

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Penelitian

Dunia perfilman saat ini sangat bersaing ketat demi keunggulan film yang diproduksi, oleh karena itu kreatifitas dalam pembuatan film sangat menunjang untuk proses produksi, kreatifitas di antaranya adalah pemilihan tema cerita atau naskah, lokasi , karakter pemeran, properti, dan proses edit. Adapun Menurut Pearlman hasil akhir dalam produksi film adalah

Proses pasca produksi yaitu *editing*, dalam dunia *editing* terdapatlah bagian *montage* yang merupakan perikatan gambar dan suara ke dalam hubungan yang menghasilkan irama, ide-ide, dan pengalaman keseluruhan (Pearlman, 2009:155).

Secara umum *montage* merupakan bentuk *editing* yang merupakan transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya (Pratista, 2008:2). Transisi sendiri terbentuk karena adanya penggabungan rangkaian potongan-potongan film yang terpisah lalu disatukan menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan alur cerita yang berkelanjutan atau kontinitas. Perancangan dan persiapan proses *editing* biasa dilakukan melalui diskusi antara *editor* dan sutradara. *Editor* kemudian merancang tahapan *editing* dan diserahkan kepada produser atau sutradara dan di diskusikan sekali lagi untuk mencari kemungkinan terbaik untuk sebuah film. Proses *editing* yang dituangkan dalam bentuk *montage* merupakan bentuk film *editing*. Adapun menurut Pearlman bahwa *montage* adalah

Perikatan gambar dan suara kedalam hubungan yang menghasilkan irama, ide-ide, dan pengalaman keseluruhan (Pearlman, 2009:155).

Dalam penelitian ini penulis menganalisis menggunakan *montage* yang bertujuan untuk lebih mendapatkan unsur sinematik dan menciptakan makna pada setiap *shot* yang di ambil atau digabungkan. Penggunaan *montage* dalam film dapat memperlihatkan pembangunan karakter yang memiliki motivasi tinggi dalam hal mempelajari sesuatu. Salah satu sutradara Medan yaitu Onny Kresnawan yang sudah banyak men *direct* film Medan di antaranya Fidusia, Lestary, DUNIASiMAYA dan lain sebagainya. Onny Kresnawan juga sudah banyak meraih penghargaan film, salah satunya raih penghargaan di Toraja Film Festival 2018, dan juga sering menjadi narasumber di workshop film Medan. Diantara film yang sudah di *direct*, penulis tertarik pada film DUNIASiMAYA karena film tersebut menceritakan pembulian dan penyebaran berita bohong atau sering di sebut *Hoax*.

Film DUNIASiMAYA bercerita seorang gadis Desa yang hidup sederhana di sebuah rumah dan mempunyai seorang adik dan paman, kesehariannya gadis itu bersekolah akan tetapi selalu di bully oleh temannya sendiri sampai membuat berita bohong dalam sosial media. Sementara itu paman dari gadis tersebut juga menerima fitnah di sosial media. Pemberitaan paman dan gadis tersebut terus tersebar sehingga mencoreng namanya. Paman dan gadis tersebut melaporkan ke pihak kepolisian tersebut, hingga proses penyelidikan berlangsung dan mendapatkan orang yang menjadi dalang.

Dalam film ini karakter yang di perankan pada pemeran utama sangat menonjol untuk di analisis menggunakan *montage* karena pemeran utama banyak mengeluarkan mimik wajah yang berurutan dimulai dari biasa, kaget dan sedih dalam satu *scene*. Seperti halnya yang di ungkapkan oleh Sergei Eisenstein yaitu penggunaan *montage* dalam film dapat memperlihatkan pembangunan karakter yang memiliki motivasi tinggi dalam hal mempelajari sesuatu, sehingga dapat menonjolkan proses dan emosi batin.

Dalam hal ini penulis akan menganalisis menggunakan *montage* pada film tersebut dengan judul skripsi “**ANALISIS *MONTAGE* PADA FILM DUNIASIMAYA SUTRADARA ONNY KRESNAWAN**”

## **I.2. Rumusan Penelitian**

Pada latar belakang di atas penulis memperoleh rumusan masalah penelitian bagaimana analisis *montage* pada film DUNIASIMAYA sutradara Onny Kresnawan ?

## **I.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui *montage* pada film DUNIASIMAYA.
- b. Untuk mengetahui emosional peran dalam film dengan menggunakan metode *montage*.
- c. Untuk mengungkap makna pada setiap *shot* yang di ambil atau digabungkan pada film.

- d. Dapat menggabungkan setiap *shot* pada suatu *scene* hingga menjadi sebuah cerita.

