

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keluarga merupakan kelompok sosial yang mendasar dalam masyarakat yang umumnya terdiri dari dua orang tua dan anak-anak mereka. Orang-orang yang tergabung dalam satu keluarga ini umumnya memiliki komitmen jangka panjang satu sama lain dan sebaian besar tinggal dalam satu atap bersama. Peran seorang ayah dalam keluarga adalah sebagai pemimpin dalam keluarga, memberikan nafkah kepada anak danistrinya, sedangkan peran ibu adalah mendidik, merawat dan membesarkan anak-anaknya.

Namun jika sebuah keluarga tidak memiliki sosok seorang ibu, maka peran ibu akan diambil alih oleh ayah. Menjalankan peran sebagai seorang ayah dan sekaligus ibu bagi anak-anaknya dan merupakan suatu hal yang sulit dikarnakan beberapa faktor, yang membentuk keperibadian anak sehingga membuat sulit berkembang sesuai dengan harapan seorang ayahnya dan menjadi beban bagi seorang ayah layaknya orang tua tunggal yang dimiliki seorang anak.

Anak tunggal atau dalam bahasa minang (tongga babeleang) berbeda dengan anak-anak yang memiliki saudara kandung, beberapa anak tunggal cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, meski demikian, karakter anak tunggal sebenarnya banyak dipengaruhi dari lingkungan tempat dia tumbuh dan pola asuh orang tua.

Dari penjelasan diatas maka terciptalah skenario yang berjudul “Tongga Babeleang” bertema drama keluarga yang mengangkat konflik antara anak dan

Ayah. Yang mengambil sudut pandang dari seorang Ayah yang memiliki anak remaja dan istri yang sudah tiada semenjak anaknya lahir. Sang Ayah membesarkan anaknya dengan caranya sendiri. Karena kerasnya didikan sang Ayah, membuat si Anak berprasangka buruk kepada Ayahnya. Dalam skenario “Tongga Babeleang” ini, sosok seorang Ayah yaitu Amran merupakan orang tua tunggal semenjak anaknya baru lahir, Amran diusir dari rumah keluarga sang istri karena keluarga istri Amran tidak setuju dengan pernikahan tersebut. Dengan keras sosok seorang Mamak yaitu Leman memutuskan untuk mengusir Amran dan kemenakannya yaitu Fadil dengan alasan karna Fadil lahir diluar nikah. Fadil selalu diejek oleh teman-temannya karena dia tidak memiliki ibu dan karena Fadil sering di marahi oleh Ayahnya. Hal tersebut membuat Fadil selalu selalu menyendiri, namun peran seorang teman yaitu Ridwan selalu mengingatkan dan menolong Fadil dalam menghadapi masalah.

Pengkarya menggarap skenario “Tongga Babeleang” ini melelui media film fiksi agar penonton lebih dapat memahami pesan yang terdapat pada film tersebut dan informasi yang dihadirkan menjadi lebih ringan dan dapat dicerna oleh penonto. Selain itu dengan pemikiran kreatif dan imajinatif pengkarya menyampaikan pesan melelui audio visual agar kesinambungan ruang dan waktu pada film dapat terjaga.

Dalam memproduksi film ini pengkarya memiliki jabatan sebagai seorang *Editor*. *Editor* adalah sebutan bagi orang seseorang yang berprofesi sebagai ahli penyunting gambar audio dan video. *Editor* menyusun *shot* per *shot* tersebut sehingga menjadi *scene* kemudian menyusun *scene* per *scene* tersebut hingga

menjadi *squence*, kemudian *squence* tersebut disusun sampai terjadinya film secara utuh.

Dalam film fiksi “Tongga Babeleang” ini, pengkarya menerapkan konsep *continuity editing* dengan *metode cutting to continuity* bertujuan untuk menjaga kesinambungan ruang dan waktu pada film fiksi “Tongga Babeleang” agar penonton merasa nyaman karena tidak ada lompatan waktu yang signifikan.

