Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu bagian dari media *audio visual* yang memiliki nilai informasi dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat umum sebagai penikmat film. Darwanto menjelaskan, bahwa media *audio visual* merupakan media yang memberikan informasi terbesar bila dibandingkan dengan informasi yang diberikan melalui media lainnya.[1] Daya tarik yang dihadirkan dalam sebuah film tidak terlepas dari kerja kreatif dan kolaboratif sineas film. Ada banyak jenis film yang sudah dirilis dan dinikmati oleh masyarakat umum dengan berbagai metode penggarapan.

Terciptanya sebuah film yang bagus tidak terlepas dari unsur pembentuk film. Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.[2]

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan eksperimental.[3] Dari ketiga jenis film tersebut dapat dibedakan menjadi dua bagian berdasarkan cara bertuturnya yakni, naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif dalam membangun cerita dan terikat pada hukum kausalitas (sebab-akibat).

---

[1] Darwanto Sastro Subroto, 1994. *Produksi Acara Televisi.* (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 5
[2] Himawan Pratista, 2017. *Memahami Film* Edisi 2. (Yogyakarta:Montase Press), 23
[3] Himawan Pratista, 29

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Film yang diciptakan oleh sineas film memiliki genre yang berbeda-beda tergantung pada spesifikasi dari masing-masing film. Graeme Burton, mengatakan genre adalah tipe atau kategori produk media. Setiap genre memiliki aspek-aspek utama yang tersendiri.[4] Genre dapat didefenisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas), seperti *setting*, isi, dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta tokoh. Klasifikasi tersebut menghasilkan genre-genre populer, seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, *western*, *thriller*, film *noir*, roman, dan sebagainya.[5]

Berdasarkan klasifikasi genre film diatas, film aksi menjadi sangat populer pada masa ini, film aksi merupakan produk unggulan Hollywood dan menjadi ciri khas film Asia. Film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan tempo cerita yang cepat. Film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya.[6]

Seiring dengan perkembangan teknologi informatika pada saat ini, film aksi bisa dikombinasikan dengan genre film lainnya sehingga menghasilkan sub-genre film aksi baru yang lebih menarik, adapun beberapa sub-genre dari film aksi diantaranya: film *action comedy*, film *action horror*, film *action*

[4] Graeme Burton, 2008. *Yang Tersembunyi Di Balik Media*. (Yogyakarta:Jalasutra), 97
[5] Himawan Pratista, 39
[6] Himawan Pratista, 44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

thriller, film disaster, film *martial arts*, film *sci-fi action*, film *spy*, dan film superhero.

Film aksi dengan sub-genre *martial arts*, merupakan sebuah film aksi yang berangkat dari seni bela diri, setiap aksi yang dilakukan karakter tokoh berisi adegan perkelahian seni bela diri antar karakter yang diceritakan kemudian dikembangkan kedalam sebuah rangkaian cerita penuh aksi. Seni bela diri menjadi daya tarik utama yang memiliki nilai hiburan dalam film, dan seringkali merupakan metode pengisahan cerita dan karakter serta pengembangan. Film bela diri sering ditampilkan dalam adegan pelatihan dan rangkaian lainnya selain perkelahian. Film bela diri biasanya termasuk jenis tindakan lainnya, seperti adegan kejar-mengejar, pukulan, tendangan, dan pertarungan senjata.

Film fiksi pertama di Indonesia bergenre aksi dengan sub-genre *martial arts* adalah Film *Merantau* (2009), film berdurasi 1 jam 51 menit 47 detik, produksi PT. Merantau film, disutradarai oleh Gareth Evans seorang sutradara dari kebangsaan Inggris. Film ini berlatar belakang tradisi budaya lokal daerah Sumatera Barat dengan mengangkat tema merantau dan menghadirkan seni bela diri pencak silat untuk memperlihatkan adegan perkelahian yang dilakukan tokoh utama dalam ceritanya.

