

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG KARYA

Permainan dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa untuk menghibur diri setelah melakukan berbagai macam kesibukan. Permainan adalah bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.¹ Permainan juga memiliki berbagai macam jenis dan dilakukan menggunakan berbagai macam media.

Patekong atau Sipak Tekong merupakan permainan tradisional masa kecil, yang mana ada satu orang yang jaga dan yang lainnya bersembunyi. Sebuah kaleng berisi kerikil yang di letakan di lingkaran dan siapapun yang pertama kali keluar dari persembunyian, ia harus menendang kaleng tersebut untuk memperpanjang durasi persembunyian.

Permainan ini sering dimainkan anak-anak di sore hari sepulang mengaji, sehingga tidak jarang bagi mereka memainkannya hingga maghrib, namun salah satu mitos kepercayaan masyarakat Sumatera Barat adalah, di penghujung senja (maghrib) pada saat itulah setan berkeliaran menculik anak dan mengganggu aktivitas manusia. Maka tak jarang orang tua melarang anak mereka keluar bermain pada saat maghrib datang, selain waktu maghrib adalah waktu beribadah,

¹ Desmita El-Idhami, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Remaja Rosda Karya 2005), 147.

juga merupakan waktu istirahat, sehingga anak-anak bisa belajar sejenak di malam hari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Mitos mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia dan bangsa tersebut, mengandung arti mendalam yang di ungkapkan dengan cara ghaib².

Permainan dan larangan bermain di waktu maghrib seperti ini sering pengkarya alami pada masa kecil, hingga membuat pengkarya ingin memvisualkan bagaimana jika hal yang bertujuan untuk menakuti-nakuti seperti itu benar adanya. Hal ini menjadi tema penciptaan yang dibuat dalam bentuk naskah yang berjudul *Patekong*. Naskah *Patekong* dengan genre horror ini bercerita tentang 4 orang anak yang pada akhirnya di sembunyikan oleh makhluk ghaib karena tidak menghiraukan perkataan orang tua mereka yang telah melarang bermain patekong di penghujung senja. Kejadian ini membuat keresahan kepada keluarga serta warga kampung. Joni dan beberapa warga lainnya memutuskan mencari anak-anak tersebut kedalam hutan.

Menurut pengkarya tema yang digagas patut di jadikan media informasi yang berformat film fiksi, juga dapat membawa penonton hikmat dalam menyaksikan suatu cerita sehingga dapat menimbulkan kesan nyata. Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura yang meyakinkan.³ Film dikelompokkan menjadi 3 format, yaitu

²<https://kbbi.kemdikbud.go.id> diakses pada 25/02/2020, 23.10

³Joseph V Mascelli, *The Five C's of Cinematography*. (Jakarta : Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010) , 119.

Film fiksi, Dokumenter dan Eksperimental⁴. Pengkarya tertarik mengangkat ide ini dalam format film fiksi. Film fiksi adalah film yang peristiwa, ruang dan waktunya di rekayasa. Pengkarya akan menggarap ide cerita di atas dengan genre horor karena ada suatu daya ketertarikan terhadap film yang bergenre horror. Film horor memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan serta kejutan mendalam bagi penontonnya.⁵

Dalam penggarapan film fiksi *Patekong* pengkarya berperan sebagai seorang *editor*, dimana pengkarya bertanggung jawab dalam proses penyelesaian film atau bekerja di wilayah pasca produksi. *Editor* sangat berpengaruh dalam sebuah tim kerja pada produksi film, karena keberhasilan produksi sebuah film diselesaikan di meja *editing*.

