

BAB II

OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

II.1 Objek Penciptaan

Objek Penciptaan karya film fiksi “Asmaraloka” tentu harus memiliki konsep dan persiapan yang jelas dan matang sehingga nantinya dapat dipertanggung jawabkan oleh penciptanya. Skenario film “Asmaraloka” ini dibuat murni berdasarkan imajinasi penulis cerita. Apabila terjadi kesamaan cerita film dan tokoh dengan kehidupan nyata, itu hanya kebetulan semata.

Cerita pada film “Asmaraloka” ini dibuat sebagai media hiburan bagi masyarakat dimana film “Asmaraloka” ini sendiri mengangkat kisah cerita yang banyak terjadi dilingkungan sekitar kita, film Asmaraloka ini bergenre drama romantis dibuat sebagai media hiburan bagi masyarakat dimana dalam film ini sendiri mengangkat kisah dua remaja yang dijodohkan.

Pada film “Asmaraloka” penulis akan menerapkan teknik Editing *Match Cut* dengan tujuan memberikan gambaran dalam membangun karakter tokoh 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.

II.2 Analisis Objek

Film yang bagus membutuhkan cerita yang bagus juga harus memahami objek yang akan di ceritakan dan memberikan detail deskripsi visual agar

pada pelaksanaan produksi semua detail yang dideskripsikan dapat dengan benar terealisasikan dengan aspek *mise en scene*. “Film mengutamakan penuturan dengan bahasa gambar, maka dialog hanya dipergunakan dalam film jika sarana visual tidak mampu lagi menyampaikan maksud atau pesan pembuat film”. (Joseph V. Mascelli 1996: 44)

Dalam proses penciptaan sebuah film adakalanya beberapa hal pada aspek konsep dan sebagainya perlu untuk dianalisa agar kiranya pesan, gagasan ataupun ide dapat tertuang dengan baik saat divisualisasikan nanti. Maka dari itu penulis akan membahas analisa objek pada penciptaan film pendek “Asmaraloka” diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Judul

Film yang akan diciptakan pada perencanaan skripsi karya ini berjudul “Asmaraloka”. Adapun makna dari Asmaraloka secara harfiah berarti *tempatny mengadu asmara* atau *dunianya percintaan*. Penulis menamai film ini dengan judul “Asmaraloka” karena film Asmaraloka mengangkat cerita tentang percintaan remaja muda mudi, juga bagaimana dampak buruk yang diakibatkan dari berpacaran. Kemudian penulis juga hadirkan suatu konsep lain dari pacaran yang ditawarkan oleh islam yakni Ta’aruf, dimana konsep berpacaran memiliki dampak buruk yakni cenderung melakukan perbuatan yang dilarang oleh agama, salah satunya yakni perbuatan zina, oleh karena itu jika tidak ingin terkena zina, Islam menawarkan suatu solusi menuju pernikahan yakni Ta’aruf.

2. Premis

Iwan jatuh cinta pada Putri, seorang gadis yang ia anggap baik dan lugu, namun setelah mereka berpacaran, Iwan akhirnya mengetahui sifat asli Putri yang ternyata bukan gadis baik dan lugu seperti yang dipikirkan oleh Iwan. Karena perasaan cintanya, Iwan menerima Putri apa adanya yang berujung penyesalan bagi Iwan karena telah menerima Putri.

Pada teknik editing film Asmaraloka penulis juga menggunakan teknik *Match Cut*, termasuk di dalamnya jalan cerita yang banyak serta menarik penonton untuk mengetahui isi jalan cerita film ini. Aspek-aspek cerita juga berkesinambungan dengan pengambilan gambar, editing yang rapi namun memiliki khas berbeda. Penokohan dalam cerita disesuaikan sebagaimana penulis menulis naskah untuk film ini.

Didalam film Asmaraloka ini editor menggunakan teknik editing *Match Cut* dimana *Match Cut* dalam film ini bertujuan untuk membuat penonton merasa nyaman atau tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya dan bagaimana agar ada kesinambungan atau *mathcing* antar *shot*.