Istilah ruang dan waktu atau ruang waktu terkadang digunakan dalam dua konteks yang berbeda akan tetapi dengan pengertian yang sama membuat bingung sebagian orang yang belum paham dengan kedua konteks tersebut. Konteks pertama yang menjelaskan tentang ketidak terpisahan antara ruang dan dunia. Ketika kita mengatakan bahwa hidup didalam sebuah ruangan maka itu mempunyai makna semantik yang sama dengan hidup di sebuah dunia. Maka mengatakan hidup di ruang lain (ruang mimpi, ruang mistik) sama artinya mengatakan hidup di dunia lain (dunia mimpi, dunia hantu). Berbeda dengan ruang dan waktu pada film yang bisa diubah sesuai dengan kemauan seorang sutradara. Ruang pada film adalah lokasi terjadi nya aksi sedangkan waktu adalah aksi terjadinya adegan pada film.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN KARYA

Beranjak dari latar belakang yang sudah penulis jabarkan, rumusan ide penciptaan pengkarya adalah bagaimana menerapkan konsep *continuity editing* menggunakan metode *cutting to continuity* pada film fiksi “Tongga Babeleang”.

C. TUJUAN PENCIPTAAN KARYA

1. TUJUAN UMUM

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah memberikan pelajaran kepada masyarakat betapa sulitnya menjadi orangtua tunggal yang membesarkan anaknya seorang diri.

2. TUJUAN KHUSUS

Tujuan yang ingin di capai dari penciptaan karya ini adalah Melakukan penyuntingan film fiksi “Tongga Babeleang” untuk menjaga kesinambungan ruang dan waktu.

D. MANFAAT PENCIPTAAN KARYA

1. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang di representasikan kedalam bentuk *audio visual* agar menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang

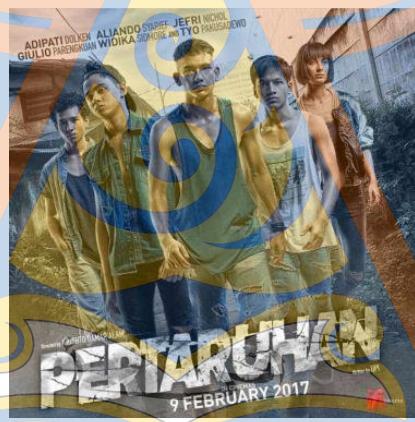
2. Manfaat Praktis

- a. Terciptanya sebuah film fiksi “Tongga Babeleang” sebagai sebuah film dengan *Genre* drama keluarga dengan tema perjuangan seorang ayah yang membesarkan anaknya seorang diri.
- b. Menjadikan sebuah bahan pembelajaran bagi masyarakat khususnya orang tua dan anak-anak bahwa betapa sulitnya menjadi ayah yang membesarkan seorang anaknya sendirian.

E. TINJAUAN KARYA

Dalam dunia perfilman saat ini banyak sekali rumah produksi yang membuat film dengan *genre* drama keluarga. Drama keluarga biasanya memiliki unsur komedi, *horror*, *love story*, *action*, *thriller* dan *fantasi* sebagai pendukung cerita. Konflik yang terjadi pun bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam sekitar. Berikut beberapa film yang menjadi referensi penulis dalam pembuatan karya film fiksi:

1. Pertaruhan



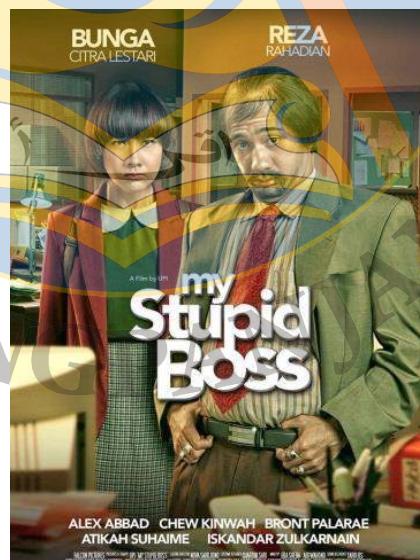
Gambar 1
Poster film “Pertaruhan”
(Sumber: Google, 2020)