Film *Merantau* dengan latar belakang kebudayaan Minangkabau, memperlihatkan keindahan alam Minangkabau dengan suasana alam Minangkabau dalam beberapa *scene*-nya. Jalan cerita pada film *Merantau* menunjukkan tentang tujuan dari seorang anak laki-laki Minangkabau untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

pergi merantau. Film *Merantau* memberikan wawasan dan informasi baru kepada penonton tentang kebudayaan laki-laki Minangkabau untuk merantau dengan motivasi hidup yang sangat tinggi, konsisten dengan apa yang telah disampaikan, berpegang teguh terhadap prinsip.

Selain dari itu, film *Merantau* juga memperlihatkan bentuk seni bela diri silat yang menjadi ciri khas masyarakat Minangkabau, dalam tradisi merantau biasanya sebelum melakukan perjalanan merantau, laki-laki Minangkabau dibekali ilmu bela diri yang nantinya berguna untuk mempertahankan dirinya.

Film ini bercerita tentang tradisi laki-laki Minangkabau, Yuda (Iko Uwais), yang memilih pergi merantau, meninggalkan ibunya, Wulan (Cristine Hakim), dan udanya, Yayan (Donny Alamsyah), demi mendapatkan penghidupan lebih layak, dengan modal mengajarkan silat di daerah perantauan. Nasib mempertemukan Yuda dengan Adit (Yusuf Aulia) dan kakaknya Astri (Sisca Jessica), yang menjadi korban organisasi ilegal *human trafficking*, organisasi perdagangan wanita ini dipimpin oleh Ratger (Mads Koudal) dan kaki tangannya Luc (Laurent Buson).

Ketika Ratger mengalami luka akibat perkelahian antara Johni (Alex Abbad) beserta tukang pukulnya melawan Yuda, dalam aksi penyelamatan Astri dan Adit, Ratger ingin melakukan pembalasan terhadap Yuda dengan luka yang setimpal. Aksi dilanjutkan dengan misi penyelamatan Astri, yang tertangkap kembali oleh orang suruhan Ratger saat Yuda berusaha mengambil tabungan Astri di komplek rumah susun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpa

Aksi ini kemudian berlanjut, Yuda harus menyelamatkan Astri setelah berhasil ditangkap oleh anak buah Ratger, pada saat Yuda melanjutkan aksi pengejaran anak buah Ratger untuk menyelamatkan Astri, Yuda harus bertemu dengan Erik (Yayan Ruhian), orang yang ditemuinya di dalam bus pada saat pertama hendak pergi merantau. Erik menjadi salah satu orang suruhan bayaran Ratger untuk mengejar Yuda dan Astri, Yuda tidak dapat menghindari perkelahian dengan Erik di dalam lift, Perkelahian berakhir dengan Erik menyelamatkan Yuda dari tembakan peluru beruntun orang suruhan Ratger yang berjaga di depan pintu lift, kemudian di susul dengan serangan balik Yuda melumpuhkan orang suruhan Ratger. Aksi perkelahian berlanjut ketika Yuda bergelantung di pintu belakang mobil Ratger yang membawa Astri ke gudang kontainer. Perkelahian Yuda untuk membebaskan Astri bersama tawanan yang lain, berakhir dengan kematian Yuda setelah menghabisi Ratger dan Luc beserta orang suruhan Ratger di gudang kontainer.

Keberhasilan penciptaan sebuah film tidak terlepas dari ke dua unsur pembentuk film, seperti unsur naratif dan sinematik yang terbagi atas beberapa elemen: *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Gaya penceritaan pada film *Merantau* menggunakan pola linear, dimana jalan cerita saling berkelanjutan dengan urutan aksi dan peristiwa tanpa ada perubahan waktu yang signifikan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Editing merupakan salah satu elemen sinematik yang membentuk sebuah film. Dalam bukunya *The Five of Cinematography*, Joseph V. Mascelli, A.S.C menjelaskan bahwa:

> Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan *shot*, aransemen, dan *timing* secara ahli. Ia menciptakan kembali, bukan membuat lagi rekaman kejadian untuk mencapai efek secara komulatif yang seringkali lebih besar dari *action-action* dalam satu *scene* yang dikumpulkan bersama.[7]

Editing merupakan suatu metode atau cara yang dilakukan oleh sineas film dalam menyambungkan gambar yang terdiri dari beberapa *shot*, dan kemudian digabungkan menjadi suatu rangkaian aksi cerita yang memiliki nilai estetik. *Editing* berfungsi utuk merangsang suatu kreasi berdasarkan *shot* yang ada, yang kemudian dikemas menjadi suatu karya film utuh.[8] Asrul Sani menjelaskan:

> Beberapa fungsi *editing* yang harus dipahami oleh seorang editor sebelum melakukan penyuntingan terhadap film, yaitu selektivitas (pemilihan), keterpaduan (*coherence*) dan kesinambungan (*continuity*), transisi, irama-irama, pemekaran waktu, pemerasan waktu, dan penjajaran kreatif.[9]

1. Selektivitas

Fungsi *editing* yang paling dasar adalah memilih *shot* yang terbaik di antara sejumlah pengambilan gambar yang dibuat oleh sutradara, memilih

---

[7] Joseph V. Marcelli, A.S.C, 2010. *Five C's of Cinematography*, terj H. Misbach Yusa Biran (Jakarta: FFTV IKJ), 282
[8] Gerzon R Ayawaila, 2007, *Dokumenter dari Ide sampai Produksi*, (Jakarta: FFTV IKJ Press), 138
[9] Asrul Sani, 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. (Jakarta: Yayasan Citra), 105

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpa

bagian yang memiliki efek visual dan suara yang paling kuat atau efektif, dan mengenyampingkan bahan yang tidak perlu.

2. Keterpaduan (*coherence*) dan kesinambungan (*continuity*)

Penyunting harus mempertimbangkan dengan sangat teliti efek estetis, dramatis dan psikologis dari penyambungan gambar satu ke gambar yang lain, dan dari suara satu ke suara yang lain. Hal tersebut dilakukan agar potongan-potongan pada film tersebut menjadi sesuatu yang padu dan utuh.

3. Transisi

Transisi berfungsi untuk memperoleh sambungan yang lancar dan jelas antara bagian-bagian film yang penting, misalnya dalam peralihan antara dua *scene* yang berlangsung di tempat-tempat dan waktu yang berbeda.

4. Irama-irama, tempo, dan pengendali waktu

Penyunting harus dapat menciptakan pola irama yang jelas dan tidak memutuskan arus gambar serta lancarnya suara, tetapi justru memberikan keunikan pada irama.

5. Pemekaran waktu

Penyunting yang terampil juga dapat memekarkan konsep waktu dengan memasukkan sejumlah detail saling berhubungan antar *sequence*. *Shot* – *shot* yang disusun untuk mendukung sebuah adegan dengan ditampilkan *close* – *up* dari suatu objek atau *establishing shot* yang masih terkait dengan *sequence*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

6. Pemerasan waktu

Penyunting dapat memperpendek kejadian yang berlangsung selama satu jam menjadi beberapa menit. Tujuannya adalah untuk menjelaskan kejadian secara singkat tanpa menghilangkan inti dari kejadian tersebut, kalau kejadian berlangsung selama satu jam berturut-turut dan ditampilkan keseluruhan, maka terkesan membosankan bagi penonton.

7. Penjajaran kreatif

Penyunting juga bekomunikasi secara kreatif dengan sutradara ketika produksi sebuah film. Penyunting melalui penjajaran gambar-gambar dan suara, seringkali mengutarakan idenya terhadap materi *shot* yang sudah ada.

Beberapa sineas kemudian melakukan eksperimen dengan mencoba menyusun sejumlah *shot* sambil mempelajari sejauh mana gambar dapat disusun sedemikian rupa, sehingga memiliki kemampuan untuk merangsang emosi dan membentuk atau memutarbalikkan persepsi.[10] Film *Merantau* banyak menghadirkan adegan aksi fisik seru dan menegangkan dalam penyampaian cerita, adegan aksi yang dihadirkan berupa adegan aksi fisik pukulan dan tendangan, adegan aksi fisik kejar mengejar dan adegan aksi fisik menggunakan senjata.

