



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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekerasan dalam rumah tangga atau KDRT masih sering terjadi hingga sekarang ini. KDRT merupakan suatu tindakan kekerasan dalam rumah tangga yang dilakukan oleh suami, istri, maupun anak yang mengakibatkan dampak buruk terhadap kondisi fisik, psikis anggota keluarga dan keharmonisan rumah tangga. Selain berdampak buruk pada rumah tangga dan anggota keluarga seperti istri atau suami, KDRT juga sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak. Reaksi anak-anak terhadap pengalaman menyaksikan kekerasan dalam keluarga/KDRT menunjukkan adanya gangguan perilaku. Anak-anak yang memiliki ketahanan diri yang kuat dapat mengembangkan pemahaman yang tepat atas peristiwa kekerasan yang disaksikannya.

Gangguan *Disosiatif* memiliki gambaran esensial berupa gangguan pada fungsi yang biasanya mencakup kesadaran, memori, identitas, atau persepsi lingkungan. Hal ini sering menghambat kemampuan anak untuk melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, mengganggu hubungan, dan menghambat kemampuan anak untuk melakukan sesuatu terhadap realitas peristiwa yang traumatik. Identitas gangguan ini sangat bervariasi dan dapat muncul tiba-tiba atau bertahap, bersifat sementara atau kronis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Tema tentang *Disosiatif* dapat digarap melalui media film fiksi. Dengan format fiksi, penulis mempunyai ruang kebebasan untuk berimajinasi dan mendramatisasi. Dramatisasi tersebut sangat mendukung daya tarik penonton, dengan begitu pesan yang akan di sampaikan akan lebih mudah di mengerti. Film fiksi yang sesuai dengan tema besar cerita film ini adalah genre drama, sub genre *psychology* film. *Psychology film* (film psikologi) sering kali mengambil kisah kehidupan tokoh yang mengalami gangguan jiwa.

Genre ini pada umumnya berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, dan suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri maupun alam. Kisah sering kali menggugah emosi ,dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya. Tema pada umumnya mengangkat isu sosial baik skala besar (masyarakat) maupun skala kecil (keluarga) seperti ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, salah kejiwaan, penyakit, kekuasaan, dan sebagainya. Beberapa film fiksi yang bertemakan *disosiatif* seperti, *Unknown* dan *Identity*. Penulis mengemas film fiksi ini dengan plot non linier dengan tujuan terciptanya sebuah rasa penasaran antara sebab – akibat yang tidak dijelaskan secara berurutan. Cerita dengan alur seperti ini membuat penonton penasaran dan mempunyai banyak pertanyaan- tentang apakah yang sebenarnya terjadi di dalam cerita.

Salah satu skenario yang bercerita tentang *disosiatif* berjudul *Diso(she)atif*, ditulis oleh Hendria. Skenario ini berisi pesan agar KDRT harus dihindari, karena berdampak buruk bagi anak-anak. Skenario ini juga

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 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

menginformasikan bahwa penderita *disosiatif* harus diperlakukan dengan cara terapi atau dengan metode pengobatan lainnya. Urut-urutan peristiwa disusun berdasarkan kemungkinan dampak negatif dari sebuah KDRT yang terjadi di lingkungan kita pada saat ini, namun peristiwa-peristiwa tersebut direkonstruksikan kembali dengan menyuguhkan suasana drama yang akan diwujudkan dalam pengadeganan dan proses *editing*.

Peran seorang editor sangat berpengaruh dalam sebuah rangkaian tim kerja kolektif pada produksi film. Karena, segala bentuk hal yang berkaitan dengan proses produksi sebuah film akan di finalkan oleh seorang editor. Jadi bentuk akhir dari penyelesaian sebuah film bertumpu pada proses editing yang dipertanggungjawabkan oleh editor. Di sini penulis menjadi seorang editor dalam penggarapannya. Setelah memahami tema, maka penggarapan editing yang dipilih terhadap karya ini adalah *Contrast editing*, dan akan diangkat ke dalam sebuah film.

