

BAB II

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan

Objek penciptaan pada film Fiksi “Panjang Tangan” berawal dari pemikiran bersama mengenai persoalan anak yang ekonominya tidak memadai sehingga kurang bersyukur atas apa yang dimiliki sekarang. Sorotan dalam cerita film ini adalah seorang anak perempuan yang memiliki rasa *insecure* dan tidak bersyukur.

Skenario yang tercipta dalam film Panjang Tangan ini dibuat berdasarkan pandangan dan rekaan yang tergambar dalam imajinasi sutradara dan juga bukan sebuah kisah nyata dalam kehidupan yang dijalani, apabila kejadian yang terjadi dalam film Panjang Tangan memiliki kesamaan dari segi cerita film, tokoh utama, ataupun tempat lokasi itu semata-mata hanyalah kebetulan yang tidak disengaja.

Film Panjang Tangan merupakan sebuah film bergenre drama yang dibuat sebagai hiburan audio visual yang ditujukan untuk para penikmat film. Pada film Panjang Tangan ini juga nantinya akan membawa penonton merasakan suasana tegang, penasaran, dan juga bertanya-tanya dalam beberapa jalan cerita yang telah dibuat sedemikian rupa untuk menonjolkan kesan tersebut.

1. Tema

Tema merupakan sebuah pokok pikiran dalam pembuat sebuah karya, tema akan membawa cerita dari awal hingga akhir sebuah jalan cerita. Adapun tema dalam film karya “Panjang Tangan” adalah mencuri yang bukan miliknya sendiri serta dalam film ini bertema Ekonomi dan Sosial. Keadaan ekonomi

sosial setiap orang itu berbeda-beda dan bertingkat, ada keadaan sosial yang ekonominya tinggi, sedang, dan rendah. Sosial ekonomi menurut (Abdulsyani dalam Reddy 2013:12) adalah kedudukan atau posisi seseorang dalam kelompok manusia yang ditentukan oleh jenis aktivitas ekonomi, pendapatan, tingkat pendidikan, usia, jenis rumah tinggal, dan kekayaan yang di miliki. Dimana ekonomi dan sosial yang dimaksud dalam film Panjang Tangan ini adalah kurang bersyukur atas yang ada pada kehidupan. Mengingat dari kalangan anak zaman sekarang banyak yang senang sekali memamerkan harta, baik dari segi ekonomi maupun dari segi gaya berpakaian.

2. Media

Media yang digunakan pada film “Panjang Tangan” adalah film fiksi bergenre *drama*. Film fiksi ini menceritakan tentang dua sahabat yang putus hubungan karena tinjauan ekonomi dan perbedaan karakter yang keduanya, seperti hitam dan putih. Film yang bergenre *drama* karena berhubungan dengan suatu kisah kehidupan nyata yang memiliki beberapa konflik dan dikembangkan melalui film.

3. Kajian Sumber Penciptaan

Kajian dari sumber penciptaan ini meliputi buku, jurnal dan skripsi yang menjadi sumber acuan penulis dalam menciptakan film PANJANG TANGAN sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dari segi teknik Temporal. Berikut adalah kajian yang membantu penulis dalam mewujudkan karya :

- 1) “Memahami Film Edisi 2” Buku ini berisi 13 bab yang membahas teknik-teknik dalam memahami sebuah film yang merupakan sebuah karya dari

Himawan Parista, buku ini juga diterbitkan oleh Montase Press. Penulis mengambil rujukan pada buku ini yaitu pada bagian pasca-produksi di bab 7 tentang *editing* yang membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

- 2) Penggunaan Dimensi Temporal Pada Editing Film Drama Komedi “Masa Kecil” Untuk Membangun *Supraise*. Jurnal skripsi oleh Erwin Prasetya Kurniawan, 2020 sebagai referensi dan menjadi sumber acuan penulis dalam menciptakan film PANJANG TANGAN sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dari segi teknik temporal.
- 3) Memanfaatkan Dimensi Temporal Untuk Mendukung Penceritaan Terbatas dalam Editing Film Fiksi “*Try Again*”. Jurnal oleh Umar Syarif Yahman, 2020 sebagai referensi tentang Teknik temporal.
- 4) Penceritaan Terbatas dalam Film “X” Menggunakan Editing Temporal Order. Jurnal Imer Putri Ramadhan, 2021. Sebagai referensi tentang penceritaan terbatas.