Salah satu elemen sinematik yang menjadi daya tarik bagi penulis pada film *Merantau* yakni *editing* pada penyambungan rangkaian *shot* adegan perkelahian, karena penulis dapat melihat dengan jelas setiap adegan aksi fisik yang dilakukan antar karakter tokoh dengan penyusunan beberapa *type*

[10] Gerzon R Ayawaila, 131

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

shot, yang diambil dengan beberapa teknik pengambilan gambar dan disambung dengan beberapa teknik penyambungan gambar, sehingga menjadi suatu rangkaian aksi cerita yang memiliki nilai estetik dan artistik, serta mampu merangsang emosi dan perasaan penulis pada saat menonton.

Film *Merantau* menghadirkan 31 *scene* perkelahian dari 98 *scene* film *Merantau* secara keseluruhan. Pada penelitian ini penulis lebih memfokuskan diri untuk menganalisis teknik *editing* pada bagian adegan perkelahian yang dilakukan antar karakter tokoh dalam film *Merantau*. Berdasarkan pemaparan di atas penulis mengangkat film *Merantau* karya Gareth Evans sebagai objek penelitian dalam menganalisis teknik *editing* pada *fighting scene*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana teknik *editing* pada *fighting scene* film *Merantau* karya Gareth Evans.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang penulis angkat, maka tujuan yang ingin penulis capai adalah mengetahui teknik *editing* pada *fighting scene* film *Merantau* Karya Gareth Evans.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian analisis teknik *editing* pada *fighting scene* film *Merantau* karya Gareth Evans, diharapkan memberikan manfaat bagi penulis dan setiap pembaca.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan kepustakaan dan sebagai referensi bagi mahasiswa jurusan televisi dan film khususnya minat pengkajian *editing*.

2. Manfaat Paktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian baru, khususnya bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kajian yang serupa, sehingga penelitian ini dapat terus berkembang dan bisa menjadi masukan bagi pengkaji film secara khusus dan masyarakat secara umum.

E. Tinjauan Pustaka

Suatu penelitian ilmiah dimulai dengan studi kepustakaan untuk mendapatkan data awal. Tinjauan pustaka dilakukan guna meninjau kembali berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan agar tidak terjadi plagiat dengan penelitian terdahulu. Tinjauan pustaka dirujuk dari berbagai sumber buku seperti: skripsi, tesis, disertasi, artikel, jurnal dan tulisan ilmiah lainnya, sehingga hasil penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan keasliannya.

Romi Hendra dalam skripsinya, *Efek dramatik pada program PASAMOAN* episode 3 di Triarga TV Bukittinggi, ISI Padangpanjang, (2014), menjelaskan tentang peran dan tanggung jawab seorang editor dalam mengoptimalkan *dramatic content* pada program *PASAMOAN*, dalam hal ini Romi Hendra langsung berperan sebagai editor program *reality show*, dalam proses penyambungan gambar pada tahapan *pasca* produksi, Romi Hendra

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpa

menggunakan metode *constructive editing* sehingga penonton dapat merasakan suasana dan nuansa cerita. Hubungan kontinuitas naratif antar *shot* tetap terjaga karena penerapan *continuity editing* dengan aturan dan teknik yang diterapkan yakni, aturan 180°, *shot/ reverse-shot*, *establishing/reestablishing shot*, *point of view cutting*, *cut-in*, dan *match on action*.

Skripsi ini menjadi sumber referensi bagi penulis dengan kontribusi terhadap penelitian penulis yakni, penulis mendapatkan gambaran umum tentang penerapan *continuity editing* pada program TV dalam membangun *dramatic content*, perbedaannya pada objek penelitian penulis yakni film *Merantau* dan penerapan *continuity editing* pada *fighting scene* film *Merantau*.

