

## **BAB III**

### **KONSEP KARYA**

#### **III.1. Konsep Estetik**

Estetika film adalah sebuah studi yang melihat film sebagai sebuah seni dan pesan artistik. Oleh karenanya konsep-konsep tentang keindahan, rasa dan kenikmatan menjadi pertimbangan saat kita mendekati film dari perspektif tersebut. Di sini estetika film menjadi masuk dalam perdebatan umum tentang estetika, sebagai sebuah disiplin filsafat yang menaruh perhatian pada semua bentuk-bentuk seni. Secara khusus estetika film memiliki dua tampilan sekaligus, yaitu membahas persoalan film secara umum yang terkait dengan masalah estetika dan aspek-aspek khusus yang membahas karya-karya film tertentu. Hal ini disebut dengan analisa film atau kritik film dalam istilah yang lebih umum (Ariansah, 2008:46).

Dalam menciptakan sebuah karya film tentunya harus memiliki sebuah konsep pengeditan dimana penulis menggunakan beberapa elemen bertujuan untuk mencapai estetika dalam film “Guli”. Proses editing dilakukan dengan menggunakan teknik *editing tonal montage*, dan akan diberikan sedikit sentuhan efek transisi yang membuat sebuah film menjadi menarik dan enak dilihat. Di dalam film “Guli” memakai transisi yang berbeda-beda sesuai dengan warna dan suaranya. Beberapa efek transisi yang dipakai dalam film “Guli” ini meliputi *Dissolve*, *J-cut*, *L-cut*, *fade in*, dan *fade out*.

Berhubung dengan estetika pada film yang berdasarkan pada nilai keindahan melalui editing dari adegan pada film, maka sebelum menciptakan sebuah karya film pastinya ada konsep yang telah dikerjakan sebelum produksi. Tujuannya agar film tersebut memiliki gambaran yang akan dicapai secara tersusun. Pada penciptaan karya adapun penulis sebagai *editing* membuat konsep penataan video dan konsep-konsep lainnya yang akan direalisasikan pada karya film yang akan penulis dan tim produksi.

### **III.1.1. Aspek Editing**

Menurut Himawan Pratista (2008) teknik editing memungkinkan para sineas untuk memilih atau mengontrol 4 wilyah dasar, yaitu:

1. Kontinuitas Grafik, dibentuk oleh unsur *mise-en-scene* dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya, dan sebagainya. Yang biasa digunakan pada adegan dialog antara dua orang yang memiliki komposisi visual yang relatif sama.
2. Aspek Ritmik, digunakan mengontrol ritme editing sesuai tuntunan naratif serta estetik. Untuk mengontrol ritme editingnya melalui durasi shot yang sama, semakin pendek atau semakin panjang. Semakin pendek shot-nya akan menghasilkan tempo aksi yang lambat.
3. Aspek Spesial, digunakan untuk memanipulasi ruang dan waktu.

4. Aspek Temporal, digunakan untuk mempengaruhi dalam memanipulasi waktu.

### **III.1.2. Konsep Editing**

Dalam penciptaan film fiksi “Guli”, konsep yang akan diterapkan adalah menggunakan teknik *Editing Tonal Montage*. Teknik tersebut mempunyai tujuan dan makna tertentu yang akan ditampilkan melalui beberapa adegan sesuai kebutuhan pada film. Selain menggunakan teknik *Editing Tonal Montage*, adapun beberapa konsep-konsep yang akan mendukung visual dari konsep editing itu sendiri di dalam film “Guli” adalah sebagai berikut :

#### **a. Aspek Ratio**

Perbandingan ukuran lebar serta tinggi *frame* dinamakan aspek rasio. *Aspect Ratio* telah mulai ditentukan semenjak film pertama kali lahir, yakin oleh Edison dan Lumiere bersaudara, dengan perbandingan mendekati standar aspek rasio *fullscreen* saat ini (Pratista:2008). *Aspek ratio* yang akan diterapkan pada film “Guli” adalah menggunakan aspek ratio 16 : 9. *Aspek ratio* tersebut yang dominan di gunakan dalam pembuatan film indie bahkan film nasional dengan tujuan memberi kesan landscape dan jarak pandang penonton akan lebih nyaman dan jelas saat melihat.