Dalam proses pasca produksi seorang *editor* memberikan sentuhan khusus dalam menyusun gambarnya untuk memperoleh hasil yang maksimal, dalam menciptakan sebuah film perlu adanya sebuah konsep baik itu dalam pengadeganan, konsep gambar, suara dan editing. Pengkarya menggunakan teknik *Intercut* atau penyambungan berselang-seling dalam suatu adegan dengan tetap menjaga aspek-aspek editing seperti, *kontinuitas grafik*, *aspek ritmik*, *aspek spasial* juga *aspek temporal*, untuk meningkatkan *curiosity* atau rasa ingin tahu. Pengkarya tertarik menggunakan pendekatan ini dalam penerapannya agar pengkarya bisa mengulur informasi, sehingga rasa ingin tahu bisa tercapai.

⁴Himawan Pratista, *Memahami Film* (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), 4.

⁵Himawan Pratista, 2008 *Memahami Film*, 16.

B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang, rumusan ide penciptaan yaitu bagaimana menyunting gambar pada film fiksi *Patekong* menggunakan teknik *Intercut* untuk meningkatkan *Curiosity*.

C. TUJUANPENCIPTAAN

1. TUJUAN KHUSUS

Terciptanya film fiksi *Patekong* dengan menerapkan konsep *intercut* untuk meningkatkan *curiosity* melalui penyambungan shot dan scene yang berbeda latar tempat, dan memanipulasinya bolak-balik secara bergantian agar tetap berada dalam emosi kuriositas.

2. TUJUAN UMUM

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah meningkatkan rasa ingin tahu pada film *Patekong*.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Penciptaan terhadap karya adalah agar penerapan konsep *Intercut* terbentuk melalui adegan yang berbeda namun berkesinambungan agar tercapainya *Curiosity*.

2. Manfaat praktis

Dengan tercapainya penerapan konsep *Intercut* pada *editing* film *Patekong* di harapkan memberikan manfaat bagi semua kalangan.

a) Pengkarya

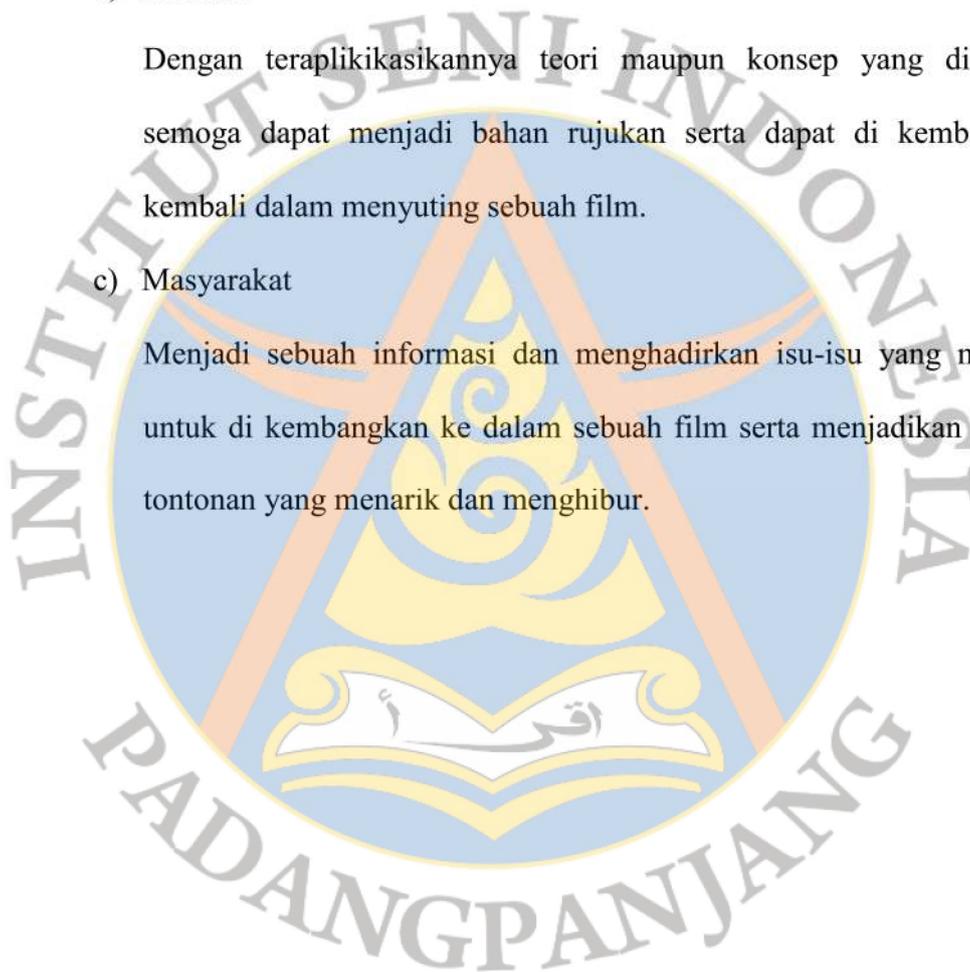
Menambah pengalaman baru dalam menyuting sebuah film dengan mengaplikasikan beberapa teori/ konsep *editing* untuk di terapkan ke dalam sebuah film.