Moh. Mahrush Ali dalam skripsinya, *Teknik editing pada film RECTOVERSO* dalam mewujudkan cerita, ISI Surakarta, (2014), Moh. Mahrush Ali mendeskripsikan *continuity editing* sebagai gaya *editing* pada film *RECTOVERSO* untuk pencapaian kesinambungan suatu rangkaian aksi cerita dalam adegan. Terdapat beberapa teknik dan aturan untuk mencapai *editing* tersebut yaitu: aturan 180°, *shot/ reverse-shot*, *establishing/reestablishing shot*, *eyeline match*, *point of view cutting*, *cut-in*, dan *match on action*. Secara keseluruhan penyambungan cerita film *RECTOVERSO* menggunakan teknik *cross cutting* dan *parallel editing*. Pola pengembangan cerita pada film *RECTOVERSO* menggunakan pola linear dengan penerapan struktur tiga babk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

yang terbagi atas tahap permulaan, pertengahan, dan penutupan. Tujuannya agar ikatan kausalitas (sebab-akibat) tetap terjaga.

Skripsi ini menjadi sumber referensi bagi penulis dengan kontribusi terhadap penelitian penulis yakni, penulis mendapatkan gambaran tentang penerapan *continuity editing* pada sebuah film dalam membangun cerita, perbedaannya pada penelitian penulis yakni film *Merantau* sebagai objek penelitian penulis dan analisis gaya *continuity editing* pada *fighting scene* dalam penyambungan cerita.

Ani Lutpah Pauziah dalam skripsinya, *Analisis penerapan Rhythmic Editing berdasarkan Pergerakan Kamera dalam membangun Suspense pogram Masterchef Indonesia*, season 3 RCTI, ISI Yogyakarta, (2015), Ani Lutpah Pauziah mendeskripsikan tentang bagaimana seorang editor mampu mengontrol ritme *editing* sesuai tuntutan naratif serta estetik, dengan memperhatikan panjang pendeknya (durasi) sebuah *shot*, dalam membangun *suspense* pada sesi satu menit terakhir program *Master Chef Indonesia*, editor memanfaatkan salah satu faktor yang mempengaruhi ritme *editing* yakni pergerakan kamera (*camera movement*) di dalam *shot*, kecepatan dibentuk dengan rentetan *shot* dengan banyak pergerakan kamera, yang bergerak dengan cepat dan ditunjukkan dengan ukuran *shot* jarak dekat, sehingga memperlihatkan aksi ketegangan dalam kompetensi memasak.

Skripsi ini menjadi sumber referensi bagi penulis dengan kontribusi terhadap penelitian penulis yakni, penulis mendapatkan gambaran tentang aspek *camera movement* dalam mempengaruhi *rhytmic editing*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

perbedaannya penulis memakai aspek *camera movement* dalam mempengaruhi *rhytmic editing fighting scene* film *Merantau*.

F. Landasan Teori

Landasan teori merupakan kerangka dalam mengarahkan penelitian untuk menjawab setiap permasalahan yang ada, dengan tujuan agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan konsep dan kaidah analisis ilmu pengetahuan, untuk ditentukan dan disusun pada sebuah penelitian.

Teori yang digunakan pada penelitian ini yakni teknik *editing* pada penyambungan adegan perkelahian pada film *Merantau*. Joseph V. Mascelli, A.S.C, menjelaskan:

> Editing kontiniti terdiri dari penyambungan klop, dimana action yang berkesinambungan mengalir dari satu shot ke shot lainnya; dan beberapa cut-away, dimana action yang diperlihatkan *bukan* merupakan bagian dari shot sebelumnya. Suatu sequence yang bersinambungan, atau rangkaian dari penyambungan-penyambungan yang klop, boleh terdiri dari berbagai jenis shot yang difilmkan dari beberapa angle yang berbeda. Kejadian yang digambarkan, betapapun, harus tampil sebagai suatu *rangkaian yang bersinambungan* dari citra-citra. Manakala action bersinambungan, gerakan, posisi dan arah pandang pada pemain harus klop pada seluruh shot yang dirangkum bersama. (terjemahan H. Misbach Yusa Biran)[11]