Alasan penulis memilih *Contrast editing* adalah untuk menciptakan perbedaan antara ruang realita dan alam bawah sadar. Realita adalah yang benar-benar ada dan alam bawah sadar adalah penyampaian informasi antara manusia secara tidak sadar.¹ Setiap peristiwa terjadi pada ruang realita dan alam bawah sadar. Peristiwa yang dihadirkan dari tokoh utama dalam skenario *Diso(she)atif* terjadi pada ruang dan waktu yang berbeda sehingga membutuhkan keterikatan untuk menghubungkan perjalanan hidupnya sesuai dengan jalan cerita pada film ini.

¹ <https://id.wikipedia.org>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Secara umum cerita menyampaikan dua realita, untuk menyampaikannya butuh pendekatan dalam hal ini pendekatan yang penulis pilih adalah dengan *Contrast editing*. *Contrast editing* adalah membuat perbedaan dua adegan. Kesan yang dihasilkan untuk membangkitkan emosi dan pemahaman penonton di mana dua adegan yang saling berlawanan baik suasana maupun waktu yang sangat terlihat perbedaannya. Kontras dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah memperlihatkan perbedaan yang nyata apabila diperbandingkan memperlihatkan perbedaan nyata dalam hal warna, rupa, ukuran, dan sebagainya.²

Untuk mencapai *Contrast editing* dengan tidak terlepas dari aspek yang harus dikontrol berdasarkan cerita, yaitu dari pencahayaan, bisa menjadi *contras* sebagai pembeda antara realita dan alam bawah sadar. Bukan sebagai transisi perpindahan *scene* saja *contras* juga bisa diterapkan dalam sebuah suara. penulis mencoba untuk mengontrolnya dengan menggabungkan beberapa teknik-teknik *editing* yang memungkinkan *Contrast editing* akan terpenuhi, seperti *graphic match* sebagai transisi perpindahan *scene* antara realita dan *scene* alam bawah sadar. *Graphic match* yakni, transisi antara dua *shot* yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang serupa. *Graphic match* biasanya untuk menunjukkan transformasi *shot* secara gradual.

Berdasarkan keberadaan gangguan psikologi *disosiatif*, penulis ingin menciptakan karya film yang menampilkan gangguan psikologi, pemikiran

² <http://kbbi.web.id>



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 Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

yang dialami oleh penderita dan perbedaan realita-realita dalam kehidupan si penderita dengan realita dalam pemikiran (alam bawah sadar) penderita akan disampaikan dengan metode *contras editing*.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Beranjak dari latar belakang di atas, rumusan ide penciptaan bagi penulis adalah bagaimana melakukan penyuntingan dengan menggunakan *Contras editing* pada film fiksi "*Diso(she)atif*"

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan ide penciptaan, maka tujuan dari penciptaan ini adalah melakukan penyuntingan untuk menjaga keterhubungan gambar sehingga menghadirkan informasi dan motivasi cerita pada film fiksi "*Diso(she)atif*"

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi Pengkarya

Menambah pengalaman baru dalam menerapkan *Contras editing* pada film fiksi *Diso(she)atif*. Yang memakai alur cerita *non-linear* dengan tema psikologi.

b. Bagi Institusi

Dengan terciptanya *Contras editing* untuk menjaga keterhubungan gambar sehingga menghadirkan informasi dan motivasi cerita pada



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 Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

film fiksi *Diso(she)atif*, semoga menjadi bahan rujukan dan referensi di bidang editing dalam menciptakan karya-karya seni lainnya.

c. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi sebuah tontonan alternatif yang menghibur serta memahami kondisi lingkungan yang terjadi saat ini.

D. Tinjauan Karya dan Orisinalitas

Di Indonesia produksi film bertema psikologi memang tidak sebanyak film-film bertema percintaan, perang, setan-setan dan sebagainya. Film bertema psikologi belum menjadi sorotan bagi para produser film. Selain tidak menjanjikan dari segi untung, pada kenyataannya penonton film di Indonesia cenderung lebih menyukai film-film tema percintaan dan genre lainnya.

