selain itu penulis juga berdiskusi bersama kerabat kerja lain untuk pengembangan ide menjadi sebuah *scenario*. penulis juga melakukan beberapa pencarian referensi baik dari konsep maupun dari ide.

2. Perancangan

Pada tahap ini, penulis melakukan diskusi dengan para kerabat kerja lain. Seperti penata kamera dan sutradara, demi tercapainya pengaplikasian konsep yang penulis gagas dengan baik. Cara cara yang penulis terapkan, yakni pembuatan *shotlist*, dan *storyboard*

3. Perwujudan

Penulis melakukan eksekusi terhadap karya yang sudah dirancang sebelumnya. Dengan pengamplikasian konsep pada materi materi yang sudah di rancang dan tersedia. Penulis lakukan sesuai dengan kaidah kaidah *screen position edit*.

Menyatukan gambar atau *shot* yang telah di siapkan dengan memerhatikan kaidah *screen position edit* demi terbangunya informasi ruang. Akan perlu memperhatikan komposisi, dan pergerakan tokoh di *frame*.

Untuk mewujudkan film fiksi legaran menjadi satu kesatuan film yang utuh. Penulis melaukan langkah – langkah berikut:

a) *Backup*

Pemindahan data dari *memory* kamera ke dalam *storage external*.

b) Manajemen data

Proses *foldering* atau menyusun dan *listing* data yang sudah di *shot*.

c) *Importing*

Proses memasukan data kedalam aplikasi pengeditan..

d) *Proxy*

Proses *Proxy* adalah proses mengubah data yang hasil produksi menjadi data yang lebih ringan di edit.

e) *Synchrhonisation*

Proses penyatuan data audio dan data *camera* menjadi satu.

f) *Assembly*

Proses penjajaran dan pemilihan semua data yang telah di proses sampai tahap ini. Memilih dan membuang semua data yang bisa di pakai dan tidak bisa di pakai.

g) *Rough cut*

Proses penyusunan data atau *shot* yang sudah di proses melalui tahap tahap diatas sesuai dengan naskah yang sudah di siapkan dan masih sangat begitu kasar.

h) *Final cut*.

Bimbingan Naskah								
Bimbingan Proposal								
Pendaftaran Proposal								
Seminar Proposal								
Persiapan Perancangan								
Perwujudan								
Penyajian								

Tabel 1.1. Jadwal Pelaksanaan
(Sumber : Dokumentasi penulis, 2023)

BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Konsep Karya

Screen position edit adalah penyambungan antara 2 atau lebih *shot* yang membantu mengarahkan mata penonton di sekitar *frame*. *Screen position edit* mengandalkan bantuan *shot* pertama dari penyambungan untuk membuat titik fokus di *shot* selanjutnya.

Screen position edit mengandalkan *placement* atau penempatan objek untuk mengarahkan arah *fokus frame* dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Penempatan ini lebih di perhatikan pada objek fokal di setiap *shotnya*. Biasanya hal yang menjadi objek fokal di setiap *frame* adalah tokoh atau pemain.

Mencapai *screen position edit* perlu memperhatikan hal-hal yang begitu berkaitan dengan kamera dan gerakan objek di *frame*. karena *screen position edit* akan menyambungkan gambar dengan memperhatikan posisi sebuah objek dan juga hal yang dilakukannya di dalam *frame*.

Penggunaan *screen position edit* akan mencapai tersampainya informasi-informasi secara tepat dan efisien. Ini juga termasuk dengan informasi ruang kejadian setiap *scene*. Penulis gunakan dalam *scene* 2, 3, 4, 5, 8, dan 13 film fiksi *Legaran*.