## **b. Audio**

*Scoring music* yang akan di masukkan kedalam film “Guli” nantinya akan disesuaikan terlebih dahulu, agar dapat membangun suasana film dan memperkuat *mood* pada film. Pemilihan suara natural dan diselaraskan dengan musik sedih maupun senang yang nantinya dapat menciptakan suasana yang lebih emosional.

## **c. Software Editing**

Adobe Premiere Pro CC 2015 merupakan software editing yang dipakai untuk mengedit film “Guli”. Kebanyakan yang bekerja di dunia film maupun televisi menggunakan *software* Adobe Premiere untuk mengedit. Adobe Premiere banyak pilihan menu untuk keperluan *effect* dalam editing.

### **III.1.3. Bentuk Editing**

Beberapa macam jenis transisi yng dilakukan pada proses editing meliputi:

1. *Cut*, transisi yang paling sering digunakan dan tidak rumit. Transisi *cut* digunakan untuk memberikan transisi antar *shot* yang mengambil gambar wajah seorang pemain dengan pemain lainnya ketika sedang melakukan suatu percakapan.
2. *Fade*, terdiri dari *fade-in* dan *fade-out*, biasanya digunakan secara berpasangan ata berdiri sendiri untuk memisahkan berbagai unit-unit

cerita. *Fade* bisa digunakan antar *sequence* ditempat yang sama untuk menunjukkan berlalunya waktu. *Fade* juga digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting yang lain.

3. *Dissolve*, sebuah *shot* atau potongan gambar melakukan *fade-out* dan *shot* selanjutnya *fade-in* yang pada masing-masing *shot* atau gambar tersebut terjadi evolusi atau pergantian warna dan gambar. *Dissolve* digunakan untuk menanggulangi terjadinya penghilangan waktu *time lapse* atau pemindahan waktu, atau untuk melunakkan pergantian scene agar jangan terasa mendadak atau mengejutkan.
4. *Wipe*, merupakan transisi *shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru. Teknik ini biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu tidak berselisih jauh selang beberapa menit.

Menurut Sergei Eisenstein *Editing Montage* terdiri dari lima komponen yakni, pertama teknik *Metric Montage*, mengacu pada *relative shot* terhadap satu sama lain, yakni memperpendek *shot* secara singkat pada saat penonton harus menyerap informasi dalam setiap *shot*. Kedua, *Rhythmic Montage* mengacu pada kontinuitas yang timbul dari pola *visual* dalam *shot*, *montage* jenis ini telah cukup potensial untuk menggambarkan konflik. Ketiga, *Tonal Montage* yaitu mengedit untuk mengacu pada keputusan dalam membangun karakter yang emosional pada suatu adegan, proses penyuntingan yang mirip dengan musik, bermain emosi yang berbeda setiap *scenes*. Keempat, *Overtonal Montage* adalah interaksi dari *metric*, *rhythmic*, dan *tonal*

*montage*, interaksi yang yang mencampur kecepatan, ide, dan emosi untuk menginduksi efek yang diinginkan penonton. Dan yang kelima adalah *Intellectual Montage* mengacu pada pengenalan ide menjadi urutan yang sangat dituntut dan yang emosional.

Dari kelima *editing montage* diatas penulis menggunakan teknik *Editing Tonal Montage* pada film “Guli” dengan tujuan memberikan gambaran dalam membangun karakter tokoh yang bersifat *overthingking* serta emosional dalam setiap adegannya. Adapun gambaran yang akan diberikan dari penggunaan teknik ini mengarah kepada bagian emosional, suara (*story supporting*), dan juga warna untuk menginduksi keinginan penonton.