Pertaruhan di sutradarai oleh Karishto Damar Alam. Film ini menceritakan tentang kehidupan empat orang saudara yaitu Ibra, Elzan, Amar, dan sibungsu Ical, yang hidup sederhana bersama ayahnya bekerja sebagai seorang satpam di sebuah bank. Keluarga ini sudah kehilangan ibu semenjak Ical dilahirkan. Hubungan antara sang Ayah dan ketiga anaknya yang remaja

menjadi sangat tidak harmonis dan seringkali terjadi pertengkaran diantara mereka. Sampai suatu hari, Ayah mereka diberhentikan dari pekerjaannya, bersamaan dengan itu penyakit paru-paru yang didapatnya semakin parah dan membuatnya jatuh sakit. Ibra selaku Anak pertama memikirkan bagaimana membayar pengobatan sang Ayah yang harus di opname. Selalu menemui jalan buntu, Akhirnya Kakak Adik itu mengambil keputusan yang sangat nekat demi pengobatan sang Ayah, yaitu merampok bank tempat Ayah mereka bekerja.

Film pertaruhan ini memiliki konsep yang sama dengan film fiksi “Tongga Babeleang” yaitu konsep *Continuity editing*. Sedangkan perbedaannya adalah tidak menggunakan metode *cutting to continuity*, sedangkan metode yang penulis gunakan adalah *cutting to continuity*.

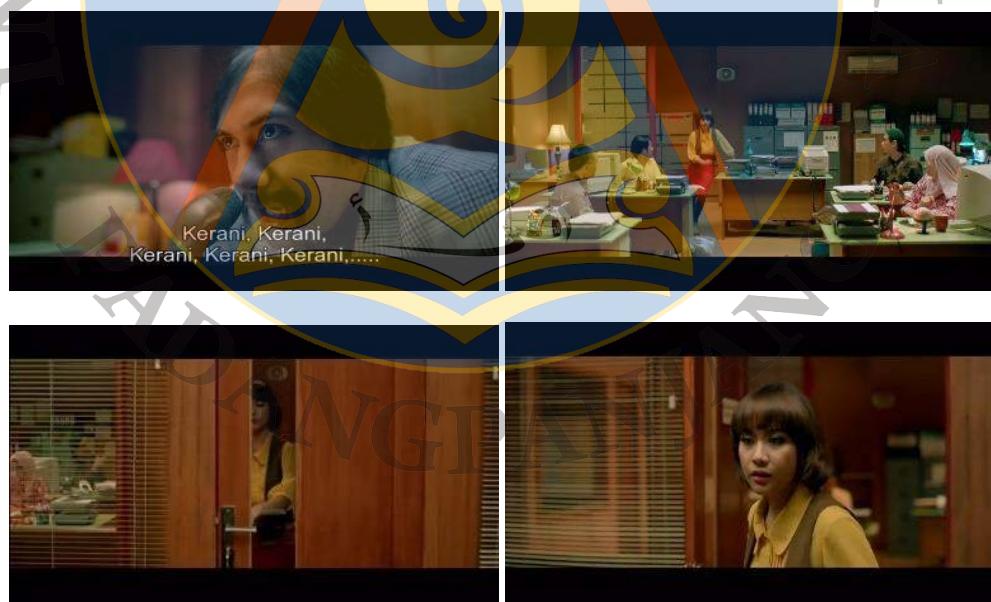
2. My Stupid Boss



Gambar 2
My Stupid Boss
(Sumber: google, 2020)

Film yang di sutradarai oleh Upi Avianto film ini menceritakan tentang hubungan antara seorang karyawan dan bosnya yang berkelakuan super ajaib! Diana tinggal di Kuala Lumpur mengikuti Dika, suaminya yang bekerja disana. Diana lalu melamar pekerjaan di sebuah perusahaan, bos nya kebetulan adalah seorang teman kuliah Dika sewaktu kuliah di Amerika.