B. Proses Penciptaan

a. *Persiapan*

Dalam persiapan penciptaan adalah proses dimana penulis menyiapkan naskah atau *scenario* dengan bekarjasama Bersama sang penulis

scenario. Setelah terciptanya *scenario* penulis mengajak Sutradara dan *D.O.P* berdiskusi untuk menjelaskan tentang *screen position edit*. Demi menjadi pertimbangan ketika proses *shoting* atau produksi.

b. *Perancangan*

Setelah melakukan diskusi-diskusi dengan Sutradara dan *D.O.P* diputuskan untuk pembuatan *photo board* dari pada *story board*. *Photo board* hampir sama dengan *story board*. Perbedaan kedua hal ini hanya *photo board* yang menggunakan foto, *storyboard* yang biasanya menggunakan gambar. *Photo board* bisa di lihat di lampiran.

c. *Perwujudan*

Untuk mewujudkan film fiksi *legaran* penulis menggunakan tahap-tahap sebagai berikut

a) *Backup*

Proses ini dilakukan di saat produksi karena terbatasnya kapasitas memory kamera maka harus di pindahkan ke *storage* lain setiap kali penuh.

Penulis melakukan *backup* dengan laptop. Penulis mencabut memory dari kamera lalu menyambungkanya ke laptop, dan memindahkan datanya.

b) *Manajemen data*

Proses foldering atau menyusun dan *listing* data yang sudah di *shot*. Dilakukan untuk mempermudah memilih gambar ketika nanti di edit.

Penyusunan data penulis lakukan dengan memforlderkan per hari data yang di dapat. Penulis susun dari hari pertama ke hari terakhir di dalam hardisk laptop.

c) *Importing*

Proses memasukan data kedalam aplikasi pengeditan. Penulis menggunakan Premiere Pro untuk aplikasi pengeditan.

d) *Proxy*

Proses *Proxy* adalah proses mengubah data yang hasil produksi menjadi data yang lebih ringan di edit. Penulis lakukan di dalam Premiere Pro dengan *tools(make Proxy)*.

e) *Synchrhonisation*

Proses penyatuan data audio dan data *camera* menjadi satu. Penulis lakukan di dalam *Premire Pro*. Penulis menyamakan *wavefrom audio* dari kamera dan alat perekam suara.

f) *Assembly*

Proses penjajaran dan pemilihan semua data yang telah di proses sampai tahap ini. Memilih dan membuang semua data yang bisa di pakai dan tidak bisa di pakai. Penulis mengunakan *Premiere Pro* dengan mengunakan opsi *delete* dan *remove*.

g) *Rough cut*

Proses penyusunan data atau *shot* yang sudah di proses melalui tahap tahap diatas sesuai dengan naskah yang sudah di siapkan dan

masih sangat begitu kasar. Penulis menggunakan *Premire Pro* dengan *tools razor* dan *move*.

h) *Final cut*.

Perapian penyambungan dan transisi antara shot-shot yang disambung. Penulis menggunakan *effect* transisi yang terdapat di *Premiere Pro*.

i) *Coloring*

Pemberian warna kepada film yang di sesuaikan dengan *mood* cerita. Penulis meng-*expor* file xml dari *Premire Pro* yang kemudian di *import* ke dalam *Davinci Resolve*.

j) *Sound mixing*

Proses perapian audio dan penambaham *sfx* dan musik kesadalam *final cut*. Penulis melakukannya di *Premire Pro* dengan *tools* yang terdapat pada *tabs audio* dan *effect*.

k) *Mastering*

Tahap perapian dan pengecekan terakhir untuk kesipan flim untuk di sajikan. Penulis mengumpulkan kembali data dari *Davinci Resolve* untuk di rapikan di *Premiere Pro*.

4. *Penyajian Karya*

Setelah semua tahap terjalali dengan baik dan benar. Penulis melakukan *exporting* dari aplikasi pengeditan dengan *codec* H.264 dan format mp4 dengan resolusi full HD 1920x1080.



BAB III

SCREEN POSITION EDIT PADA FILM FIKSI *LEGARAN*

A. Screen Position Edit

Berjumlah 15 *scene* dengan durasi 17 menit Film fiksi *Legaran* ber-*genre* drama keluarga. Menceritakan tentang Henry dan Riri yang bertentangan karena pilihan Henry. Henry kabur dari rumah mengakibatkan Riri merasa kesepian dan bersalah. Berusaha mencari Henry namun tidak membuahkan hasil.