Beberapa teknik digunakan untuk mencapai kesinambungan penyambungan gambar, Himawan Pratista menjelaskan:

> *Editing kontinuiti* digunakan agar hubungan kontinuitas naratif antar *shot* tetap terjaga dengan menerapkan beberapa aturan dan teknik *editing*, yakni Aturan 180°, *Shot/*

[11] Joseph V. Marcelli, A.S.C, 285

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Reverse-shot, *Eyeline Match*, *Establishing/Reestablishing shot*, *Match on Action*, *Point Of View Cutting*, dan *Cut-in*.[12]

1. Aturan 180°

Aturan 180° adalah sebuah aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi *shot* (*cut*) dilakukan. Aksis aksi atau garis 180° menentukan area dimana posisi kamera diletakkan dan setelah ditetapkan tidak boleh melewati garis imajiner ini jika kelak transisi gambar digunakan. Aturan ini bertujuan untuk memudahkan serta menghindari kesalahan mendasar, tanpa perlu memikirkan lebih jauh tentang posisi kamera, pergerakan karakter, atau *setting*, ketika transisi

2. *Shot/Reverse-Shot*

Gabungan dua *shot* atau lebih yang membedakan posisi kamera para karakternya. Satu karakter biasanya melihat ke arah kanan dan karakter lainnya melihat ke arah kiri. Adegan dialog dalam film, hampir selalu menggunakan teknik *shot/reverse shot*. Posisi (*frame*) kamera sering dari arah belakang pundak masing-masing karakter sehingga teknik ini juga akrab dengan sebutan *overshoulder shot*.

3. *Eyeline Match*

Teknik perpindahan *shot* yang selalu digunakan pada semua adegan dalam film. Pada *shot* pertama memperlihatkan seorang karakter melihat suatu obyek di luar *frame* (*offscreen*) dan pada *shot* kedua memperlihatkan obyek yang dilihatnya.

[12] Himawan Pratista, 178

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpa

4. *Establishing Shot*

Sebuah *shot* yang menggunakan jarak cukup jauh (*long-shot*), memperlihatkan hubungan spasial anatara tokoh utama, obyek, serta latar (set). *Shot* ini dapat memperlihatkan latar secara luas, sebagian, hingga keseluruhan ruang bersama seluruh isinya. Seperti adegan pesta di sebuah *hall*. Umumnya diawali dengan *establishing shot* yang memperlihatkan keseluruhan isi ruangan, termasuk posisi tokoh utama, tokoh pendukung, obyek penting, dan lain sebagainya.

5. *Match on Action*

Perpindahan *shot* yang diambil dari arah berbeda, memperlihatkan sebuah aksi tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama. Teknik ini sering kali kita jumpai dalam adegan aksi yang cepat, seperti adegan aksi pertarungan serta aksi kejar-mengejar.

6. *Point of View (POV) Cutting*

POV cutting mirip dengan *eyeline match*, namun pada *shot* kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang sang karakter. Penonton memandang sebuah obyek sama persis seperti apa yang dilihat karakter tersebut dari arah pandangnya.

7. *Cut-in*

Sebuah transisi dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat, dalam ruang atau sudut pengambilan yang sama. Sebuah *establishing shot* disusul dengan *shot medium shot* atau *close-up* dalam ruang yang sama adalah *cut-in*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpa

8. *Crosscutting*

Serangkaian *shot* yang memperlihatkan dua aksi peristiwa atau lebih pada lokasi berbeda yang dilakukan secara bergantian. *Crosscutting* lazimnya digunakan untuk adegan yang berlangsung simultan, terjadi pada saat yang bersamaan. Teknik ini secara efektif mampu memberikan informasi cerita di beberapa tempat sekaligus dalam waktu yang sama. Dalam film aksi, teknik ini sering digunakan pada adegan klimaks untuk semakin menambah unsur ketegangan.