Kesamaan film *My Stupid Boss* dan film fiksi “Tongga Babeleang” yaitu sama-sama menggunakan *Cutting to continuity*. Menunjukkan bahwa penyambungan yang dilakukan mengikuti alur dari cerita pada film tersebut. Sedangkan perbedaannya adalah pada tema, di film *My Stupid Boss* memiliki tema drama komedi dan di film yang akan penulis garap memiliki tema drama keluarga.



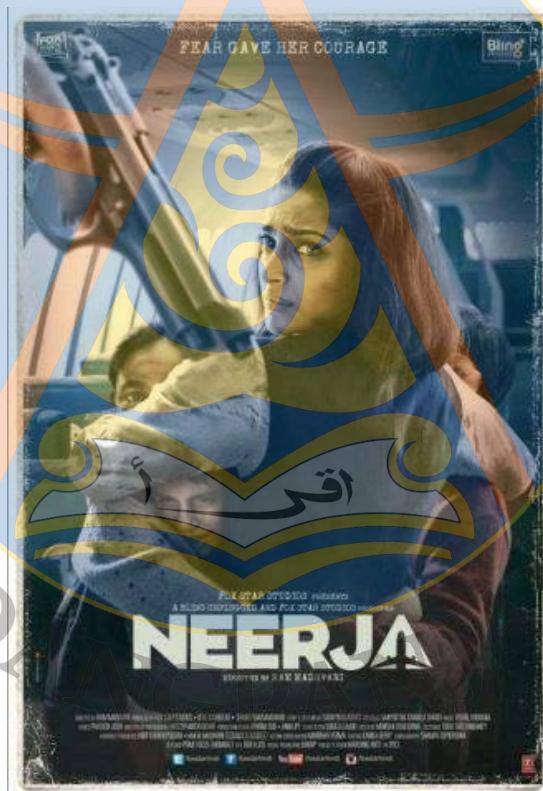


Gambar 3

My Stupid Boss

(Sumber: *screen capture* oleh Egi Guntari, 2019)

3. Neerja



Gambar 4

Neerja

(sumber: google, 2020)

Film ini disutradarai oleh Ram Madhavani menceritakan tentang pembajakan pesawat *pam am* penerbangan 73 yang didukung organisasi *Abu*

Nidal di Karachi, Pakistan pada 5 september 1986. sebuah keluarga di Waco, Texas, pada tahun 1956.

Kesamaan film Neerja dengan film fiksi “Tongga Babeleang” yaitu sama-sama menggunakan *Cutting to continuity*. Menunjukkan bahwa penyambungan yang dilakukan mengikuti alur dari cerita pada film tersebut. Sedangkan perbedaannya yaitu pada tema. Di film Neerja memiliki tema drama *thriller biography* dan di film yang akan di garap adalah drama keluarga.



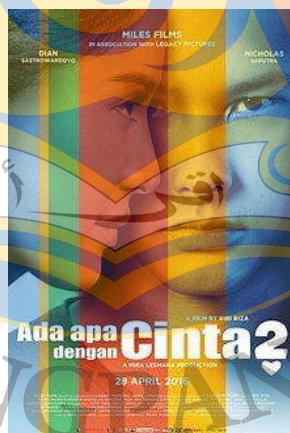


Gambar 5

Neerja

(sumber: *screen capture* oleh Egi Guntari, 2020)

4. Ada apa dengan Cinta 2



Gambar 6

Ada Apa Dengan Cinta 2
(sumber: google, 2020)

Film ini disutradarai oleh Riri Riza, film ini menceritakan kisah percintaan antara Rangga dan Cinta, 14 tahun setelah perpisahan mereka di SMA, Rangga dan Cinta bertemu kembali di Yogyakarta untuk menutup kisah mereka setelah Rangga meninggalkan Cinta tanpa penjelasan.