#### **I.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Dapat menjadi suatu pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan objek penelitian khususnya mengenai *montage* pada film DUNIASiMAYA.
- b. Dapat menjadi suatu referensi bagi pembaca tentang penelitian ini.
- c. Dapat membangun karakter dalam hal peran pada film DUNIASiMAYA.
- d. Dapat meningkatkan suasana dramatis di setiap *scene* pada film DUNIASiMAYA.
- e. Dapat membangun sebuah cerita yang dihasilkan dari sebuah *shot* pada suatu *scene* di sebuah film.

#### **I.5. Tinjauan Pustaka**

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Lilik Reni Randawati (2018) yang berjudul ‘‘Konstruksi Visual Scene Tembang Durma

Kuntilanak Dalam Film Kuntilanak Melalui Teknik *Montage*'''. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa penggunaan teknik *tonal montage* sangat berperan untuk dapat meningkatkan suasana horor pada film kuntilanak khususnya pada *scene* tembang durma kuntilanak. Penggunaan beberapa konflik pada *montage* yaitu konflik grafis, konflik permukaan, konflik volume, konflik spesial, konflik cahaya dan konflik temporal yang menjadi acuan dasar untuk mengkonstruksikan adegan saat tembang durma kuntilanak di lantunkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konflik pada *montage* menyesuaikan urutan *shot* yang tepat guna mengisi rangkaian adegan saat tembang durma kuntilanak dilantunkan hingga memiliki nilai keindahan dari segi visual. Aspek-aspek *tonal montage* dianalisis sebagai pijakan untuk memberikan rasa dan emosi yang membangun suasana horor pada *scene* tembang durma kuntilanak.

Penelitian yang kedua adalah penelitian dari Reza Nuerseha (2016) yang berjudul ‘Editing Montage Dalam Film Pendek Kisah Yang Tak Terbaca’’. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih mendapatkan unsur sinematik dan menciptakan makna pada setiap *shot* yang diambil atau digabungkan. Penggunaan *montage* dalam film ini dapat memperlihatkan pembangunan karakter yang memiliki motivasi tinggi dalam hal mempelajari sesuatu, sehingga lebih menonjolkan proses dan menonjolkan emosi batin, dengan begitu tujuan dalam meningkatkan minat baca dapat tersampaikan kepada penonton.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setiap film yang bertemakan sejenis selalu menggunakan peng gayaan *montage* didalamnya, baik *tonal montage* yang lebih cenderung terhadap suatu karakter emosional dalam adegan, maupun

*rhythmic montage* yang lebih menerapkan kontinuitas pada pengambilan potongan gambar, pada akhirnya film fiksi ‘Kisah Yang Tak Terbaca’ ini dirancang dengan tujuan untuk menyampaikan makna mengenai pentingnya minat baca dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara sesederhana mungkin yaitu melalui bercerita, yang dapat dilakukan orangtua kepada anaknya.

Penelitian ketiga yaitu dari penelitian Raden Harsono Budiprasetya (2017) yang berjudul ‘Analisis Efektivitas *Montage Sequence* untuk Menunjukkan Pemadatan Waktu pada Film ‘*Hot Fuzz*’’. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan pemadatan waktu pada film ‘*Hot Fuzz*’ diperoleh melalui penyampaian informasi yang tepat dengan durasi yang pendek tetapi tetap proporsional. Secara keseluruhan film ‘*Hot Fuzz*’ memiliki jumlah *montage sequence* yang dapat memadatkan sebuah peristiwa menjadi sangat singkat.

Observasi yang telah dilakukan ditemukan 21 *Montage sequence* dengan berbagai isi cerita dan cara penyampainnya. *Montage Sequence* di film ‘*Hot Fuzz*’ memiliki kecepatan atau durasi yang pendek namun dapat dengan baik menjelaskan adegan-adegan apa yang terjadi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *montage sequence* yang muncul pada film ‘*Hot Fuzz*’ dapat secara efektif memadatkan waktu. Durasinya cepat dan dapat mempertahankan inti esensi dari adegan yang didapatkan. *Montage sequence* turut membantu dalam hal seperti pendukung kesan komedi dan pembentuk suasana.

Penelitian keempat yaitu dari penelitian Fajar Bagus Arifin dan Dedi Warsana (2018) yang berjudul ‘Editing ilm pendek dengan teknik *montage* tentang gaya hidup *clubbers* siswi SMA di kota Bandung’’. Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui bagaimana cara menyusun beberapa shot untuk dijadikan satu agar menjadi sebuah film yang memiliki satu kesatuan yang utuh. Hal itu diperlukan agar pesan dalam cerita yang mengangkat tentang *clubber* siswi SMA di kota Bandung dapat tersampaikan pada target khalayak. Selain itu juga dapat mengetahui bagaimana memecahkan masalah untuk menutupi kekurangan *shot* maupun suara dengan cara kreatif penulis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teori *rhythmic montage* dianggap sesuai dengan cerita yang disesuaikan dengan naskah, dimana adanya suatu *shot* yang harus di garis bawah di waktu yang sama namun berada di tempat yang berbeda. Beberapa bagian juga memasukan *backsound* agar membentuk emosi pada film tersebut.