### **III.2. Konsep Film**

Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita film fiksi juga sering kali diangkat dari kejadian nyata. Produksi film fiksi juga memakan waktu relatif lebih lama. Persiapan teknis, seperti lokasi pengambilan gambar serta set dipersiapkan secara matang baik di studio maupun non studio (Pratista, 2017:31). Salah satu bagian dari film fiksi adalah film fantasi. Film fantasi biasanya juga berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi, pedang sakti, mantera gaib, naga, raksasa, kuda terbang, karpet terbang,

dewa-dewi, penyihir, jin, serta peri sering kali muncul dalam film fantasi (Pratista, 2017:46-47).

Film fiksi merupakan hasil dari imajinasi dan tidak harus sejalan dengan dunia nyata. Cerita pada film fiksi tidak terkait atau berdasarkan kisah maupun kehidupan seseorang. Konteks yang berdekatan dengan cerita fiksi mengandalkan sumber informasi yang di dapat melalui riset untuk pengembangan sebuah ide cerita.

Film memiliki *genre* yang variatif dan semuanya memiliki keunikan tersendiri yang kemudian populer dan diminati oleh masyarakat. Beberapa *genre* tertentu bisa menjadi sebuah karya atau sebagai tolak ukur bagi pembuat film untuk menghasilkan uang. Banyak *genre* film dalam dunia perfilman seperti *Action, Adventure, Fantasy, Comedy, Drama, Horror, Mystery, Sci-Fi*, dan lain sebagainya. Pada penciptaan karya ini, penulis menyematkan *genre* fantasi dalam film fiksi pendek. *Genre* fantasi menjadi konsep dasar dalam penyutradaraan film fiksi pendek berjudul “Guli”.

Film “Guli” merupakan jenis film fiksi bergenre fantasi yang mengangkat cerita tentang seorang anak yang tidak diterima dilingkungan temannya karena tidak memiliki guli atau kelereng untuk bermain. Dalam film tersebut tokoh utama digambarkan bersal dari keluarga yang kurang mampu dan hanya tinggal bersm ibunya.

Dalam film “Guli” tokoh utama menemukan kotak antik peninggalan ayahnya yang berisikan guli didalamnya dimana guli tersebut bisa mengabulkan permintaan bagi siapapun yang menemukan kotak antik

tersebut. Di dalam kotak antik terdapat mantra gaib yang dibaca sebelum meminta sesuatu. Genre fantasi tersebut sebagai konsep awal atau ide dalam mengembangkan cerita film ini.

Selain itu, film “Guli” juga menerapkan teknik editing yang akan mendukung visual pada film. Teknik yang akan digunakan adalah teknik *Editing Tonal Montage* bertujuan untuk memberikan gambaran dalam membangun karakter tokoh yang emosional dalam setiap adegannya. Adapun gambaran yang akan diberikan dari penggunaan teknik ini mengarah kepada bagian emosional, suara (*Story Supporting*), dan juga warna untuk menginduksi keinginan penonton. Konsep film ini menyuguhkan cerita anak-anak yang menggunakan *magis* dan mantra gaib. Film ini dipertontonkan untuk kalangan umum khususnya anak-anak mulai dari usia 13 tahun keatas. Konsep film yang didasarkan dengan prosedur instansi ini dibuat dengan durasi kurang lebih 20 menit atau berdasarkan standart film pendek.