Screen position edit penulis gunakan sebagai konsep pengeditan dalam film fiksi *legaran*. Pengeditan yang mengandalkan *placement* atau penempatan. Bertujuan untuk *directional* pengarahannya fokus suatu dalam *frame*. Mengandalkan komposisi *shot* dan pergerakan tokoh antara *shot* yang di potong, penulis menciptakan arah fokus *frame*. Menjadikan informasi di

setiap *shot*-nya tersampaikan dengan efisien. Terutama informasi ruang para tokoh di dalam ruang *scene* yang sedang ada di *frame*.

Penulis menggunakan *screen position edit* dalam pengeditan film fiksi *Legaran*. Penulis gunakan dalam beberapa *scene* yakni *scene* 2, 4, 3, 5, 8, dan 13. Berikut hasil *screen position edit* dalam film fiksi *Legaran*.

1. *Scene* 2

Scene 2 bercerita tentang Henry yang mendatangi Riri ketika memasak. Mereka beranjak ke ruang makan untuk makan bersama. Henry menanyakan ke ibunya apakah dia boleh masuk jurusan seni di ISI Padang Panjang. Riri menolak dan pergi meninggalkan Henry.



Gambar 2.1: Shot 1 tangan memotong mentimun
(sumber: Tangkapan layar film *legaran*)



Gambar 2.2: Shot 2 riri memotong mentimun
(sumber: Tangkapan layar film *legaran*)



Gambar 2.3: Shot 3 gambar makan yang tersusun
(sumber: Tangkapan layar film legaran)

Perpindahan ruang di dalam scene ini dibuat seolah tidak terasa. Penyambungan shot-shot dengan fokus yang sama dilakukan untuk mencapainya. Seperti rentetan gambar diatas.

2. Scene 3

Scene 3 diawali dengan Henry yang sedang termenung sendiri karna memikirkan perkataan ibunya. Dia tidak mengacuhkan teman temanya yang beranjak pulang. Rinaldi yang baru saja keluar dari rumahnya, memperhatikan Henry lalu duduk di sampingnya. Dia kemudian Mendengar keluhan Henry. Rinaldi kembali mencoba meyakinka Henry.



Gambar 2.4: Henry termenung dilewati beberapa orang
(sumber: Tangkapan layar film legaran)



Gambar 2.5: Teman – teman Henry yang lewat di depannya
(sumber: Tangkapan layar film legaran)

Screen position edit pada scene ini memanfaatkan pergerakan objek.

Berawal dengan Henry yang termenung di lewati oleh beberapa orang yang lewat berjalan beriringan ke arah kanan *frame*. Ini disambung dengan shot berikutnya dimana beberapa orang juga sedang berjalan ke arah kanan.

3. Scene 4

Scene 4 adalah scene dimana Henry sedang melihat foto ayahnya yang terpampang di dalam rak buku. *Shot close up* sebuah foto yang di sambung dengan *shot* Henry yang mendongak ke atas mengisaratkan bahwa foto itu terletak lebih tinggi dari pada Henry.

4. Scene 5

Riri yang sedang menjahit *galembong* milik Henry di datangi oleh Erizal. Erizal yang baru saja pulang dari sawah, menanyakan kabar Henry dan Riri. Riri menjawab dengan cukup kesal karna kejadian beberapa hari belakangan. Henry terus mamaksa untuk kejurusan seni. Erizal mendengar ini mencoba menasehati Riri namun di balas dengan wajah masam.



Gambar 2.6: Erizal melihat ke arah Riri
(sumber: Tangkapan layar film lagaran)



Gambar 2.7: Riri melihat ke arah Erizal
(sumber: Tangkapan layar film lagaran)

Penggunaan *screen position edit* dibantu dengan pergerakan dan arah pandang tokoh di dalam frame. Ini menghasilkan kesinambungan ruang antara Erizal dan Riri, yang sedang berbicara satu sama lain.

5. Scene 8

Scene 8 adalah scene yang signifikan di dalam film fiksi Legaran. *Scene* ini mempertlihatkan Henry dan Riri yang berkonflik besar yang berujung Henry kabur dari rumah.