II.3 Analisis Film

Film merupakan produk kebudayaan manusia yang dianggap berdampak besar bagi masyarakat, ia merupakan salah satu bentuk seni, sumber hiburan dan alat yang ampuh untuk mendidik serta mengindoktrinasi para penontonnya. Melalui pengalaman mental dan budaya yang dimilikinya, penonton berperan aktif secara sadar maupun tidak sadar untuk memahami sebuah film (Pratista, 2008: hal 3).

Film fiksi Asmaraloka bergenre drama romantis berdurasi 17-20 menit yang diangkat berdasarkan imajinasi penulis naskah, film ini dipertontonkan untuk remaja dewasa. Film fiksi Asmaraloka ini berkisah tentang dua remaja yang dipertemukan setelah mengikuti taaruf yang diselenggarakan oleh pengajian masing masing. Atas desakan kedua orang tua yang mengharapkan anaknya menikah agar terhindar dari perbuatan zina serta dukungan dari teman-teman dan juga guru pengajian mereka, akhirnya Iwan dan Putri memutuskan menikah muda. Keputusan tersebut juga dilandaskan dengan sebuah kalimat yang sering didengar bahwa berpacaran setelah menikah itu lebih baik.

II.4 Analisa Editing

Editing menurut Anton Maburri biasanya memberikan kontribusi pada manipulasi waktu penceritaan dari setiap plotnya. Waktu dalam film merupakan salah satu aspek yang tersulit, sebab banyak pembuat film yang seringkali luput dalam mengelola waktu. Pembuat film seharusnya dapat memperkirakan waktu kejadian itu berlangsung atau dalam peristilahan film disebut dengan Story Time / Real Time (durasi peristiwa yang terjadi dalam film).

Teknologi mengedit gambar dan suara telah berkembang dengan sangat pesat. *Editing* video adalah pekerjaan memotong-motong dan merangkaikan (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi video berita yang utuh dan informasi dapat dimengerti oleh pemirsa. (Morissan, 2008:217).

Menurut Anton Maburri, *Match on Action* merupakan perpindahan *shot* yang diambil dari arah berbeda yang memperlihatkan sebuah aksi tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama. Teknik *match on action* ditunjukkan dengan karakter yang bergerak ke arah kanan *frame* dan pada *shot* berikutnya masuk ke dalam *frame* dari arah kiri. Akibat pergerakan objek atau karakter yang sangat kuat, *match on action* sangat dimungkinkan untuk melanggar aturan 180o. (Anton Maburri. 2013 : 26)

Proses editing juga ada tahap menyusun, memotong dan memadukan film atau rekaman menjadi cerita utuh dan lengkap. Kontinuitas gambar dalam tahapan editing sangat diperlukan untuk mendapatkan film yang logis, wajar dan baik. Untuk itu ada beberapa tahapan editing yaitu: *Capturing* adalah proses pemindahan (transfer) gambar dari memory card kedalam komputer. *Logging* merupakan proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan *time code* yang ada dalam masing-masing video berdasarkan *script continuity report* (catatan *time code*). *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. *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. *Rendering* Setelah proses editing selesai, maka dilakukan proses *rendering*

yaitu penyatuan seluruh *format file* yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan yang utuh.

II.5 Teori Yang Terkait Dengan Konsep Estetik

II.5.1. Teori Yang Terkait Konsep Estetika

Untuk mendapatkan kesinambungan atau *matching* antar *shot* editor perlu memperhatikan dan menerapkan beberapa elemen-elemen sebagai berikut:

1. Transisi

Pertama *Cut*, Teknik transisi antar video klip ini adalah transisi yang paling sederhana, perpindahan dari satu video klip satu ke video klip lainnya. Kedua *Fade* transisi *Fade* akan menampilkan sebuah video klip yang semula gelap kemudian berangsur-angsur akan tampak gambar video klip. Dan yang terakhir *Dissolve* efek video transisi *Dissolve* menampilkan perubahan yang halus dengan ukuran layar yang sama antar klip.