### **III.3. Konsep Produksi**

Pada konsep produksi terdapat identitas karya, pencahayaan, warna, tata artistik dan tata suara, serta jadwal perencanaan. Adapun penjabaran dari masing -masing bagian antara lain sebagai berikut :

#### **III.3.1. Identitas Karya**

Dalam sebuah karya film memiliki sebuah ciri khas atau identitas karya agar dapat dikenal oleh khalayak, mulai dari judul film, tema,

durasi, genre dan sebagainya. Adapun identitas karya pada film “Guli” adalah sebagai berikut :

**Tabel III.1. Identitas karya pada film “Guli”**

Judul Film	Guli
Format Film	Film Pendek
Durasi Film	±20 menit
Genre Film	Fantasi
Usia atau rating	Bebas usia
Bahasa	Indonesia
Tahun Produksi	2021
Sutradara	Hermansyah
DOP	Fardila Sari
Editor	Irma Lisnawaty
Pemeran	- Darel Nabawi - Vini Priyanti -Tama -Airil -Rafa

(Sumber: Tim Produksi, 2021)

### **III.3.2. Pencahayaan**

Tanpa cahaya sebuah film tidak akan terwujud, seluruh gambar yang ada pada film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya.

Konsep pencahayaan pada film ini akan menampilkan cahaya natural. Pencahayaan natural dipilih agar film terlihat realistis demi mendukung cerita. Pencahayaan yang natural dimaksud adalah pencahayaan dari lighting yang dibentuk seolah-olah sumber dari cahaya matahari atau lampu yang terlihat di dalam *frame*.

Pencahayaan pada film akan menggunakan 3 sumber cahaya yakni, sumber cahaya utama (*key light*), sumber cahaya pengisi (*fill light*) digunakan untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan sementara, (*back light*) digunakan untuk memisahkan objek dengan background. Pengaturan kombinasi sumber cahaya utama dan pengisi mampu menghasilkan tata cahaya yang diinginkan sumber pencahayaan dan pengisi dapat diletakan dimana saja sesuai dengan kebutuhan (Pratista, 2008 : 78).

Cahaya sebagai penentu warna film tidak hanya sekedar sesuatu yang tidak memberi arti, cahaya dan warna juga dapat memberi emosi yang akan berpengaruh terhadap penonton. Dalam film fiksi “Guli” menampilkan warna netral, sedikit kekuningan dan keabu-abuan yang menggambarkan kesan tokoh gelisah atau cemas, perasaan tidak aman karena sendiri di sebuah desa.

#### **III.3.4. Tata Artistik dan Tata Suara**

Pada artistik sebagai kunci menciptakan *style* penataan latar tempat dan look film. Perancang artistik di harapkan mampu menerjemahkan





Produksi. Adapun dari setiap tahapan memiliki persiapan yang disusun secara matang untuk mendapatkan hasil yang baik.

### III.4.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan awal untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan pada saat proses produksi berjalan.

#### a. Menyusun Kerabat Kerja atau Kru

Susunan kerabat kerja atau kru inti terdiri dari tiga minat penciptaan penyutradaraan, videografi dan editor.

**Tabel III.3. Susunan Kru Pada Film “Guli”**

<b>NO</b>	<b>Nama Kru</b>	<b>Jabatan/Posisi</b>
<b>1</b>	Hermansyah	<i>Script Writer, Director</i>
<b>2</b>	Fardila Sari	<i>Director Of Photography (DOP)</i>
<b>3</b>	Irma Lisnawaty	<i>Editor</i>

(Sumber: Tim Produksi, 2021)

#### b. Alat-alat Produksi

Ada beberapa alat yang digunakan untuk proses produksi film “Guli” antara lain :

**Tabel III.4. Peralatan Produksi Film “Guli”**

<b>Nama Alat</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keterangan</b>
Kamera	2	DSLR CANON 700D
Lensa	2	2 Lensa Kit
<i>Memory card</i>	2	-

<i>Clapper</i>	1	-
<i>Tripod</i>	2	-
<i>Boomic</i>	1	-
<i>Lighting</i>	2	-50w LED -23w
Laptop	1	Asus

(Sumber: Tim Produksi, 2021)

### c. Lokasi

Lokasi dalam film “Guli” yang digunakan sesuai dengan isi naskah yang dibutuhkan antara lain :

- a. Rumah sederhana yang digunakan sebagai tempat tokoh tinggal.
- b. Dapur dan ruang tamu rumah sebagai lokasi yang akan ditempati oleh sang ibu pada naskah.
- c. Kamar yang akan digunakan Alam sesuai dengan naskah.