Gambar 2.8: Riri melihat ke arah Henry
(sumber: Tangkapan layar film lagaran)



Gambar 2.9: Henry melihat ke arah Riri
(sumber: Tangkapan layar film lagaran)

Sama halnya dengan *scene 5*, *scene 8* menggunakan *screen position edit* dibantu dengan pergerakan dan arah pandang tokoh di dalam frame. Ini menghasilkan kesinambungan ruang antara Henry dan Riri, yang sedang berbicara satu sama lain. Dan juga memainkan *angle* kamera untuk memamipulasi posisi tokoh.

6. *Scene 14*

Scene 14 adalah kejadian setelah beberapa hari Henry kabur dari rumah dan tidak ikut latihan randai. Henry kemudian tiba tiba muncul di tempat latihan. Rinaldi yang sedang menerima telfon dari Riri terkejut

ketika melihat Henry berlari kecil menuju barisan. Rinaldi kemudian memanggilnya. Henry berjalan menuju Rinaldi. Rinaldi kemudian menasehati Henry untuk pulang kerumah. Tak lama terdengar suara motor Riri yang datang. Riri mendekati Henry dengan menangis histeris namun Henry Tidak menghiraukannya.



Gambar 2.10: Rinaldi duduk di sebuah pondok
(sumber: Tangkapan layar film lagaran)



Gambar 2.11: peamain randai yang berdiri di lapangan
(sumber: Tangkapan layar film lagaran)



Gambar 2.12: Riri tersungkur di depan parkiran
(sumber: Tangkapan layar film lagaran)

Screen position edit pada *scene* 13 penulis gunakan untuk membangun informasi 3 ruangan yang saling berkesinambungan satu sama lainnya pada *scene* ini. Pertama ada lapangan, tempat duduk, dan jalan menuju parkiran.

B. Teknik Editing dan Informasi Ruang

1 .Scene 2

NO	KETERANGAN	SHOT	GAMBAR	INFORMASI RUANG
1	CLOSE UP	A		Tangan Riri memotong mentimun di kanan frame
2	MEDIUM SHOT	B		Riri yang kemudian di datangi Henry. Henry Pergi meninggalkan Riri di sebelah kanan frame
3	CLOSE UP	C		Makanan yang sudah tersaji dan kemudian di tambah makanan baru di sebelah kanan frame

4	MEDIUM SHOT	D		Riri yang baru datang dan bersiap makan dengan Henry di tengah frame
5	CLOSE UP	E		RIRI yang berada di kanan
6	CLOSE UP	F		HENRY yang berada di kiri

Tabel 2.1. breakdown editing *scene 2*
(sumber : personal arsip)

Scene 2 bercerita tentang Henry yang mendatangi Riri ketika memasak. Mereka beranjak ke ruang makan untuk makan bersama. Henry menanyakan ke ibunya apakah dia boleh masuk jurusan seni di ISI Padang Panjang. Riri menolak dan pergi meninggalkan Henry.

Perpindahan ruang di dalam scene ini dibuat seolah tidak terasa. Penyambungan shot-shot dengan fokus yang sama dilakukan untuk mencapainya. Mulai dari shot A, B, dan C, tetap menjaga titik fokus framenya di sebelah kanan. Seperti yang dijelaskan oleh J.Bowen “Dua

bidikan dalam cakupan dirancang untuk mengarahkan mata penonton di sekitar layar.” (Bowen.2019:146)

Shot D, E, dan F memunculkan ruang dialog bagi Henry dan Riri. Harusnya Henry berada di sebelah kiri dan Riri Berada kanan disetiap *shot* dekat mereka. Tidak terwujud karena tidak tersedianya shot dari hasil produksi. Berakibat seolah-olah Henry dan riri menjadi tidak seperti saling berhadapan.

