BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG KARYA

Nasionalisme memiliki arti penting bagi bangsa Indonesia. Nasionalisme merupakan sebuah ajaran untuk mencintai bangsa dan Negara sendiri. Tujuan dari nasionalisme itu sendiri merupakan menjadikan masyarakat nasional untuk melawan masuknya budaya luar yang tidak baik di ditiru oleh masyarakat, sehingga melahirkan semangat rela berkorban. Menghilangkan tuntunan berlebihan dari warga negara baik itu individu maupun kelompok.

Padahal nasionalisme itu sendiri merupakan sebuah ajaran untuk mencintai bangsa dan negara sendiri. Nasionalisme menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI:

> "Nasionalisme" Kesadaraan keanggotaan dalam suatu bangsa yang secara pontensial bersama-sama mencapai, mempertahankan, mengabdikan identitas, intengritas, kemakmuran, dan kekuatan bangsa itu; semangat bangsa.[1]

Media sosial dan pemberitaan di stasiun televisi yang ada di Indonesia sering kita lihat bahwa bangsa ini banyak mengalami berbagai masalah, mulai dari masalah korupsi kolusi nepotisme, masalah diskriminasi ras, agama, dan masalah hukum. Bahwa sebenarnya akar dari permasalahan tersebut adalah mulai berkurangnya jiwa nasionalisme dari masyarakat saat ini. Mudahnya mengakses media hiburan salah satunya adalah musik, membuat kebanyakan generasi muda lebih suka mendengar musik barat dan kpop di *handphone* mereka, membuat lagu daerah dan lagu nasional mulai berkurang populer

[1]https://kbbi.web.id/nasionalisme. diakses pada 03/08/2019. 07.03.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

lagi di generasi muda sekarang ini. Nasionalisme akan menjadi sebuah tema film yang pengkarya produksi dengan judul skenarionya *Menggapai Asa.*

Pengkarya telah menyelesaikan dan telah memperoleh hasil dari naskah yang berjudul *Menggapai Asa*. Skenario yang berjudul *Menggapai Asa* menceritakan tentang seorang lelaki bernama Ismail yang selalu hormat setiap pergi ke sekolah kepada tokoh pahlawan nasional Indonesia. Film berjudul *Menggapai Asa* ini menghadirkan karakter Ismail yang sedikit pendiam, tetapi dia seorang lelaki yang gigih, rela berkorban dan tekun. Di skenario *Menggapai Asa* ini pengkarya menggarapnya dalam bentuk sebuah film fiksi pendek.

Film merupakan salah satu bentuk karya seni yang mampu menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang kreatif sekaligus unik.[2] Film fiksi itu sendiri adalah suatu jenis film yang terikat oleh *plot* dan umumnya menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata.[3] Himawan Pratista mengelompokan film Secara garis besar menjadi tiga buah format film, diantaranya film fiksi atau drama, film non fiksi dan film eksperimental. Selanjutnya Himawan Pratista mengartikan film fiksi:

> Film fiksi/drama adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan maupun menguras air mata penontonnya.[4]

[2]Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. Hlm 4.
[3]Ibid hlm 6.
[4]Ibid hlm 14.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Melalui media film fiksi ini agar penonton lebih dapat memahami dan merasakan pesan, dengan pemikiran kreatif dan imajinatif pengkarya menyampaikan pesan melalui *audio visual* agar penekanan tokoh pada film dapat tersampaikan. Film ini bergenre drama sosial dengan menyajikan kisah yang mendapatkan sebuah pesan sosial pada penonton.

Film ini memiliki Struktur tiga babak yang merupakan satu bentuk pola cerita, yang dipakai untuk menyusun konstruksi drama dalam tiga bagian cerita yaitu pengenalan, konflik, dan penyelesaian. Pada umumnya alur struktur tiga babak dibentuk secara linear berdasarkan ruang dan waktu. Informasi ini telah disampaikan melalui *audio visual* dalam bentuk film fiksi.