Gambar 7
Ada Apa Dengan Cinta 2
(sumber: *screen capture kaidah 180°* oleh Egi Guntari, 2020)



Gambar 8
Ada Apa Dengan Cinta 2
(sumber: *screen capture eyeline match* oleh Egi Guntari, 2020)

Kesamaan film Ada Apa Dengan Cinta 2 dengan film fiksi “Tongga Babeleang” yaitu sama-sama memperhatikan kaidah 180° dan *eyeline match*, sedangkan perbedaannya adalah pada tema, pada film Ada Apa Dengan Cinta 2 ini memiliki tema drama percintaan sedangkan di film yang akan penulis garap memiliki tema drama keluarga.

5. Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1



Gambar 9

Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1
(sumber: google, 2020)

Film ini disutradarai oleh Anggy umbara, film ini menceritakan tentang 3 sekawan yaitu Dono, Kasino, Indro yang tergabung dalam satuan CHIPS. Walaupun di dalam diri mereka dipenuhi semangat yang menggelora dalam menjalankan tugas-tugasnya melayani masyarakat, namun kekacauan dan hura-hura selalu mereka timbulkan saat aksi mereka yang konyol. Hal ini membuat mereka menjadi bulan-bulanan banyak pihak, termasuk Boss mereka. Sampai akhirnya sang Boss menghadirkan Sophie, seorang personel professional CHIPS yang cantik dari Perancis untuk membantu tugas baru Dono, Kasino, Indro dalam menangkap para pelaku begal.



Gambar 10
Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1
(sumber: *screen capture Reverse shot* oleh Egi Guntari, 2020)

Kesamaan film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 dengan film fiksi “Tongga Babeleang” adalah sama-sama menggunakan *Reverse Shot* dengan tujuan apabila tokoh melihat sebuah objek, maka *shot* selanjutnya akan memperlihatkan objek yang dilihat oleh tokoh, sedangkan perbedaannya adalah di film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 memiliki tema drama komedi, sedangkan di film yang akan penulis garap memiliki tema drama keluarga.

F. LANDASAN TEORI PENCITAAN

Editing merupakan salah satu elemen sinematik dalam pembentukan sebuah film. Sebelum memasuki proses *editing*, segala sesuatu yang berkaitan dengan produksi seperti komposisi adegan, gerakan pemain, *blocking* kamera, efek-efek cahaya, pemilihan warna, penataan kamera serta unsur-unsur visual lainnya seperti setting, kostum latar belakang dan properti harus terpadu atas dasar akibat secara komulatif ketika adegan-adegan tiba pada penyuntingan akhir.¹ Seluruh elemen-elemen *mise-en-scene*, dan sinematografi sudah final ketika akan memasuki proses *editing*, sehingga tidak menyulitkan proses penyuntingan *editing*.

Definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil dan merangkainya untuk menjadi suatu karya film yang utuh. Sementara definisi *editing* setelah filmnya

¹ Joseph V. Marselli, 2010. *A.S.C The Five C's of Cinematography*, Motion Picture Filming Tecnicue Simplified. Jakarta: Fakultas Film dan televise IKJ. Hlm 328

jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot-nya.²

Editor bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita.³

Joseph V. Marcelli, A.S.C menjelaskan sebagai berikut:

Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual rasa film melalui pemilihan shot, arasemen, dan timing secara ahli. Ia menciptakan kembali, bukan membuat lagi, rekaman kejadian itu mencapai efek secara komulatif yang seringkali lebih besar dari action-action dalam satu scene yang dikumpulkan bersama.⁴

Film bertumpu pada proses *editing* yang dipertanggung jawabkan oleh *editor*.

Ia dapat melakukan pemotongan, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapatkan isi yang diinginkan, kontruksi serta ritme dalam setiap babak dan dalam film secara keseluruhan.⁵

Secara umum konsep *editing* terbagi dua bagian yaitu *Continuity Editing* dan *Discontinuity Editing*. Konsep merupakan sebuah cara untuk menyatukan *shot-shot* menjadi sebuah peristiwa, bahkan hingga menjadi sebuah film utuh. Konsep dapat membantu penonton dalam memahami ruang dan waktu yang sampaikan oleh pembuatnya. Untuk menyampaikan informasi keterhubungan ruang dan waktu, penulis menerapkan konsep *Continuity Editing*, merupakan sebuah proses penyuntingan untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Bersama dengan aspek

² Ibid, Hlm 123

³ Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
Hlm 59

⁴ Ibid. Hlm 59

⁵ Ibid, Hlm 59.

sinematik lainnya, yakni mise-en-scene dan sinematografi, *Continuity Editing* digunakan agar hubungan kontinuitas naratif antar shot tetap terjaga.