B. Analisis Objek

Analisis objek adalah proses untuk menentukan objek-objek potensial yang ada dalam system dan mendeskripsikan karakteristik serta hubungan dalam sebuah notasi formal.

1. Skenario “Panjang Tangan”

a. Naskah Film “Panjang Tangan”

Naskah film merupakan cerita atau gagasan yang telah didesain penyajiannya secara penuturan filmik supaya pembaca dapat membayangkan

filmnya. Maka dari itu, penulis naskah film harus secara detail sesuai dengan adegan per adegan yang akan disajikan. Naskah film menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, serta dialog yang disusun secara konteks dramatik.

2. Teknik Temporal

Berlandaskan pada ide serta tema yang ditentukan sebelumnya dengan jenis alur cerita maju mundur. Berikut beberapa teknik yang akan digunakan penulis di naskah film fiksi “Panjang Tangan”.

a) Teknik Kontinu

- *Scene 1*

Pada *scene* ini memperlihatkan Gita dan Menur sedang berlari di taman sekolah, semetara Gita yang sedang memegang surat kelulusan beasiswa perguruan tinggi di kota yang Gita ikuti. Menur dengan semangat ikut mengejar Gita yang sedang lari kegirangan karna menerima berita kelulusannya. Selangkah ke depan cita-cita Gita akhirnya terwujud untuk menjadi orang kota. Keduanya kegirangan dan tak henti-hentinya menggoda Gita sambil berlari sampai menuju pulang. Pada *scene* ini *screen direction* harus benar-benar diperhatikan suasana taman dan Gita dengan Menur.

- *Scene 6*

Pada *scene* ini memperlihatkan Gita bertanya pada Menur mengapa warga di desa mereka kelihatan tidak menyukainya. Sambil membersihkan rumah, Menur pun menjawab pertanyaan Gita, karena Gita sudah terikuti kebiasaan buruk dari orang kota. Namun Gita menyangkal pernyataan itu dan terus

menyalahkan warga desa. Di tengah obrolan mereka, Gita menanyakan soal Menur yang diduga sedang kemalingan waktu kemarin malam. Pada *scene* ini *screen direction* harus benar-benar diperhatikan rumah Gita dan percakapan antar Gita dengan Menur.

- *Scene 7*

Pada *scene* ini memperlihatkan Ibu mengobrol dengan Gita kapan Gita akan kembali masuk kuliahnya di kota dan menanyakan perihal beasiswanya. Pada *scene* ini *screen direction* harus benar-benar diperhatikan suasana rumah Gita dan percakapan ibu dengan Gita.

- *Scene 9*

Pada *scene* ini memperhatikan Menur menyuci pakaian di sebuah tempat pancuran air peninggalan desanya. Kemudian datang beberapa warga sekitar untuk bertegur sapa dengan Menur. Menur yang dikenal baik hati sangat menyejukkan hati para warga di desanya. Pada *scene* ini *screen direction* benar-benar pancuran air.

b) Teknik Diskontinu

- *Scene 5*

Pada *scene* ini memperlihatkan Gita sedang berteleponan dengan teman dikotanya. Setelah ia menutup telepon dengan temannya, Gita berjalan menuju rumah Menur. Tanpa disadari Gita melewati para warga yang tidak ditegur dengan Gita. Pada *scene* ini *screen direction* harus benar-benar diperhatikan suasana kamar dan halaman.

- *Scene 8*

Pada *scene* ini memperhatikan Gita kembali bercerita dengan Menur. Membicarakan dirinya yang sudah berubah sejak hidup di kota. Pada *scene* ini *screen direction* harus benar-benar diperhatikan suasana ruangan dan kamar.

- *Scene 12*

Pada *scene* ini memperlihatkan Terdengar suara teriakan Gita memanggil Menur untuk mengejar Letuk yang berlari. Menur dan Gita mengejar Letuk tanpa henti. Pada *scene* ini *screen direction* benar-benar suasana hutan Gita, Menur mengejar Letuk.

