

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

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). Definisi film adalah media audio-visual yang menggabungkan kedua unsur, yaitu naratif dan sinematik. Dalam film terdapat tiga jenis yaitu dokumenter, fiksi, eksperimental. Pembagian tersebut bisa dikatakan merupakan klasifikasi film paling umum. Dari pembagian jenis film, film juga memiliki genre.

Dari beberapa jenis genre tersebut salah satunya ialah *genre* roman. *Genre* roman merupakan pengembangan dari *genre* drama, yang sasarannya untuk kalangan perempuan remaja dan dewasa yang sering kali mengandung bumbu roman. *Plot* film roman umumnya adalah bagaimana usaha seseorang untuk mendapatkan pasangan impiannya, atau pasangan yang mencintai satu sama lain. *Genre* roman kini sering kali bersilangan dengan genre komedi, yang sering disebut komedi romantis (*romantic*). Sejak era klasik hingga kini, komedi romantis masih populer karena formula kisahnya yang ringan dan menghibur (Pratista, 2017: 53-54).

Pada film fiksi Asmaraloka mengangkat cerita *genre* roman tentang dua remaja yang dipertemukan setelah mengikuti ta'aruf 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.

Ta'aruf sesungguhnya adalah proses yang baik menuju pernikahan, namun pengimplementasiannya pada masyarakat kita tidak sesuai dengan yang diharapkan. Masyarakat kita mempersepsikan ta'aruf sebagai acuan untuk mengajak anaknya menikah muda dengan alasan dapat mencegahnya dari perbuatan zina. Salah persepsi tersebut kemudian menjadikan ta'aruf bak dua mata pedang, yang dapat membawa kebaikan tetapi juga dapat membawa keburukan. Pernikahan yang terjadi bukan karena berlandaskan keinginan pribadi yang telah siap menjalani lalu menimbulkan permasalahan baru, yaitu kurangnya pengetahuan dalam membina rumah tangga yang baik.

Menurut Feronsia (2017), editing adalah pekerjaan memotong-motong dan merangkai (meyambung) potongan potongan gambar sehingga menjadi film berita yang utuh dan dapat dimengerti. Sejak awal perkembangan sinema, para pembuat film telah menyadari betapa kuatnya pengaruh teknik editing untuk memanipulasi ruang dan waktu. Definisi editing adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan atau menggabungkan tiap shotnya. Sineas memiliki wilayah kontrol yang amat luas untuk menghubungkan *shot-shot* dalam film mereka, baik secara grafis, ritmis, spasial dan temporal. Sineas

juga dapat memilih bentuk sesuai tuntutan naratif yang ia inginkan (Pratista, 2017: 170).

Dalam proses editing tiap *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. Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film, aspek-aspek tersebut adalah; *Mise en scene*, *sinematografi*, editing, serta suara. Dalam beberapa kasus, sebuah film bisa saja tidak menggunakan unsur suara sama sekali, hal ini bisa ditemui pada film-film di era film bisu. Namun hal ini lebih disebabkan karena faktor teknologi yang belum memadai pada waktu tersebut.

Dalam film *The Greaser's Gauntlet*, Griffith melakukan penyambungan gambar dengan tipe *shot* yang berbeda dan penyambungan tersebut benar-benar *Match* dan ini menjadi titik tolak teori editing populer yakni *Match Cutting*. Jenis pemotongan *cut* sendiri dibagi dua yakni *Match Cut* dan *Cut Away*. *Cut Away* adalah salah satu *shot* dan cara memotong untuk waktu sebuah kejadian. Misalnya, seseorang yang berjalan menuju pintu rumahnya sampai memasukan kunci ke dalam lubang kunci membutuhkan waktu 1 menit. Dalam kejadian sehari-hari waktu 1 menit itu cukup cepat, tetapi dilayar kejadian tersebut cukup lama terasa membosankan, maka pada waktu 1 menit dilayar dapat diringkas menjadi beberapa detik saja. Maka di gunakanlah *Cut Away*.

Pada perancangan film “Asmaraloka” dalam tahap editing akan menerapkan teknik *match cut*. *Match cut* ialah penggabungan dua *shot* yang

saling berkesinambungan, *match cut* memungkinkan sebuah film yang terdiri dari banyak shot yang terpotong-potong, seolah-olah bagaikan rangkaian gambar yang mengalir tanpa terasa adanya potongan. Penulis menggunakan teknik editing *match cut* bertujuan untuk membuat penonton merasa nyaman atau tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya dan bagaimana agar ada kesinambungan atau *mathcing* antar *shot*.

1.2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan sebelumnya, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penciptaan ini adalah, bagaimana membuat film “Asmaraloka” dengan penerapan teknik *match cut*, sehingga dapat membangun struktur dramatik pada film.

1.3. Tinjauan Karya Dan Orisinalitas

Pada penciptaan karya film fiksi Asmaraloka mengangkat genre fiksi drama romantis dengan diselingi potongan-potongan kejadian yang terjadi di lingkungan masyarakat dengan permasalahan hidup yang pelik dan dengan *cutting* yang pas menciptakan adegan yang emosional sehingga dapat dirasakan oleh penonton.

Beberapa referensi film yang menjadi acuan dalam penerapan metode *match cut* adalah sebagai berikut :

A. Ayat-Ayat Cinta (2008)



Gambar 1. Poster Film Ayat-ayat Cinta

(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Ayat-Ayat_Cinta_film)

Terdapat perbedaan serta persamaan dalam kedua film diatas yaitu, sama-sama menggunakan konsep ta'aruf. Sementara dari segi perbedaannya adalah dalam film *Ayat-ayat Cinta* (2008) Aisah jatuh cinta kepada Fahri sejak kejadian di metro, sedangkan dalam film “Asmaraloka” Iwan dijodohkan oleh kedua orang tuanya.

B. Dilan (1990)



Gambar 2. Poster Film Dilan (1990)

(Sumber: <https://www.inews.id/film-dilan-1990>)

Adapun persamaan film Dilan (1990) dengan film Asmaraloka tentang penggunaan teknik *match cut* dalam penggabungan potongan gambar, sedangkan

perbedaannya adalah yang dimiliki adalah sama sama menggunakan teknik *match cut*. Sedangkan perbedaannya adalah didalam film Dilan teknik yang digunakan pada saat sedang berjalan menuju kantin, sedangkan pada film Asmaraloka pada saat iwan hendak berangkat pergi bekerja.

I.4. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

I.4.1 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan utama yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini sebagai berikut:

- a. Memaparkan metode penerapan *Match Cut* pada penciptaan film “Asmaraloka” yang dapat memberikan efek dramatisasi dan penekanan emosional pada penonton.
- b. Menciptakan karya film dan menerapkan metode editing *Match Cut*.

I.4.2 Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini sebagai berikut :

- a. Bagi penulis diharapkan menjadi ilmu pengetahuan baru dan bermanfaat bagi diri sendiri.
- b. Bagi institusi diharapkan menjadi referensi sebagai bahan penelitian atau pembahasan mengenai penerapan teknik editing *Match Cut*.
- c. Bagi masyarakat terkhusus kepada komunitas film diharapkan menjadi wawasan mengenai penerapan teknik editing *Match Cut*.