9. *Montage Sequence*

Serangkaian *shot* yang menunjukkan suatu rangkaian proses peristiwa dari waktu ke waktu. *Montage* biasanya menggunakan beberapa variasi teknik sekaligus, seperti *dissolve*, *fade*, *wipe*, hingga *superimpose*. *Montage* umumnya digunakan untuk menunjukkan perkembangan aksi atau peristiwa dari masa ke masa yang digambarkan secara singkat, seperti perkembangan karir, proses suatu aktivitas, atau jalannya pertandingan olahraga.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan upaya yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian dengan memaparkan langkah-langkah yang dilakukan secara tepat. Upaya ini dilakukan untuk mendapatkan sebuah kebenaran atas hasil penelitian yang objektif, ilmiah dan mendekati pada inti permasalahan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Penelitian ini dilakukan pada institusi media film, yang merupakan industri budaya sebagai sumber informasi bagi masyarakat umum.[13]

1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi sasaran utama dalam melakukan penelitian ini adalah film *Merantau* (2009), disutradarai oleh Gareth Evans yang sekaligus merangkap sebagai penulis naskah dan editor, film *Merantau* diproduksi PT. Merantau film dengan durasi 1 jam 51 menit 47 detik. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan penelitian terhadap gaya *continuity editing* yang diterapkan pada penyambungan adegan perkelahian film *Merantau* dengan membagi film tersebut kedalam tiga tahapan (persiapan, konfrontasi, resolusi) yang kemudian ditentukan pola pendekatan *editing* pada *fighting scene* berdasarkan alur ceritanya.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam menganalisis teknik *editing* pada *fighting scene* film *Merantau* karya Gareth Evans adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif interpretatif. Penelitian kualitatif didasarkan pada penafsiran terhadap dunia berdasarkan konsep-konsep yang umumnya tidak memberikan angka-angka numerik, seperti etnometodologi atau jenis-jenis wawancara tertentu melainkan lebih bersifat interpretatif yang adanya kesan, pendapat, dan pandangan berhubungan dengan adanya tafsiran terhadap objek penelitian.

[13] Jane Stokes, 2006. *How To Do Media and Cultural Studies*, (Yogyakarta:Bentang), 112

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Metode deskriptif hanya memaparkan situasi atau perisiwa, dan menggambarkan variabel demi variabel yang kemudian diuraikan kedalam bentuk kata-kata berdasarkan data-data yang dikumpulkan secara bervariasi.[14]

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.[15] Adapun sumber data primer pada penelitian ini berupa data *audio visual* film *Merantau* yang penulis dapatkan dari sumber youtube.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.[16] Data sekunder digunakan untuk melengkapi data primer. Data sekunder pada penelitian ini adalah dokumen seperti buku-buku kepustakaan, jurnal, skripsi, artikel, sinopsis, dan video *behind the scene*, yang berhubungan dengan film *Merantau*.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan langkah awal yang penulis lakukan dalam proses mengamati objek penelitian penulis, pengamatan yang penulis lakukan

[14] Jalaluddin Rakhmat, 2012. *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung:Rosdakarya), 25
[15] Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RD*, (Bandung: Alfabeta), 225
[16] Sugiyono, 225.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

melalui observasi nonpartisipan[17] dimana penulis tidak terlibat pada tahap pasca produksi film *Merantau*, melainkan penulis sebagai pengamat yang bersifat independen dalam mengamati objek penelitian penulis dengan menonton film *Merantau* berulang kali, hal ini penulis lakukan untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam. Pemahaman secara mendalam ini dimaksudkan bahwa penulis benar-benar memahami teknik *editing* yang diterapkan pada adegan perkelahian film *Merantau*, berdasarkan alur ceritanya.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan salah satu cara bagi penulis dalam mengumpulkan data, penulis menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut penulis dapatkan melalui buku-buku kepustakaan, karya ilmiah, artikel, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet dan sumber-sumber lain.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan upaya penulis untuk memperoleh data informasi yang relevan berkaitan dengan film *Merantau*. Dokumentasi yang diperoleh berupa *capture* setiap *shot* dari film *Merantau* yang menjadi bahan analisa penulis yang bersumber dari film *Merantau*.