b) Institusi

Dengan teraplikasikannya teori maupun konsep yang di pakai semoga dapat menjadi bahan rujukan serta dapat di kembangkan kembali dalam menyuting sebuah film.

c) Masyarakat

Menjadi sebuah informasi dan menghadirkan isu-isu yang menarik untuk di kembangkan ke dalam sebuah film serta menjadikan sebuah tontonan yang menarik dan menghibur.



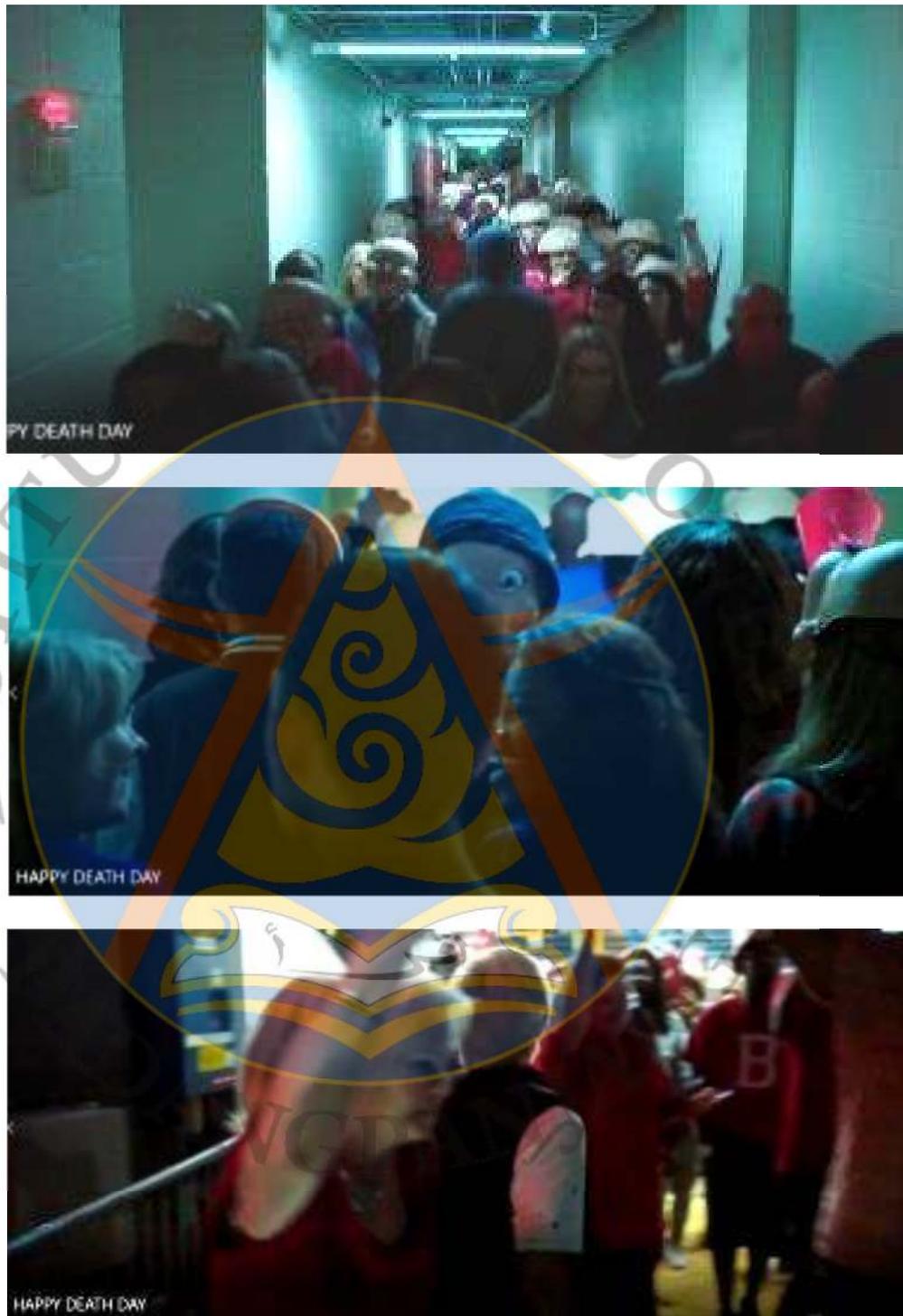
E. TINJAUAN KARYA

1. *Happy Death Day 2U*



Gambar 1.
Poster Film *Happy Death Day 2U*
(Sumber : Google, 2020)

Disutradarai oleh Christopher Landon, film yang merupakan *sequel* dari film *Happy Death Day* ini kembali menceritakan Rothe yang tidak sengaja berpindah ke dimensi lain, dimana ia harus menghidupkan kembali versi yang berbeda pada hari yang