### d. Sinopsis

Pada film “Guli” mengangkat cerita tentang seorang remaja yang tidak diterima di lingkungan temannya karena tidak memiliki guli atau kelereng untuk bermain. Dalam film ini, tokoh utama digambarkan berasal dari keluarga yang miskin dan hanya tinggal bersama ibunya.

#### e. Desain Tokoh

Dalam film “Guli” terdapat 6 orang pemain. Darel Nabawi berperan sebagai Alam yang merupakan tokoh utama di dalam film ini. Alam adalah seorang anak laki-laki berumur 10 tahun yang masih duduk disekolah dasar. Tama,Airil, Bayu dan Rafa adalah teman-teman Alam. Alam tinggal bersama ibunya disebuah pedesaan dengan rumah yang sederhana. Karakter Alam yang ramah, dan memiliki sifat yang *overthinking*. Adapun foto karakter Bagas adalah sebagai berikut :



Gambar III.1. Foto karakter Alam pada film “Guli”  
(Sumber: Tim produksi, 2021)

Kemudian pemeran Ibu dari Alam adalah Vini Priyanti. Ibu Alam memiliki sifat yang lemah lembut, penyabar dan sangat menyayangi anaknya. Adapun foto karakter Ibu adalah sebagai berikut :



Gambar III.2. Foto karakter Ibu pada film “Guli”  
(Sumber: Tim produksi, 2021)

Dan yang terakhir pemeran teman-teman dari Alam yaitu Tama, Airil, Bayu dan Rafa yang memiliki sifat periang dan pemberani.



Gambar III.3. Foto karakter teman-teman Alam pada film “Guli”  
(Sumber: Tim produksi, 2021)

#### **III.4.2 Produksi**

Setelah pra produksi selesai, maka pelaksanaan produksi dimulai. Sutradara bekerja sama dengan para artis dan DOP dalam mewujudkan apa yang direncanakan menjadi susunan gambar yang dapat bercerita.

Semua adegan yang dibuat dicatat mulai dari saat pengambilan, isi adegan dan *time code* pada akhir pengambilan gambar. Catatan kode waktu ini sangat berguna dalam proses editing.

**Tabel III.5. Jadwal dan Catatan *Time Code* Film “Guli”**

No	Kegiatan	Aktor	Juli							Agustus										
			24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Kamar Tidur	Alam dan Ibunya	*	*	*	*	*				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2.	Dapur	Alam dan Ibunya														*	*	*	*	*
3.	Kamar Mandi	Alam						*	*	*	*	*								
4.	Ruang Tamu	Alam dan Ibunya		*	*	*					*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
5.	Halaman	Alam dan teman-teman				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*				

(Sumber: Tim produksi, 2021)

**a. Pelaksanaan Kegiatan Penciptaan**

Setelah melakukan semua persiapan dan perencanaan yang matang, maka dilanjutkan dengan tahap dimulainya penciptaan.

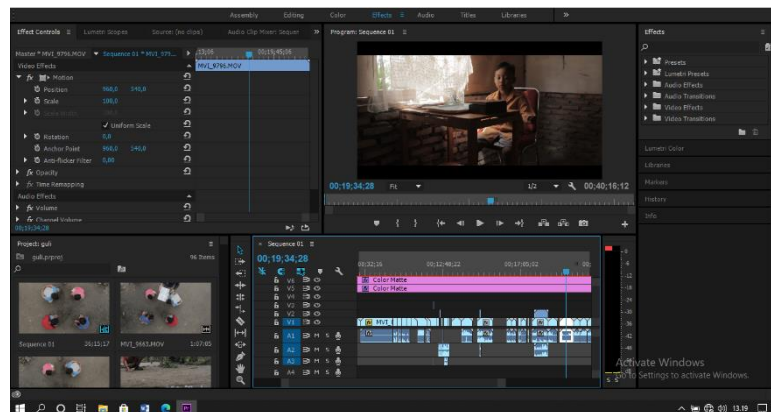
Proses syuting dijalankan sesuai jadwal yang sudah disusun sebelumnya.