Pada beberapa tahun terakhir ini muncul beberapa nama sutradara yang “berani” menciptakan film-film dengan tema psikologi. Beberapa diantaranya seperti *Shutter Island*. Film ini bercerita tentang sebuah pulau terpencil yang jauh dari daratan hanya bisa ditempuh melalui kapal laut. Tempat dipulau itu adalah Rumah Sakit Jiwa yang dikelola oleh pemerintah. didalamnya tentu saja banyak dihuni oleh Pasien-pasien gila yang aneh-aneh tingkah lakunya dan terdapat bangsal-bangsal untuk pasien di dalam rumah sakit tersebut. Edward “Teddy” Daniels (Leonardo Di Caprio), Seorang detektif pria yang ditugaskan mencari seorang pasien yang bernama Rachel

Solando. Film ini umumnya berupa imajinasi dan *flashback* yang juga akan penulis pakai dalam film *Diso(she)atif*. Seperti salah satu adegan dalam film tersebut yang menggunakan *Discontinuity Editing* yang memberikan informasi keterhubungan cerita antara ruang nyata dan imajinasi ketika teddy mengingat wajah istrinya perubahan warna *contras* bisa dilihat pada saat halusinasi yang terjadi pada Teddy dengan kemunculan istrinya. Namun genre film ini sama dengan film yang akan penulis garap.



Gambar 1
 Film Shutter Island
 (Sumber : Capture image, Ghali suhadri; 2017)

Nampak terlihat pada gambar di atas *contras* yang terjadi kepada pencahayaan, adegan, dan komposisi pencahayaan film *Sutter Island* antara nyata dan imajinasi cahaya yang natural pada keadaan nyata dan ruang imajinasi dengan pencahayaan yang *high key*. Pada scene imajinasi komposisi gambar lebih banyak menggunakan komposisi yang bergerak.

Pada prinsipnya proses editing yang dilakukan pada film *Shutter Island* tidak jauh berbeda dengan film yang telah dibahas di atas, namun dalam hal ini penulis menyampaikan informasi keterhubungan ruang nyata

dan imajinasi pada proses editing melalui penggabungan beberapa teknik-teknik editing seperti *cross cut* dan *graphical match*.



Gambar 2
 Poster Film PINTU TERLARANG
 (Sumber : Ghali Suhadri; 2017)

Pintu Terlarang yang di sutradarai oleh Joko Anwar film yang bercerita tentang Gambir (Fachri Albar), seorang seniman patung yang mempunyai kehidupan yang semua orang impikan istri cantik, sukses, teman-teman setia. Bukan tanpa alasan ia sukses membuat patung yang sempurna. Adalah Talyda (Marsha Timothy), seorang wanita cantik istri Gambir yang secara tidak langsung memberikan “sentuhan” bagi patung perdana Gambir yang akhirnya menjadi ciri khas patung –patung buatannya.

Jika ditinjau dari konsep editing film ini menggunakan metode *Discontinuity editing*, dan juga banyak keterhubungan plot yang bolak balik

antar beberapa *scene*, hal ini terlihat dari adegan-adegan yang mengalir pada film ini.

Film *The Number 23* ini adalah film asal Amerika bergenre thriller yang dirilis pada tahun 2007 yang lalu, film *The Number 23* disutradarai oleh Joel Schumacher. Film *The Number 23* ini memiliki cerita tentang kehidupan Walter Sparrow (Jim Carey) yang sangat terobsesi dengan angka 23. Kisah berawal dari Agatha, yang merupakan istri Sparrow yang menerima hadiah ulang tahun sebuah novel dari temannya. Novel ini berjudul *The Number 23*. Sparrow pun sangat tertarik untuk membacanya, dan ia pun kemudian sangat terpengaruh. Hari-hari selanjutnya novel itu memutar-balikan kehidupannya menjadi penyiksaan psikologisnya. Persamaan yang ada dalam film *The Number 23* dengan film yang diproduksi adalah menggunakan *Contras editing*. Dalam film *The Number 23* editingnya membuat perbedaan.



Gambar 3
Poster Film Number 23
(Sumber : Ghali Suhadri; 2017)



Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang Hak Cipta Milik ISI Padangpanjang

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

Warna antara ruang nyata dan imajinasi yang berbeda menjadi sebuah ruang dan waktu sehingga penonton mengira peristiwa ini terjadi di tempat yang sama. Hal ini penulis terapkan dalam film fiksi *Diso(she)atif*, yang menjadi perbedaannya antara film *The Number 23* dengan film yang diproduksi adalah cara penggarapannya.