sama dan berulang kali ketika ia mencoba untuk pulang, sementara seorang pembunuh baru sedang berkeliaran. Film ini mengandung unsur *curiosity* dengan menggunakan *cut in* untuk mengulur informasi menggunakan penataan shot yang baik, sehingga menambah daya tarik film tersebut.

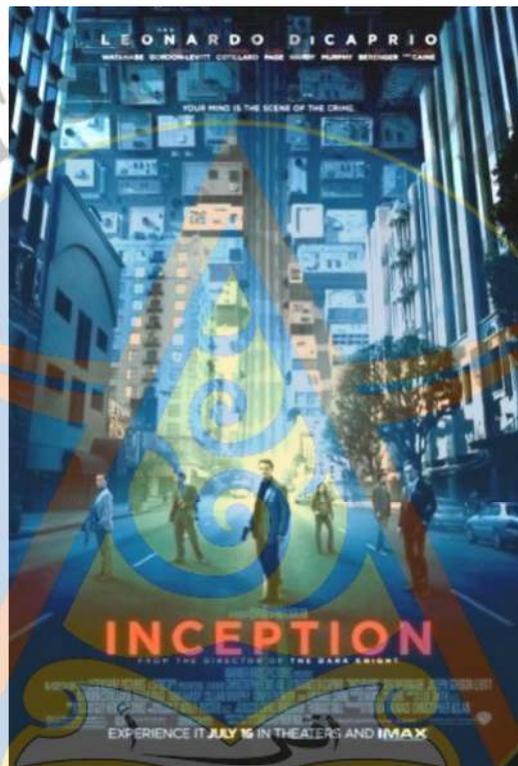


Gambar 2
Penerapan *Curiosity* pada film *Happy Death Day 2U*
(Sumber : Image capture Muhammad Rozy Anwar, 2020)

Pada adegan ini terlihat editor berusaha mengulur informasi, terlihat dari cara penataan *shot* nya dan *ending* dari *scene* ini di tahan sehingga

menguatkan rasa ingin tahu penonton. Pada film *Patekong* pengkaryanya juga meningkatkan *curiosity* namun perbedaannya pengkaryanya akan menerapkan aspek *editing*.