Dalam produksi film fiksi ini pengkarya memiliki jabatan sebagai seorang *editor* atau bekerja di paska produksi. *Editor* adalah sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar atau penyunting gambar *video* dan *audio* pada saat paska produksi atau bekerja setelah proses produksi selesai. Menyunting adalah teknik penggabungan beberapa shot tunggal menjadi satu kesatuan cerita utuh.[5] *Editor* tersebut menyusun sebuah *shot-shot* sehingga menjadi sebuah *scene* atau adegan, kemudian *scene* tersebut akan terciptanya sebuah *sequence* (kumpulan beberapa adegan), sehingga akan terciptanya sebuah film yang utuh.

Sebagai seorang *editor* pengkarya menerapkan konsep *cut in* pada film fiksi *Menggapai Asa*, *cut in* ini secara tidak langsung sudah masuk kedalam *continuity* editing, karena *cut in* ini selalu menjaga kesinambungan. Hadirnya

[5] https://dikiumbara.wordpress. diakses pada 12/09/2019. 10.29.

gaya *continuity* editing akan menjaga *cut in* untuk tercapainya kesinambungan, karena *continuity* editing merupakan pemastian tercapainya kesinambungan cerita dalam adegan. Serta pengkarya juga menggunakan teknik pendukung yaitu *parallel cutting*.

Cut in pada film *Menggapai Asa* bertujuan untuk memberikan informasi citra gerak pada tokoh utama serta juga menunjukan informasi latar tempat yang menunjukan ruang dan citra waktu, serta memperlihatkan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasi pesan-pesan tertentu pada tokoh utama saat melakukan aktifitas. Pengkarya juga menghadirkan visual yang saling keterhubungan dengan latar tempat dan *dramatic context* atau hubungan *dramatic* saat menggunakan *cut in.*

Minimnya dialog, membuat akan terciptanya penekanan aksi tubuh dan citra gerak Ismail yang selalu berjiwa cinta bangsa ini melalui hal yang kecil sehingga memberikan manfaat yang besar dengan menggunakan konsep penyambungan gambar *cut in* sehingga tercipta informasi detail pada tokoh utama melalui aksi tubuh tokoh dalam film fiksi *Menggapai Asa*.

Hadirnya *cut in* pada skenario *Menggapai Asa* yang pengkarya produksi menjadi film fiksi, pengkarya memberikan informasi detail pada tokoh utama, sehingga penonton mendapatkan informasi aksi tubuh dan citra gerak pada tokoh utama saat menonton film fiksi *Menggapai Asa*. Informasi merupakan pesan atau sekumpulan pesan yang berbentuk ekspresi ataupun ungkapan. Pengkarya memberikan informasi detail yang dapat direkam dan dipahami oleh penonton.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang, rumusan ide penciptaan yaitu bagaimana menyunting gambar pada film fiksi *Menggapai Asa* menggunakan konsep *cut in* untuk memberikan informasi detail pada tokoh utama?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan karya ini yaitu mampu menciptakan sebuah penekanan informasi dan penekanan aksi pada tokoh utama yang terdapat dalam skenario *Menggapai Asa* dengan menggunakan konsep penyambungan *cut in*.

2. Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini yaitu untuk memberikan sebuah rasa jiwa nasionalisme melalui media film tentang seorang anak kecil yang tinggal sebuah desa yang memperlihatkan sebuah kesederhanaan dan anak tersebut sangat peduli dengan bangsa ini.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat teoritis

a) Hasil karya ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pertelevisian dan perfilman di Indonesia yang menggunakan teori editing yang sejenis atau sama.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

b) Hasil karya ini juga diharapkan dapat memberi kontribusi dalam perkembangan perfilman di Indonesia dan bermanfaat dalam teori *editing.*