Penelitian kelima yaitu dari penelitian dari Ani Lutfah Pauziah, mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2015) yang berjudul “Analisis Penerapan *Rhythmic Editing* Berdasarkan Pergerakan Kamera dalam Membangun Suspense Program “Masterchef Indonesia” Season 3 RCTI”. Penelitian ini menjelaskan bagaimana penerapan *Rhythmic Editing* dapat menghasilkan dampak tertentu pada program Masterchef Indonesia, kesamaan dengan penelitian ini sama-sama membahas aspek editing, tetapi perbedaannya adalah penelitian yang akan dilakukan akan lebih berfokus pada analisis *montage sequence* dan bagaimana cara kerjanya hingga mampu membuat efek pemadatan waktu.

## **I.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis (Sugiyono, 2015:199). Dalam hal ini penulis dapat mengambil dari data penelitian sebagai berikut.

### **a. Objek Penelitian**

Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian, juga dimana dan kapan penelitian dilakukan, bisa juga ditambahkan dengan hal-hal jika di anggap perlu (Husen, 2005:303). Objek penelitian ini adalah *montage* di setiap karakter pada *scene* nya terutama korban *bully* selaku pemeran utama pada film DUNIASiMAYA karya Onny Kresnawan yang dirilis pada tahun 2017.

### **b. Metode Pengumpulan Data**

Menurut Iqbal Hasan (2004:4) metode pengumpulan data merupakan penyaluran rasa ingin tahu manusia terhadap (seperti memeriksa, mengasut, menelaah, dan mempelajari secara cermat dan sungguh-sungguh) sehingga diperoleh sesuatu (seperti mencapai kebenaran memperoleh jawaban atas masalah, pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagainya). Metode ini menggunakan metode kualitatif, adapun menurut Moleong bahwa metode kualitatif merupakan

Penelitian kualitatif yang juga bisa disebut dengan metode kualitatif sebab data-data yang dikumpulkan berupa data yang bersifat kualitatif seperti kata-kata dan gambar (Moleong 2000:5).

Metode kualitatif dipilih karena penelitian terhadap film DUNIASIMAYA tidak melihat jumlah penonton atau perhitungan pengaruh dan *rating* dari film. Penelitian terhadap film DUNIASIMAYA ingin mengungkapkan konstruksi visual dalam film, khususnya *scene* maya.

Adapun pengumpulan data melalui sebagai berikut :

a. Observasi

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati kajian editing *montage* pada film DUNIASIMAYA, observasi yang dilakukan merupakan studi analisis *montage* yang terdapat pada film DUNIASIMAYA, *montage* yang dianalisis merupakan *montage* yang telah dikemukakan oleh Sergei Eisentein yakni menggunakan gambar per gambar pada setiap *scene* untuk menciptakan ide-ide. Adapun menurut Arifin Observasi adalah

Suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011).

Dalam hal ini penulis dapat menentukan gambar mana saja yang akan diambil sesuai dengan *scene* atau adegannya, gambar yang telah terbagi pada satu *scene* ini kemudian di analisis dengan menggunakan *montage*.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan sutradara dan penonton tentang film yang di analisis, wawancara dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara

yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiono, 2008). Wawancara yang dilakukan baik melalui media elektronik maupun bertemu secara langsung. Penulis akan mewawancarai sutradara film DUNIASiMAYA.

### c. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses atau upaya pengolahan data menjadi sebuah informasi baru agar karakteristik data tersebut menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan penelitian. Metode analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Adapun menurut Nazir metode deskriptif adalah

Suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 1988: 63).

Tujuan dari analisis deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat dalam menjabarkan *montage* terhadap film DUNIASiMAYA sehingga analisis yang dilakukan dapat dijelaskan dengan lebih terperinci.

## **I.7. Sistematika Penulisan**

**BAB I** Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

- BAB II** Menjelaskan secara umum tentang *Production House* (PH) dari SFD (*Sineas Film Documentary*) yang meliputi sejarah, visi dan misi, yang memproduksi film DUNIASiMAYA.
- BAB III** Menjelaskan landasan teoritis sebagai pembedah penelitian
- BAB IV** Menjelaskan hasil penelitian tentang *montage* pada film DUNIASiMAYA dalam bentuk table, gambar, foto, dan bentuk lainnya.
- BAB V** Berisikan kesimpulan dan saran