2. *Inception*



Gambar 3
Poster Film *Inception*
(Sumber : Wikipedia, 2020)

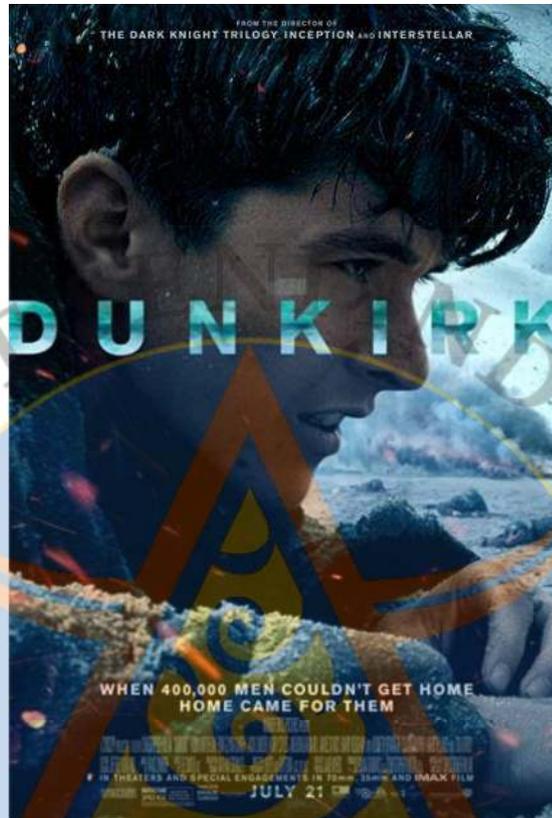
Inception adalah film fiksi ilmiah tahun 2010 yang disutradarai oleh Christopher Nolan menceritakan tentang Cobb, mata - mata ahli, mencuri informasi dari targetnya dengan masuk ke dalam mimpi mereka. Ia diburu atas pembunuhan istrinya, dan satu-satunya cara untuk menebus semua ini, adalah dengan *Inception*. Christopher Nolan memang sering kali melakukan *Intercut* pada banyak filmnya dimana pada film ini terlihat perpindahan ruang dan waktu yang dilakukan secara bolak balik dan menahan penonton dalam

keadaan cemas. Namun perbedaan dengan film Patekong akan di garap dengan genre horor sementara film Inception di garap dengan genre Fiksi ilmiah.



Gambar 4
Intercut pada film Inception
(Sumber : Image capture Muhammad Rozy Anwar 2020)