7. Scene 3

NO	KETERANGAN	SHOT	GAMBAR	INFORMASI RUANG
1	MEDIUM CLOSE UP	A		Henry yang sedang termenung
2	LONG SHOT	B		Teman teman Hendry yang beranjak pulang kemudian rinaldi keluar rumah
3	MEDIUM CLOSE UP	C		Henry yang masih termenung di perhatikan oleh Rinaldi, Henry di kanan, Rinaldi di kiri

4	LONG SHOT	D		Rinaldi yang mendekati Henry, Henry di kanan, Rinaldi di kiri
5	MEDIUM SHOT	E		Henry yang masih termenung di perhatikan oleh Rinaldi
6	MEDIUM CLOSE UP	F		Henry dki kanan
7	MEDIUM CLOSE UP	G		Henry dki kanan

Tabel 2.2. breakdown editing *scene 3*
(sumber : personal arsip)

Scene 3 diawali dengan Henry yang sedang termenung sendiri karna memikirkan perkataan ibunya. Dia tidak mengacuhkan teman temanya yang beranjak pulang. Rinaldi yang baru saja keluar dari rumahnya, memperhatikan Henry lalu duduk di sampingnya. Dia kemudian Mendengar keluhan Henry. Rinaldi kembali mencoba meyakinka Henry.

Screen position edit pada scene ini memanfaatkan pergerakan objek. Shot A yang berawal dengan Henry yang termenung di lewati oleh beberapa orang yang lewat berjalan beriringan ke arah kanan *frame*. Ini disambung dengan shot B dimana beberapa orang juga sedang berjalan ke arah kanan.

Shot B yang memperlihatkan kan Henry sedang terduduk di kanan *frame*, disambung ke *shot C* dimana Henry juga bertempat di kanan *frame*. *Shot C* memiliki perubahan objek fokal dari arah kanan ke kiri di kamera, dengan bantuan *focus change*. *Shot C* disambung ke *shot D* yang memiliki objek fokal di sebelah kiri. *Shot D* ke *shot E* dipotong dengan pergerakan objek (Rinaldi) yang akan duduk. Kemudian *shot E*, *F*, dan *G* saling bergantian ketika Henry dan Rinaldi berbicara.

Penyambungan *shot A* ke *shot B* memberikan informasi Henry berada di sebuah ruang yang cukup lebar. *Shot B* juga memperlihatkan Rinaldi keluar dari rumahnya. Dia berada pada sebelah kiri *frame*. Ini dipertegas dengan disambungnya ke *shot C*. Rinaldi ditempatkan di kiri *frame*.

Shot D disambung ke *shot E* memberikan informasi ruang yang menyempit. Rinaldi mencoba berbicara ke Henry untuk menyakinkan apa hal yang sedang dia pikirkan. Penulis menyambung *shot E*, *F* dan *G* untuk membangun informasi Rinaldi dan Henry yang bicara saling berhadapan dan bersebelahan. Seperti yang dijelaskan J. Bowen “satu elemen visual yang kuat menempati satu sisi *frame* dan mengarahkan perhatian, gerakan, atau garisnya ke arah sisi *frame* yang berlawanan” Bowen.2019:146)

8. Scene 4

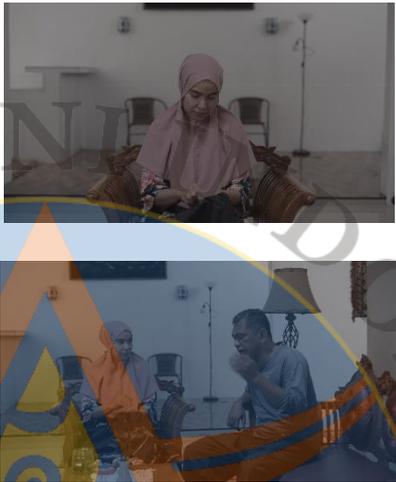
NO	KETERANGAN	SHOT	GAMBAR	INFORMASI RUANG
1	CLOSE UP	A		Foto ayah Henry yang berada di rak buku
2	MEDIUM CLOSE UP	B		Henry yang sedang mendongak ke atas

Tabel 2.3. breakdown editing scene 4
(Sumber : personal arsip)

Scene 4 adalah scene dimana Henry sedang melihat foto ayahnya yang terpampang di dalam rak buku. *Shot close up* sebuah foto yang di sambung dengan *shot* Henry yang mendongak ke atas mengisaratkan bahwa foto itu terletak lebih tinggi dari pada Henry.

Memotong ke *shot* yang baru, objek yang di perhatikan biasanya ditampilkan di sisi yang berlawanan, memenuhi kebutuhan penonton untuk melihat sesuatu yang menempati ruang visual itu. (Bowen, 2019:146).