- *Scene 17*

Pada *scene* ini memperlihatkan Ketakutan itu sampai di mimpinya Gita hingga ia terbangun, berkeringat, dan tersesak. Ia mencoba mengambil minum ke dapur lalu Kembali ia dihantui dengan suara yang bergumam dengan instrument lagu selamat ulang tahun. Keadaan sungguh membuat Gita takut dan merinding kala itu. Pada *scene* ini *screen direction* benar-benar suasana kamar Gita dan ruang dapur.

- *Scene 18*

Pada *scene* ini memperlihatkan meskipun sudah dihantui, Gita tetap menjalankan kebiasaannya untuk mencuri barang-barang Menur sekalipun Menur sudah tiada. Ia tetap kekeh untuk merayakan ulang tahun yang

meriah di kota dengan mencuri barang-barang Menur. Pada *scene* ini *screen direction* benar-benar suasana ruang tamu.

C. Landasan Penciptaan

a. Editing

Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menyambungkan shot-shotnya. Pada buku ini mengacu definisi editing pascaproduksi. Adapun sineas memiliki wilayah kontrol yang amat luas untuk menghubungkan shot-shot dalam film, baik secara grafis, ritmis, spasial, dan temporal. Sineas juga dapat memilih bentuk transisi sesuai tuntutan naratif dan estetika yang diinginkan. (Himawan Pratista :169).

b. Temporal

Dimensi temporal adalah dimensi yang mencakupi waktu dalam cerita film. Waktu dalam film dapat dimanipulasi dan dapat mempengaruhi naratif dengan teknik editing. Dalam bukunya, Himawan menyebut dimensi temporal dalam editing menjadi aspek temporal. Himawan membagi jenis editing menurut waktu yaitu editing kontinu dan editing diskontinu (Pratista 2017, 176). Adapun beberapa aspek teknik editing temporal yaitu :

1. Editing Kontinu

editing kontinu adalah perpindahan *shot* secara langsung tanpa terjadi pelompatan waktu atau waktu yang tak terputus. Editing kontinu paling sering digunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama, seperti pada adegan

dialog atau aksi. Editing kontinu dapat pula digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda untuk menghubungkan dua aktivitas atau lebih yang saling berhubungan langsung, seperti misalnya adegan percakapan teleponan. (Pratista 2017, 176).

2. Editing Diskontinu

Editing diskontinu adalah perpindahan shot dengan adanya adegan pelompatan waktu tertentu atau biasanya terjadi pada ruang yang berbeda, dari detik, menit, jam, hari, tahun, dan seterusnya. Editing diskontinu memiliki teknik kilas-balik dan kilas-depan. (Pratista 2017, 176).

Dalam proses *editing*, terdapat 4 bentuk yaitu *fade*, *wipe*, *cut* dan juga *dissolve* yang sering menjadi alat pokok bagi editing diskontinu. *Fade* digunakan transisi *shot* secara bertahap, dimana gambar secara perlahan akan berubah menjadi warna gelap hingga semua frame akan berubah menjadi warna hitam dan saat gambar mulai muncul, *shot* akan berganti. *Wipe* yaitu sebuah transisi *shot* dimana sebuah *shot* akan bergeser atau menyapu ke arah kanan, kiri, bawah dan atas atau pun lainnya sehingga akan berubah menjadi *shot* baru. *Shot* yang terputus waktu tidak berselisih jauh atau selang beberapa menit dapat diatasi dengan menggunakan teknik ini.

Cut yaitu transisi *shot* ke *shot* yang lainnya secara langsung. Sehingga dalam *shot* ini, *shot* A langsung berubah ke *shot* B. Biasanya cut ini yang paling sering digunakan dan paling umum. Memiliki sifat yang sangat fleksibel yang akan mempermudah untuk *editing kontinu* atau pun *diskontinu*. *Dissolve* sering

kali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama. Dalam sebuah film yang berisi adegan penantian panjang sering kali disajikan melalui sebuah *shot* sebuah jam yang menggunakan teknik *dissolve* untuk memperlihatkan perubahan waktu secara bertahap dari menit ke menit atau dari jam ke jam.