2. Manfaat praktis

a) Bagi Pengkarya

Teraplikasikannya ilmu editing yang telah dipelajari selama perkuliahan, serta menambah pengalaman baru dalam menerapkan konsep *cut in* dalam film fiksi berjudul *Menggapai Asa.*

b) Bagi lembaga Pendidikan

Dengan terciptanya film fiksi berjudul *Menggapai Asa* ini, semoga menjadi bahan rujukan dalam menciptakan karya-karya seni lainnya. Selain itu, menambah koleksi dan arsip data berbentuk karya *audio visual* untuk lembaga pendidikan/institusi.

c) Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan diproduksinya film fiksi *Menggapai Asa* ini bisa menjadi bahan pelajaran tentang meningkatkan kembali jiwa nasionalisme bagi masyarakat tentang pesan yang terkandung dalam film ini.

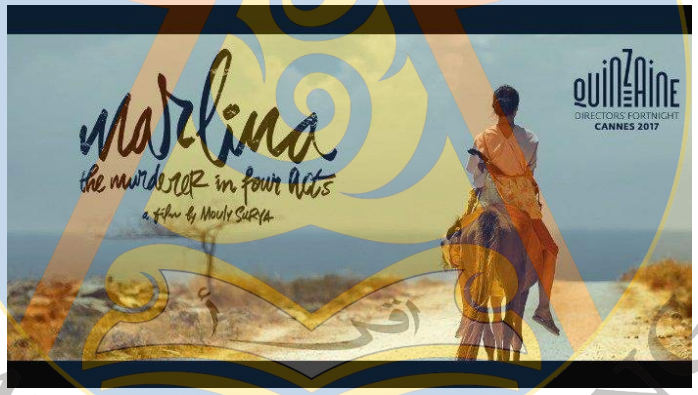
E. TINJAUAN KARYA

Pada penciptaan karya ini pengkarya tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat pengkarya termotivasi dalam sebuah teknik karya penciptaan, seperti referensi karya, teknik, serta konsep karya yang diciptakan. Pada

beberapa *scene* di dalam naskah *Menggapai Asa* ini, pengkarya memaparkan konsep atau teknik dari beberapa film yang pernah pengkarya tonton sebelumnya dan mempunyai beberapa kemiripan dengan karya yang diciptakan.

1. Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak

Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak adalah flm bergenre *satay western*. Film Indonesia ini di rilis pada tahun 2013 yang disutradarai oleh Mouly Surya. Naskah film ini ditulis oleh Mouly Surya dan Rama adi. Film *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* ditayangkan secara perdana di Indonesia pada tanggal 16 November 2017.



Gambar 1
Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak
(*Capture image*, 2019)

Pengkarya mengambil referensi film yang berjudul *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak*. Jika dikaitkan dengan film fiksi *Menggapai Asa* yang pengkarya ciptakan, terdapat persamaan yaitu sama menggunakan konsep *cut in*. Di awal film *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* sudah memperlihatkan sebuah *cut in* pada seorang perampok yang membawa sepeda motor menuju kerumah Marlina, sedangkan film

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Menggapai Asa rencananya mulai awal *scene* sudah memperlihatkan *cut in* pada Ismail dan teman-temanya yang bernyanyi di sawah. Sedangkan perbedaannya yaitu film fiksi *Menggapai Asa* yang pengkarya ciptakan ini menerapkan tiga *shot cut in* yang telah terkonsep dengan cara *shoot* awalannya secara jauh - lalu pindah kedekat - pindah lagi ke jauh, sedangkan film *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* pakai dua *shot cut in* dari jauh kedekat.