9. Scene 5

NO	KETERANGAN	SHOT	GAMBAR	INFORMASI RUANG
1	<i>MEDIUM TO MEDIUM LONG SHOT</i>	A		Riri yang sedang menjahit lalu Erizal dating
2	<i>MEDIUM SHOT</i>	B		Erizal yang berada di kanan frame
3	<i>MEDIUM SHOT</i>	C		Riri yang berada di kiri frame
4	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	D		Erizal yang berada di kanan frame

5	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	E		Riri yang berada di kiri frame
---	------------------------	---	--	--------------------------------

Tabel 2.4. breakdown editing *scene 5*
(sumber : personal arsip)

Riri yang sedang menjahit *galembong* milik Henry di datangi oleh Erizal. Erizal yang baru saja pulang dari sawah, menanyakan kabar Henry dan Riri. Riri menjawab dengan cukup kesal karna kejadian beberapa hari belakangan. Henry terus mamaksa untuk kejurusan seni. Erizal mendengar ini mencoba menasehati Riri namun di balas dengan wajah masam.

Penggunaan *screen position edit* dibantu dengan pergerakan dan arah pandang tokoh di dalam frame. Ini menghasilkan kesinambungan ruang antara Erizal dan Riri, yang sedang berbicara satu sama lain. *Screen position edit* dalam *scene 5* dimulai ketika perpotongan *shot A* ke *Shot B*. *Shot A* diakhiri dengan Erizal yang baru saja duduk di kanan *frame*. *Shot B* Erizal duduk dikanan *frame*. *Shot A, B, C, D* dan *E* dipotong bersamaan untuk memunculkan ruang interaksi dialog.

Memotong ke *shot* yang baru, objek yang di perhatikan biasanya ditampilkan di sisi yang berlawanan, memenuhi kebutuhan penonton untuk melihat sesuatu yang menempati ruang visual itu. (Bowen, 2019:146).

10. Scene 8

NO	KETERANGAN	SHOT	GAMBAR	INFORMASI RUANG
1	<i>CLOSE UP</i>	A		Tangan Riri memasukan tempat ke wajan di kanan <i>frame</i>
2	<i>MEDIUM TWO SHOT</i>	B		Riri Di kanan
3	<i>MEDIUM CLOSE UP SHOT</i>	C		Riri di kanan
4	<i>MEDIUM CLOSE UP Henry</i>	D		Henry di kiri

5	<i>MEDIUM SHOT</i> Riri	E		Riri di kanan
6	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	F		Henry di kiri
7	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	G		Riri di kanan
8	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	H		Henry di kiri
9	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	I		Riri di kanan

10	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	J		Henry di kiri
11	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	K		Riri di kanan
12	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	L		Henry di kiri
13	<i>MEDIUM SHOT</i>	M		Riri di kanan

Tabel 2.5. breakdown editing *scene 8*
(sumber : personal arsip)

Scene 8 adalah *scene* yang signifikan di dalam film fiksi Legaran. *Scene* ini memperlihatkan Henry dan Riri yang berkonflik besar yang berujung Henry kabur dari rumah. Menurut J.bowen “satu elemen visual yang kuat menempati satu sisi *frame* dan mengarahkan perhatian, gerakan, atau garisnya ke arah sisi *frame* yang berlawanan”. (Bowen.2019:146)

Shot A memperlihatkan sebuah tangan memasukkan tempe ke wajan kemudian di potong ke *shot B*. *Shot B* yang memiliki objek fokal di sebelah kanan, dipotong ke *shot C* yang memiliki objek fokal di sebelah kanan. *Shot C* dengan bantuan pergerakan objek(Riri). Riri pada *Shot C* berada di sebelah kanan menengok ke kiri, membantu penyambungan ke *shot D*. *shot D* yang di sambung ke *shot E* kembali meberikan konteks ruang Riri dan Henry berdialog. *Shot F, G dan H* di potong secara timbal balik untuk membangun informasi ruang Riri dan Henry yang yang saling berhadapan.

Shot I dan K yang di ambil secara *low angle* di potong bersamaan dengan *shot H, J dan L*. Memunculkan seolah olah Riri agak sedikit tinggi dari pada Henry.