2. Informasi

Pengertian informasi pada *editing* sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

3. Komposisi

Salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan *Camera works*.

4. Continuity

Continuity adalah suatu keadaan dimana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya. Sedangkan fungsi dari *continuity* adalah untuk menghindari adanya *jumping* (adegan yang terasa meloncat), baik itu pada gambar atau audio.

II.5.2. Teknik Editing Yang Terkait Dengan Konsep Estetik

II.5.2.1 Match Cut Oleh Edwin S. Porter

Teknik *Editing match cut* adalah mengedit untuk mengacu pada keputusan dalam membangun karakter yang emosional pada suatu adegan berubah dalam perjalanan dari lokasi kejadian. Edwin S. Porter seorang pelopor film dari Amerika Serikat menjelaskan bahwa ia menekankan dinamis terutama hubungan antara *shot*, menggunakan *shot* untuk menciptakan ide-ide tidak hanya mempersembahkan film itu sendiri.

Penulis menerapkan teori editing *match cut* Edwin S. Porter. Teori Edwin S. Porter ini terdiri dari 4 yaitu:

1. *Matching The Look*, ini berkaitan dengan ruang dan bentuk shot yang satu di sambungkan ke shot berikutnya dengan memperhatikan bentuk dan ruang. Ketika bentuk atau ruang tidak memiliki kesamaan, maka hampir

dipastikan sambungan tersebut akan terlihat. Dan ini yang dinamakan *jumping*, sambungan menjadi terlihat.

2. *Matching The Position*, kesinambungan secara posisi antara shot sebelumnya dengan shot sesudahnya. Editor harus melihat apakah misalnya posisi subyek pada satu shot terdapat kesamaan dengan shot berikutnya atau tidak, jika tidak ada kesamaan maka sambungan antar shot akan terganggu, ini artinya sambungan tersebut tidak *match*, tidak cocok teori ini di gunakan untuk menghindari dari *jumping*.
3. *Match Cut*, Penggabungan dua shot dengan frame yang sama bersama-sama; misalnya shot bola mata yang di match cut menjadi jam dinding bentuk lingkaran dengan syarat objek dalam shot besarnya sama sehingga dapat benar-benar menyembunyikan transisi dari penonton.
4. *Matching The Movement*, sambungan satu shot dengan shot berikutnya yang di lakukan jika ada kesinambungan secara pergerakan disini yakni pergerakan subyek, pergerakan kamera, atau pergerakan keduanya.

Dari keempat *editing match cut* diatas penulis menggunakan teknik *Editing match cut* pada film “Asmaraloka”. Secara estetik, teknik ini bertujuan untuk memberikan gambaran dalam membangun karakter tokoh serta emosional dalam setiap adegannya. Penulis menerapkan teknik *Editing Match Cut* kedalam film yang akan dibuat nantinya adalah menjadi alternatif dalam penyampaian cerita dari segi editing yang akan difokuskan kepada tokoh utama dalam film “Asmaraloka”.

II.5.2.2 Teori Editing Menurut Himawan Pratista

Ketika proses pengambilan gambar telah selesai, maka produksi film memasuki tahap editing. Dalam tahap ini *shot-shot* yang telah diambil dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Aspek editing bersama pergerakan kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. Sejak awal perkembangan sinema, para sineas telah menyadari betapa kuatnya pengaruh teknik editing untuk memanipulasi ruang dan waktu (Pratista, 2008:123)

Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. Adapun sineas memiliki wilayah kontrol yang luas untuk menghubungkan *shot-shot* dalam film-film mereka, baik secara grafis, ritmis, spasial, dan temporal. Berdasarkan aspek temporal, editing dibagi menjadi dua jenis, yakni *editing kontinu* dan *editing diskontinu*. *Editing kontinu* adalah perpindahan shot langsung tanpa terjadi lompatan waktu. Sebaliknya *editing diskontinu* adalah perpindahan *shot* dengan terjadi lompatan waktu (Pratista, 2008:123)