2. Kampung Zombie

Film K*ampung Zombie* yang disutradarai oleh Billy Christian dan penyunting gambarnya Askan Larepand, film ini ditayangkan pada 19 Maret 2015. Film ini menceritakan lima sekawan baru saja melakukan perjalanan mendaki gunung. Di tengah perjalanan pulang, mobil yang mereka kendarai kecelakaan. Mereka pun bermaksud mencari bantuan di sebuah kampung. Ternyata yang mereka temui adalah sekawan zombie.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Gambar 2
Kampung Zombie
(*Capture image*, 2019)

Banyak terdapat di film Kampung zombie ini yang memakai metode *Continuity* editing. Film *Menggapai Asa* menggunakan *Continuity* editing seperti yang digunakan pada film Kampung zombie. Secara keseluruhan film *Kampung Zombie* memperlihatkan sebuah metode *continuity* editing, sama persis dengan film *Menggapai Asa* yang pengkarya hadirkan sama-sama menggunakan *continuity* editing dikeseluruhan film. Perbedaan di film *Kampung Zombie* menggunakan teknik *intercut* yang terdapat didalam rumah usang saat zombie berkeliaran, sedangkan di film *Menggapai Asa* memakai teknik pendukung *Paralel cutting* yang terdapat saat Ibu Ismail yang lagi terbaring dirumah sedangkan Ismail lagi berlari di perbukitan.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

3. Tanah Surga Katanya

Setelah meninggalnya istri tercinta, Hasyim, mantan sukarelawan konfrontasi Inonesia Malaysia tahun 1965, memutuskan tidak menikah. Ia tinggal bersama anak laki-laki satu-satunya yang juga menduda, Haris dan dua cucunya. Film ini di sutradari oleh Herwin Novianto, dan naskah ditulis oleh Danial Rifki dengan tanggal rilis 15 Agustus 2012.

Gambar 3
Tanah Surga Katanya
(*Capture image*, 2019)

Pengkarya mengambil referensi film yang berjudul *Tanah Surga Katanya*. Jika dikaitkan dengan film fiksi *Menggapai Asa* yang pengkarya ciptakan, terdapat persamaan yaitu sama menggunakan *Cut In.* Pada *film Tanah Surga Katanya* terlihat anak kecil dan kakeknya sedang memancing ikan menggunakan perahu, pada film *Menggapai Asa* terlihat Ismail yang sedang membawa cangcimen. Sedangkan perbedaannya yaitu Film *Tanah Surga Katanya* memiliki capaian untuk memberikan *dramatic impact* ke penonton yang telihat pada saat penonton menonton kalahnya tim sepakbola Indonesia melawan tim sepakbola Malaysia, sedangkan film

fiksi *Menggapai Asa* yang memiliki capaian untuk memberikan informasi detail pada tokoh utama dan memberikan informasi latar tempat yang terdapat saat Ismail yang lagi berlari di perbukitan, serta film *Menggapai Asa* juga menghadirkan *dramatic context* disaat Ismail melihat label harga sepatu bola.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Proses dalam mencapai penuturan akhir cerita dalam sebuah film perlu adanya seorang *editor*, sebagai penyempurnaan rangkaian cerita melalui proses editing. Menurut Kusen Dony Hermansyah proses editing merupakan:

> Editing yaitu suatu koordinasi satu *shot* dengan *shot* lain sehingga menjadi satu-kesatuan utuh yang sesuai dengan ide, konsep cerita ataupun skenarionya dan dengan mempertimbangkan *mise en scene*, sinematografi atau videografi, *editing* dan suara.[6]

1. *Continuity* editing

Continuity editing disini menjadi sebuah gaya editing. Menurut Himawan Pratista, *Continuity* editing adalah:

> *Continuity* editing adalah sebuah proses penyuntingan untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Bersama dengan aspek sinematik lainnya , yakni mise-en-scene dan sinematografi, *continuity editing* digunakan agar hubungan kontinuitas naratif antar shot tetap terjaga.[7]

Tujuannya adalah untuk menuturkan *naratif* dengan jelas sehingga tidak membingungkan penontonnya. Di dalam materi *editing* Kusen Dony

---

[6]Kusen Dony Hermansyah. 2009. *Teori Dasar Editing Film*. Jakarta: Cinemagorengan. hlm 2.
[7]Ibid. hlm 133.