Gambar III.4. Proses Syuting Film “Guli”  
(Sumber: Tim produksi, 2021)

### III.4.3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap penyuntingan gambar. Pada tahap ini editor merancang poster film dan trailer film serta Full Movie film “Guli”. Editor bekerjasama dengan Sutradara dan Sinematografer untuk melakukan proses *cutting* atau pemilihan gambar. Gambar tertata rapi dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu proses editing offline dan online seperti penambahan spesial *effect*, *font* judul dan *credit title* serta *grading* (pewarnaan). *Grading* adalah proses perbaikan atau perubahan warna guna memberi *mood* pada film. *Grading* dilakukan setelah *picture lock* atau gambar film sudah tersusun tanpa ada perubahan lagi.



Gambar III.5. Proses *editing* pada film “Guli”  
(Sumber: Tim produksi, 2021)

Setelah proses produksi selesai, pada tahap inilah editor bertanggung jawab mengumpulkan dan mengedit film sesuai dengan arahan sutradara. Tahap akhir yang dimulai dari mengumpulkan file, memilah file yang dipakai, menyambung dan memotong file video dan memberi efek hingga transisi. Film “Guli” diedit menggunakan Software Adobe Premiere Pro CC 2015. Berikut tahapan editor dalam mengedit film “Guli” adalah sebagai berikut:

1. *Capturing* adalah proses pemindahan (transfer) gambar dari memory card kedalam komputer.
2. *Logging* merupakan proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan *time code* yang ada dalam masing-masing video berdasarkan *script continuity report* (catatan *time code*).
3. *Online Editing* dan *Offline Editing* Tahapan *offline editing* merupakan proses pemilihan (*selection*) dan penyusunan shot (*juxta position*) sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan

efek-efek tertentu. Sedangkan *online editing* adalah proses penambahan efek-efek tertentu seperti efek transisi, efek warna, efek gerak, caption, dan efek-efek lainnya sesuai dengan kebutuhan cerita.

4. *Mixing* Tahapan ini juga tugas dari editor untuk mengatur materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filler ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu.
5. *Sound Scoring* Proses pemilihan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfer, dan sound *effect* sesuai dengan kebutuhan cerita.
6. *Rendering* Setelah proses editing selesai, maka dilakukan proses *rendering* yaitu penyatuan seluruh *format file* yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan yang utuh.
7. *Eksport* Hasil akhir dari proses editing adalah memindahkan *file* (*transfer*) hasil editing kedalam bentuk yang diinginkan.

### **III.4.3. Faktor Pendukung dan Hambatan**

#### **a. Faktor Pendukung**

Didalam pembuatan film “Guli” terdapat beberapa faktor pendukung yang membantu memudahkan kelancaran proses pembuatan film ini, antara lain sebagai berikut :

1. Para kru berdiskusi dengan baik untuk menyelesaikan masalah sehingga bagaimana mengkondisikan waktu dan tetap berkomunikasi dengan baik.

2. Kru tetap solit dan saling menjaga komunikasi serta bertukar pikiran agar film dapat terselesaikan dengan semaksimal mungkin.

**b. Faktor Hambatan**

Dalam pembuatan film “Guli” terdapat beberapa hambatan yang lumrah terjadi pada saat pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Berikut beberapa hambatan tersebut :

1. Cuaca lokasi yang tiba-tiba hujan, yang mana pada saat *survei* lokasi tersebut bagus dan jernih.
2. Berhubung prokes masih diterapkan, covid-19 masih tetap ada, keterbatasan budget karena prokes dan juga keterbatasan lokasi karena diberlakukannya PPKM di berbagai tempat.
3. Berhubung covid-19, talent masuk sekolah selalu berpindah-pindah hari dan jam sekolah.