11. Scene 13

NO	KETERANGAN	SHOT	GAMBAR	INFORMASI RUANG
1	<i>LONG SHOT</i>	A		Para anggota randai yang bersiap berlatih
2	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	B		Rinaldi menelpon

3	<i>LONG SHOT</i>	C		Para anggota randai yang bersiap berlatih dan Henry masuk barisan
4	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	D		Rinaldi menelpon dan melihat Henry masuk barisan
5	<i>LONG SHOT</i>	E		Rinaldi berdiri memanggil Henry
6	<i>LONG SHOT</i>	F		Para anggota randai terhenti dan Henry mendongak kan kepalanya
7	<i>MEDIUM SHOT</i>	G		Henry melihat kearah Rinaldi

8	<i>LONG SHOT</i>	H		Rinaldi duduk dan di datangi Henry
9	<i>MEDIUM CLOSE UP</i>	I		Henry berada di kanan
10	<i>MEDIUM CLOSE UP</i> Rinaldi	J		Rinaldi di kanan
11	<i>MEDIUM LONG TWO SHOT</i> Henry dan Rinaldi	K		Henry berada di kanan
12	<i>LONG SHOT</i> Rinaldi duduk dan di datangi Henry	L		Rinaldi di kanan ndan Henry di kiri

13	<i>MEDIUM FOLLOW SHOT</i>	M		Henry berjalan pergi dan di hampiri Riri, kemudian membuang tangan Riri Hingga Riri terduduk
----	---------------------------	---	--	--

Tabel 2.6 breakdown editing *scene 13*
(sumber : personal arsip)

Scene 14 adalah kejadian setelah beberapa hari Henry kabur dari rumah dan tidak ikut latihan randai. Henry kemudian tiba tiba muncul di tempat latihan. Rinaldi yang sedang menerima telfon dari Riri terkejut ketika melihat Henry berlari kecil menuju barisan. Rinaldi kemudian memanggilnya. Henry berjalan menuju Rinaldi. Rinaldi kemudian menasehati Henry untuk pulang kerumah. Tak lama terdengar suara motor Riri yang datang. Riri mendekati Henry dengan menangis histeris namun Henry Tidak menghiraukannya.

Screen position edit pada *scene 13* penulis gunakan untuk membangun informasi 3 ruangan yang saling berkesinambungan satu sama lain pada *scene* ini. Pertama ada lapangan, tempat duduk, dan jalan menuju parkir.

Saat kita memotong dari satu bidikan ke bidikan berikutnya, Burch menjelaskan tiga kemungkinan cara ruang dalam *shot A*

berhubungan dengan ruang dalam *shot* B: ruang *continuiue* (Kontinuitas Spasial), atau ruang terputus-putus. (Frierson, 2018:74)

Dimulai dengan *shot* A yang memperlihatkan Rinaldi yang agak di tengah *frame* di sambung dengan *shot* B yang para anggota randai juga berada di posisi yang hamper sama kemudian di ulang dengan *shot* C dan D dan di pertegas dengan *shot* E.

Shot F yang di sambung bersamaan dengan *shot* G menampilkan Henry yang sudah berada dalam barisan mendongak keluar merespon panggilan Rinaldi dan berjalan ke arahnya. *Shot* H dengan di bantu oleh gerakan Henry yang berhenti di sebelah kiri *frame*, disambung dengan *shot* I yang mana Henry yang berdiri di kiri *frame* dan melihat ke arah kanan.

Shot J yang menyusul dengan Rinaldi yang duduk di kanan dan melihat ke kiri *frame*. *Shot* I, J, dan K di potong secara bergantian untuk membembangun ruang dialog antara Henry dan Rinaldi. *Shot* L mengintrupsi pergantian *shot* I, J, dan K karena adanya suara motor yang baru datang yang kemudian berlanjut ke *shot* M. *shot* M kita melihat Henry berjalan keluar *frame* ke arah kanan *frame* dan datang dari arah kiri pada *shot* K yang mengisyarat kan ruang terjadinya ini berada di arah kiri tempat Henry berbicara dengan Rinaldi.