Hermansyah berjudul *Teori Dasar Editing*, Soemardjono D.W membagi dua konsep *continuity* editing yaitu:

1) Kesinambungan Azazi, Yang dimaksud kesinambungan azazi adalah kesinambungan dari *mise en scene* dalam sebuah *scene* atau *sequence.*
2) Kesinambungan Pictorial, Kesinambungan pictorial sebenarnya bersumber dari film & *The Director* karya dari Don Livingston dimana ia membagi menjadi:
   a) *Matching The look*: Diartikan sebagai keterpaduan arah pandang, dimana dasarnya tetaplah *axis of action* dari kaidah 180˚.
   b) *Matching The Position*: Diartikan sebagai keterpaduan posisi dimana bila didalam shot pertama A berada dikiri B, maka di shot selanjutnya bila – tidak ada pergerakan A haruslah tetap berada di kiri B.
   c) *Matching The Movemone*: Diartikan sebagai keterpaduan gerak, dimana dasarnya tetaplah *axis of action* dari kaisah 180˚. Jadi bila shot pertama ada subyeknya yang bergerak dari kanan ke kiri frame maka gerak dalam shot selanjutnya haruslah sama dengan shot sebelumnya. Bila tidak akan terjadi kesalahan *screen direction.*[8]

[8]Kusen Dony Hermansyah. 2009. *Teori Dasar Editing.* Jakarta: Cinemagorengan. hlm 48.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Disamping itu, didalam materi editing Kusen Dony Hermansyah berjudul *Continuity editing*, konsep *continuity* menurut David Bordwell ini digunakan untuk membuat penonton nyaman atau tidak terganggu dalam menonton pertunjukan film. David Bordwell membagi dua konsep *continuity* editing yaitu:

1) *Continuity Spatial* (Kesinambungan Ruang): Konsep ini sesungguhnya mencoba menguraikan ruang secara utuh agar tidak menjadi pertanyaan di benak penonton. Karena atau peristiwa atau scene yang banyak digunakan dalam pembuatan film adalah adegan dialog maka adegan tersebut yang digunakan dalam menjelaskannya.
   a) *Kaidah 180°*: Aturan ini dibutuhkan untuk menjaga garis aksi pada sebuah adegan percakapan. Ruang di sebuah scene disusun berdasarkan apa yang disebut *axis of action*, the center line – garis tengah ini yang juga sering disebut garis imajiner. Aturan ini menegaskan bahwa kamera tidak boleh menyebrangi garis imajiner (lewat dari aturan main 180º) dan penting bagi kamera untuk mengikuti set up kamera pada saat establish.
   b) *Eyeline Match*: sebuah garis mata yang seolah-olah menggubungkan kedua mata tokoh sehingga posisi tokoh dapat terjelaskan.
2) *Continuity Temporal* (Kesinambungan Waktu): Waktu dalam kehidupan manusia adalah waktu yang berjalan linear progresif dan tidak terinterupsi atau tidak terpenggal. Film mencoba

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

meneterjemahkan bentuk waktu ini kedalam rangkaian gambar dalam urutannya (Flash-back dan Flash-Forward).[9]

2. *Cut In*

Dalam film fiksi berjudul *Menggapai Asa* pengkarya menerapkan konsep c*ut in. Cut* in merupakan sebuah penyambungan antar *shot* dimana *shot* tersebut terdiri dari *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat dari *shot* sebelumnya. *Cut in* secara logika tidak akan mungkin bisa digunakan antar *scene,* tapi hanya bisa digunakan dalam sebuah *scene* yang terdiri dari dua buah *shot* atau lebih. *Cut in* bertujuan untuk memberikan sebuah informasi yang jelas dari *shot* sebelumnya atau menonjolkan sebuah aksi pada tokoh. Jadi, *cut in* ini lebih memperlihatkan sebuah informasi yang lebih detail atau yang lebih jelas apa yang dilakukan oleh tokoh, serta memberikan sebuah kode atau semiotika yang dihadirkan di film tersebut sehingga penonton bisa tau apa yang dihadirkan di film tersebut.