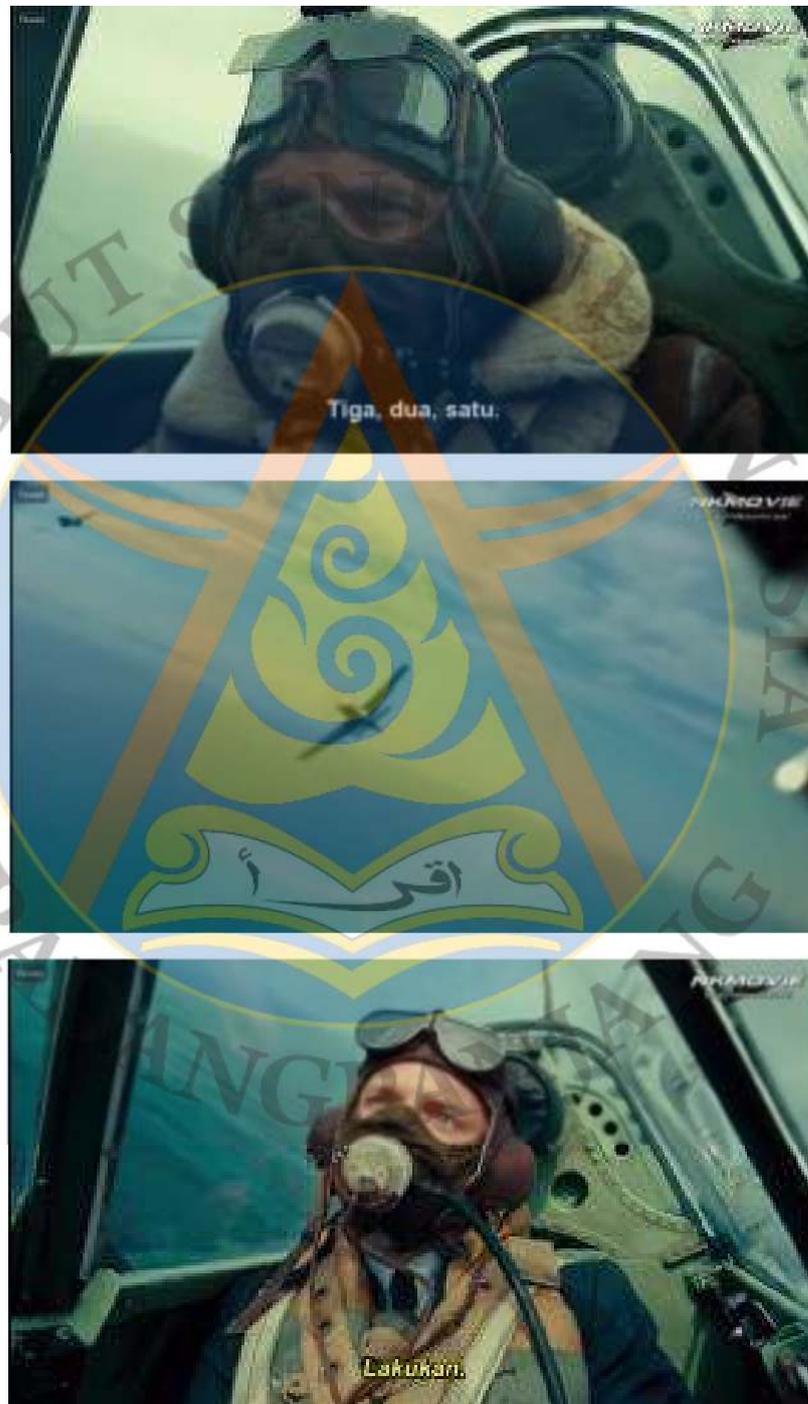
3. *Dunkirk*



Gambar 5
Poster Film *Dunkirk*
(Sumber : Imdb, 2020)

Film yang di sutradarai oleh Christopher Nolan ini bercerita tentang Saat pasukan sekutu dan Inggris mundur ke pesisir Dunkirk di garis pantai Prancis Utara, pasukan Jerman mengepung dan terus membombardir mereka. Pemerintah dan warga sipil Inggris pun turun tangan. *Dunkirk* dikisahkan dari tiga sudut pandang berbeda yaitu dari *The Mole* atau tanggul, *The Sea* atau pantai, dan *The Air* atau udara. Ketiga bagian ini mengambil waktu yang berbeda satu sama lain, namun akan terhubung menjadi satu cerita utuh di bagian akhirnya. Dengan tiga sudut pandang yang berbeda film ini juga

menggunakan *Intercut*, sehingga penonton pun diajak kebingungan untuk mengikuti alur maju-mundur di dalamnya.



Gambar 6
Intercut pada film *Dunkirk*
(Sumber : Image capture Muhammad Rozy Anwar 2020)

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Editing menjadi proses akhir dalam penciptaan sebuah film, di meja editing semua materi yang di ambil pada saat proses produksi di susun kembali sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.