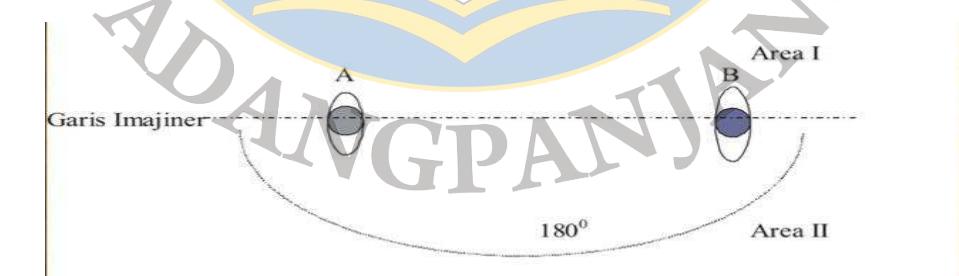
Continuity editing mengalirkan rangkaian kejadian tanpa menunjukkan semuanya secara harfiah. Tujuannya adalah untuk menuturkan naratif dengan jelas dan koheren sehingga tidak membingungkan penontonnya.⁶

Konsep *Continuity editing* ini terbagi menjadi kesinambungan ruang (*Continuity Spatial*) dan kesinambungan waktu (*Continuity Temporal*).

1. Kesinambungan ruang (*Continuity Spatial*)

Konsep ini sesungguhnya mencoba menguraikan ruang secara utuh agar tidak menjadi pertanyaan di benak penonton. Karena *scene* yang banyak digunakan pada film yang akan penulis garap ini adalah adagan dialog, maka adegan tersebutlah yang akan digunakan dalam menjelaskannya kesinambungan ruang. Dalam kesinambungan ruang ada beberapa hal yang harus di perhatikan, antara lain:

- Kaidah 180^0



Gambar 11
Dua orang berdialog tampak dari atas
(Sumber : *screen capture*, 2020)

Aturan 180^0 merupakan aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis imaginer ketika transisi *shot (cut)* dilakukan. 180^0 merupakan

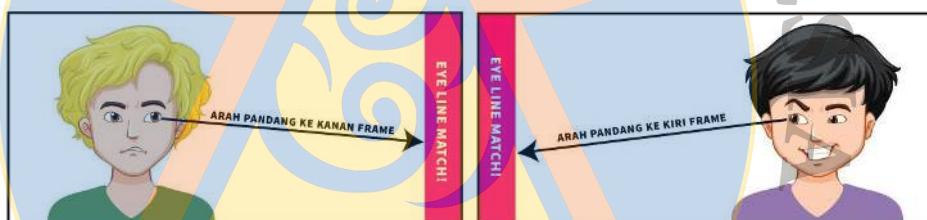
⁶ Ibid. Hlm 133

garis imajiner persis dimana sebuah aksi berlangsung yang biasanya searah dengan arah karakter atau objek. Adegan orang berdialog, orang berjalan, serta kendaraan yang sedang melaju, garis imajiner searah dengan arah aksinya.⁷

- *Shot/Reverse shot*

Syarat ini menetapkan bahwa apabila tokoh melihat orang lain, haruslah di perlihatkan di dalam urutan *shotnya* dan diperlihatkan kepada penonton. Kemunculannya harus proposional. Artinya tidak boleh satu *shot* penting hanya keluar satu atau dua kali saja. Pembuat film harus memberi kesempatan kepada penonton untuk melihat sesuatu yang dilihat oleh tokoh.