Menurut Himawan pratista di buku *Memahami Film, cut in* memiliki sebuah definisi, yaitu;

> *Cut in* adalah sebuah *transisi* langsung dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* yang lebih dekat diruang yang sama. Sebuah establish *shot* disusul dengan *shot* medium *shot* atau *close up* dalam ruang yang sama adalah *cut in*. Sebuah *shot* yang memperlihatkan mobil berisi dua orang dari jarak jauh dan *shot* berikutnya memperlihatkan dua orang tersebut dari dalam mobil juga merupakan salah satu teknik *cut in*.[10]

[9]Kusen Dony Hermansyah. 2009. *Continuity Editing*. Jakarta: Cinemagorengan. hlm 39.
[10]Himawan Pratista. 2008. *Memahani Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. hlm 140.

3. Teknik pendukung

Dalam film fiksi berjudul *Menggapai Asa* ini juga menerapkan teknik pendukung lainnya sesuai dengan kebutuhan dalam setiap *scene*nya. Seperti *Parallel Cutting, Parallel Cutting* merupakan penyambungan *shot* yang dilakukan berselang-seling dengan dua peristiwa dan ruang/tempat yang berbeda, namun dengan waktu yang bersamaan.[11] Alasan pengkarya menghadirkan *Parallel cutting* di teknik pendukung, agar menunjukan informasi waktu pada dua peristiwa yang terjadi bersamaan dalam ruang yang berbeda, sehingga ada perpaduan yang menunjukan disaat kesenangan Ismail ternyata ibunya sakit.

Menerapkan konsep *cut in*, pengkarya optimis mampu menyampaikan informasi detail pada tokoh utama dan memperlihatkan latar tempat di film fiksi *Menggapai Asa*. Informasi merupakan pesan atau sekumpulan pesan yang berbentuk ekspresi ataupun ungkapan. Dalam film fiksi berjudul *Menggapai Asa* ini, informasi yang pengkarya sampaikan berupa informasi tempat dan informasi detail tokoh utama, dimana melalui sebuah konsep yang telah diatur peletakan *Cut in*-nya yang susunan melalui *shot-shot* yang telah terkonsep yang akan menjelaskan dimana lokasi tempat atau peristiwa itu terjadi dan bagaimana suasana di ruang tersebut. Pengkarya memberikan informasi detail pada tokoh utama dan informasi latar tempat agar dapat direkam dan dipahami oleh penonton.

[11]Kusen Dony Hermansyah. 2009. *Gaya dan Metode Editing.* Jakarta: Cinemagorengan. hlm 8.

Menurut Kusen Dony Hermansyah di materi editing yang berjudul *Continuity* editing, Griffith mengembangkan dramatisasi menjadi tiga bagian yaitu:

1. *Dramatic Content* (kandungan dramatik)

   Sebelum menyambung, setiap shot harus memiliki kandungan dramatik yang kuat agar dapat memperkuat keterhubungannya.

2. *Dramatic Context* (hubungan dramatik)

   Hubungan dramatik yang dimaksud merujuk pada setidaknya dua shot yang akan disambung apakah hubungan tersebut memiliki nilai informasi atau estetik.

3. *Dramatic Impact* (dampak dramatik)

   Apa akibat yang akan diterima penonton saat menyaksikan penyambungan penyambungan tersebut.[12]

Selain memberikan informasi detail pada tokoh utama, pengkarya juga menciptakan *dramatic context* agar *shot* yang akan disambung memberikan sebuah informasi dan unsur estetik kepada penonton.

[12]Kusen Dony Hermansyah. 2009. *Teori Dasar Editing*. Jakarta: Cinemagorengan. hlm 10.