Editing merupakan salah satu elemen sinematik dalam pembentukan sebuah film. Sebelum memasuki proses *editing* segala sesuatu yang berkaitan dengan produksi, seperti komposisi-komposisi adegan, gerakan-gerakan pemain kamera, efek-efek cahaya, pemilihan warna, penataan kamera serta unsur-unsur visual lainnya dari setting, costum, latar belakang dan *property* harus terpadu atas dasar akibat secara kumulatif ketika adegan-adegan tiba pada penyuntingan akhir.⁶

Seluruh elemen-elemen *mise-en-scene*, dan *sinematografi* sudah final ketika akan memasuki proses *editing*, sehingga tidak menyulitkan proses penyuntingan *editing*. Dalam tahap ini *shot-shot* yang telah diambil dipilih, diolah dan di rangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh, Definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar yang telah di ambil. Sementara defenisi *editing* setelah film jadi (paska produksi) adalah teknik - teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shotnya*⁷. *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 kumulatif yang seringkali lebih besar dari *action-action* dalam satu-satu *scene* yang di kumpulkan bersama.

Tanggung jawab *editor* untuk menghasilkan film yang terbaik dari bahan yang ada, seringkali *Editor* yang baik menukar konsep "*picture supervisor*" dengan

⁶Joseph V. Marselli, 2010 *The Five C's of Cinematography*, 328.

⁷Himawan Pratista, 2008 *Memahami Film*, 169.

kosep asli sutradara atau juru kamera. Hanya setelah melalui pertimbangan yang seksama mengenai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari sekian *shot* serta efek-efek yang diinginkan, Maka barulah *editor* merakit *scene*⁸.

Pendekatan yang akan pengkarya terapkan dalam menyunting gambar adalah *Intercut* yaitu penyambungan berselang-seling sebuah adegan dalam satu ruang atau lebih namun harus dalam satu waktu. Bila adegan tersebut berada dalam ruang yang berbeda, maka harus memiliki garis aksi yang sama.⁹ Dalam penerapannya penonton akan dibuat penasaran dan ingin tahu akan kejadian kejadian yang akan datang, di dalam editing juga terdapat 4 aspek yaitu:¹⁰

a) Kontinuitas Grafik

Kontinuitas grafik dapat di bentuk oleh unsur *mise en scene* dan sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya dan sebagainya.

b) Aspek Ritmik

Sineas mampu mengontrol durasi sebuah *shot*, yang sangat berhubungan dengan *shot* sebelum atau setelahnya sehingga mampu mengatur ritme *editing* sesuai tuntutan naratif.

c) Aspek Spasial

Yaitu cara seorang *editor* dalam memanipulasi ruang.

d) Aspek Temporal

Teknik editing mampu mempengaruhi naratif untuk memanipulasi waktu.

⁸Joseph V. Marselli, 2010 *The Five C's of Cinematography*, 299.

⁹Kusen Dony Hermansyah, *Teori Dasar Editing* (Jakarta: Cinemagorengan, 2009) 25.

¹⁰Himawan Pratista, 2008 *Memahami Film*, 126.

Pengkarya juga memakai teori pendukung metode penyambungan *Cut Away*. *Cut Away* adalah dimana dalam *shot* kedua atau selanjutnya tidak ada elemen visual *shot* yang pertama atau sebelumnya hal ini bertujuan untuk memberi informasi yang lebih banyak kepada penonton.¹¹

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang *editing*, Kusen Doni Hermansyah merangkum beberapa penjelasan tersebut, suatu koordinasi satu *shot* dengan *shot* yang lain sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh sesuai dengan ide, konsep cerita ataupun skenarionya. Sederhananya seorang editor melakukan koordinasi *shot* memilih materi memotong dan menyambung materi sesuai dengan *script*. Dalam Menyambung antara *shot* satu dengan *shot* dua pengkarya menggunakan bentuk *editing* yang umum di gunakan para editor yaitu *Cut*, *Cut* merupakan transisi *shot per shot* secara langsung, *Shot* A berubah seketika menjadi *shot* B. Jenis transisi *shot* ini sangat fleksibel digunakan, sehingga dapat digunakan pada gaya *editing* kontinuiti maupun diskontinuiti.

¹¹Kusen Dony Hermansyah, 2009 *Teori Dasar Editing*, 32