- *Eyeline Match*



Gambar 12
Arah paandang dua orang
(Sumber : *screen capture*, 2020)

Merupakan garis mata yang seolah-olah menghubungkan kedua mata tokoh, sehingga posisi masing-masing tokoh dapat terjelaskan. Misalnya tinggi tokoh sejajar, maka A dan B akan menunjukkan garis mata yang sejajar. Bila posisi A lebih pendek dari posisi B maka ketika dialog dilakukan, A akan mendongak dan B akan melihat kebawah.

⁷ Ibid. Hlm 134

- *Match on action*

Perpindahan shot yang diambil dari arah berbeda yang memperlihatkan sebuah aksi tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama. Syarat ini bertujuan untuk memberikan penekanan dramatik juga estetika.

2. Kesinambungan waktu (*Continuity Temporal*)

Sementara dalam kesinambungan waktu ada beberapa syarat yang harus diperhatikan, antara lain yaitu :

- Urutan waktu

Waktu dalam kehidupan manusia merupakan waktu yang berjalan linear (lurus), progresif (maju kedepan) dan juga tidak terpenggal. Pembuat film mencoba menerjemahkan bentuk waktu kedalam rangkaian gambar dan suara dalam urutannya.

LINEAR : A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N..... dst

NON-LINEAR : K, L, M, A, B, C, N, O, R, Q, R, D, E, F, G, S, T, U, V..... dst

FLASHBACK

FLASHBACK

Dalam tahap pengeditan, penulis juga menggunakan beberapa metode *editing*. Metode *editing* adalah sebuah cara atau pendekatan dari seorang *editor* dalam melakukan penyambungan dan penyusunan shot-shotnya. Hal ini banyak berkaitan dengan aktifitas serta pemikiran sang *editor*. Penulis menerapkan metode *Cutting to continuity* adalah merupakan sambuangan atau penyambungan

yang digunakan untuk kesinambungan penceritaan (*narrative continuity*).⁸ Sebuah pemotongan untuk menyambung dari *scene* ke *scene* berikutnya, Misalnya pada *scene* 16, 17 yaitu Amran keluar Dari kamar Fadil, kemudian Fadil keluar kamar. Di *scene*ikutnya Fadil Keluar dari Kamar dan melihat Amran keluar dari dapur dan menaruh cambung berisi nasi hangat. Selain itu, penulis juga menambahkan beberapa metode pendukung pada beberapa *scene* seperti *cut in* dan *parallel editing*.

Cut in adalah sebuah transisi langsung dari jarak *shot* jauh ke *shot* yang lebih dekat di ruang yang sama.⁹ Salah satu *scene* yang menggunakan *cut in* adalah pada *scene* 7. Fadil masuk ke dalam rumah menuju meja makan, pada adegan ini menggunakan ukuran gambar *long shot*, lalu membuka tutung nasi, terlihat sebuah wadah nasi yang berisi penuh, dan satu piring berisi ikan goring, dalam adegan ini menggunakan ukuran gambar *close up* dengan tujuan untuk menunjukkan detail dari *shot* utama.

Parallel editing merupakan sebuah penyambungan berselang seling dua pristiwa atau lebih yang terjadi di ruang yang berbeda dan namun penonton merasa bahwa waktu terjadinya bersamaan.¹⁰ Salah satu *scene* yang memnggunakan *parallel editing* adalah pada *scene* 19, 20, 21 dan 22. *Scene* 19, Imral menyerang Fadil dari belakang, Fadil pun dikeroyok oleh Hamdan, Imral, dan dua orang temannya, di lanjutkan pada *scene* 20, Amran sedang duduk di kursi, merapikan jala dan perlengkapan nelayan. Ridwan datang dengan nafas terengah-engah setelah berlari, mereka berbincang dan Amran pun bergegas

⁸ Kusen Dony Hermansyah. Teori dasar *editing* film, (Jakarta : 2009). Hlm 49

⁹ Ibid. Hlm 17

¹⁰ Ibid. Hlm 49

mengikuti Ridwan. *Scene 21* memperlihatkan perkelahian masih berlanjut, Amran datang bersama Ridwan.