[17] Sugiyono, 145

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Menyusun penulisan ilmiah secara sistematis, konkrit dan langsung pada pokok permasalahan yang dituju serta tepat sasaran, berdasarkan analisis isi, data dan referensi yang telah diperoleh. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai memutuskan apakah "makna" sesuatu mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal, dan proporsi-proporsi.[18]

Emzir menjelaskan, ada tiga tahapan yang dilakukan dalam analisis data kualitatif, yaitu: Reduksi data, model data (*data display*), penarikan/verifikasi kesimpulan.

> Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian "data mentah" yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. ... "suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara di mana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan."[19]

[18] Emzir, 2014, *Metodologi Penelitian Kualitatif ANALISIS DATA*, (Jakarta: PT Raja Grafindo), 133
[19] Emzir, 129-130

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

Penulis mereduksi data dengan cara mengelompokkan film *Merantau* ke dalam tiga tahapan (persiapan, konfrontasi, resolusi) berdasarkan alur cerita, dengan memfokuskan objek penelitian pada *fighting scene* film *Merantau* dari ke tiga tahapan tersebut.

> ... "model" sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. ... "model tersebut mencakup berbagai jenis matrik, grafik, jaringan kerja, dan bagan. Semua dirancang untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung, bentuk yang praktis, dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan maupun bergerak ke analisis tahap berikutnya model mungkin menyarankan yang bermanfaat."[20]

Pada bagian analisis data, penulis menyusun data *capture* dari potongan *shot fighting scene* film *Merantau* dan diuraikan dalam bentuk *teks naratif* berupa kata-kata dan kalimat berdasarkan pemahaman penulis tentang teknik *editing* pada adegan perkelahian film *Merantau* sesuai dengan teori terkait. Analisis data tersebut dilakukan sejak tahap pengumpulan data atau ketika proses penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil analisis data yang penulis jabarkan, kemudian penulis membuat kesimpulan atas hasil penelitian penulis.

Penulis menggunakan metode analisis data kualitatif secara deskriptif interpretatif, dimana peneliti harus mampu menganalisa dan memahami permasalahan berdarkan analisis wacana yang merupakan salah satu cara mempelajari makna pesan sebagai alternatif lain akibat keterbatasan dari

[20] Emzir, 131-132

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
2. Pengutipan diperbolehkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, serta karya tulis ilmiah lainnya
3. Dilarang memperbanyak, memperjualbelikan, menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa seizin ISI Padangpanjang
Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

analisis isi[21], yang diuraikan kedalam bentuk *teks* naratif yang mengungkapkan sebuah penafsiran terkait dengan konsep *continuity editing* yang digunakan pada adegan perkelahian film *Merantau*.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan ini dibagi dalam beberapa bagian yang disusun secara sistematis, adapun sistematika penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I, menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II, mendeskripsikan secara umum tentang film *Merantau* yang terdiri dari gambaran umum film *Merantau* yang menjelaskan awal produksi film dan keunikannya, prestasi yang pernah diraih diberbagai festival film, sinopsis film dan tim produksi yang terlibat, menjelaskan pola pengembangan cerita film *Merantau*.

BAB III, menjelaskan tentang teknik *continuity editing* yang diterapkan pada *fighting scene* film *Merantau* berdasarkan alur ceritanya.

BAB IV, berisikan kesimpulan hasil penelitian dan saran. Pada bagian akhir ini dimuat data-data pendukung tulisan seperti, kepustakaan dan lampiran yang berfungsi untuk melengkapi uraian yang disajikan.

---

[21] Burhan Bungin, 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada), 161