

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film merupakan media komunikasi yang mudah dimengerti dan jangkauannya sangat luas serta dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Dengan demikian film dijadikan media komunikasi massa perorangan ataupun kelompok. Film memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, baik sebagai media hiburan, edukasi, maupun sebagai media untuk memotret kehidupan sehari-hari.

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film fiksi, unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pementuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, *sinematografi*, suara, dan *editing*. (Himawan, pratista. Hal:23)

Editing adalah proses penggabungan gambar, suara, dan efek visual untuk menciptakan kesatuan naratif atau visual. Proses editing film ini dilakukan setelah pengambilan gambar selesai dan biasanya melibatkan pemotongan adegan atau frame, pengurutan adegan yang tepat untuk menghasilkan alur cerita yang baik dan penambahan efek visual atau suara untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Dalam proses *editing* film, terdapat beberapa aspek yang biasanya

digunakan dan juga untuk mengontrol sebuah hasil film. Aspek ini diantaranya adalah kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, dan aspek temporal.

Temporal adalah dimensi film yang manipulasi waktu untuk menghasilkan dramatis atau artistik pada alur cerita. Dalam buku Himawan pratista menyebut dimensi temporal *editing* menjadi aspek temporal. Himawan pratista membagi 2 jenis *editing* menurut waktu yaitu *editing kontinu*, dan *editing diskontinu*. (pratista 2017,176).

Editing kontinu yang di maksud oleh himawan pratista adalah penyambungan *shot* dalam adegan tanpa ada lompatan waktu yang jauh. Biasanya digunakan pada adegan yang memiliki latar dan ruang yang sama. *Editing kontinu dapat berupa waktu yang tak terputus*. Pada *editing* kontinu bisa kita temukan pada cerita yang memiliki alur *linear*.

Editing diskontinu adalah perpindahan *shot* dengan adanya adegan pelompatan waktu tertentu atau biasanya terjadi pada ruang yang berbeda seperti dari detik, menit, jam, hari, dan tahun. Kemudian pada transisi yang sering menjadi alat pokok bagi *editing* teknik diskontinu yaitu *fade*, *wipe*, *cut*, dan *dissolve*. *Editing* diskontinu pada cerita yang memiliki alur non *linear* dengan menggunakan Teknik kilas balik (*flashback*) untuk memberikan informasi yang telah terjadi di masa lampau.

Panjang Tangan adalah kiasan untuk menggambarkan orang yang suka mengambil atau mencuri barang yang seharusnya bukan miliknya. Orang yang memiliki sifat tersebut biasanya terjadi karena adanya dorongan atau keinginan rasa untuk memiliki harta atau sesuatu seperti yang dimiliki orang lain. Dalam hal ini

biasanya orang yang mengambil barang bukan miliknya sendiri, berawal dari lingkungan dan didikan keluarga.

Pada film Panjang Tangan, teknik *editing* temporal telah diterapkan untuk meningkatkan keefektifan dan kualitas. Teknik pembuat film ini untuk mengatur urutan waktu dalam adegan dan mempercepat atau memperlambat alir cerita. Dengan menerapkan teknik *editing* temporal penonton film dapat menjadi lebih menarik dan memikat, serta membuat cerita menjadi lebih mudah dipahami.

Film Panjang Tangan ini menceritakan tentang latar belakang seorang gadis bernama Gita yang hidup di sebuah desa terpencil. Gita tinggal berdua Bersama ibunya. Namun karena Gita memiliki prestasi di sekolahnya, Gita mendapat beasiswa untuk melanjutkan ke perguruan tinggi yang lumayan jauh dari tempat dia tinggal. Namun dikarenakan Gita memiliki kepribadian mudah *insecure*, Gita iri dengan teman kuliahnya dikarenakan memiliki barang mewah dan pakaian yang bagus dimana dapat menimbulkan pikiran buruk untuk memanfaatkan teman satu desanya yang bernama Menur, dimana Menur hanya tinggal sendiri di rumahnya karena orang tuanya telah meninggal dunia dan Menur memiliki banyak peninggalan harta warisan dari orang tuanya.

Suatu hari Gita menjadi sosok yang berbeda karena Gita telah memanfaatkan Menur dengan mengambil atau mencuri barang Menur. Pada akhirnya tindakan Gita yang suka panjang tangan diketahui oleh teman satu kampungnya yang bernama Letuk. Letuk adalah teman dari Gita dan Menur yang bekerja di dekat kampus Gita. Untuk itu Letuk dan Menur berencana membuat Gita jerah dan sadar

atas perlakuannya tersebut. Dalam hal ini Gita berhadapan dengan berbagai situasi emosional seperti bahagia, nyaman, kebingungan, kaget, dan sedih.

Cerita Panjang Tangan merupakan film fiksi yang bergenre drama. Penciptaan karya film ini muncul berdasarkan pengamatan pencipta film bahwa dari kalangan anak zaman sekarang banyak yang senang sekali memamerkan harta, baik dari segi ekonomi maupun dari segi gaya berpakaian. Dari pengamatan termasuk, penulis mempunyai ide untuk menggarap atau menciptakan sebuah film fiksi dengan *genre* drama yang bertemakan ekonomi dan sosial masyarakat.

Pengkarya mengambil mayor *editing* dengan melakukan pendekatan emosional seperti bahagia, nyaman, sedih, kebingungan, kaget, dan marah. Pengkarya menggunakan berdasarkan pada aspek-aspek yang terkait adalah menjelaskan alur *flashback* penonton dapat mengerti jalan cerita selanjutnya. Kemudian, untuk memberikan kesan penasaran kepada penonton terhadap jalan cerita, serta membentuk cerita *plot twist* pada film dengan memakai *editing kontinu* dan *editing diskontinu*. Pengkarya mengambil 2 teknik yaitu *kontinu* dan *diskontinu* karena didalam film Panjang Tangan menggunakan Teknik tersebut. Terdapat kaitan film dengan teknik editing temporal yaitu Teknik *kontinu* di *scene* 1, *scene* 6 dan *scene* 7, Teknik *Diskontinu* di *scene* 5, *scene* 8, *scene* 9, *scene* 12, dan *scene* 17.

Tujuan pengkarya menggunakan Teknik Temporal adalah untuk menciptakan film fiksi dengan diberikan perpindahan waktu penonton memahami alur cerita pada film. Film Panjang Tangan ini bertujuan untuk menginspirasi dan menghibur penonton. Berdasarkan ini judul yang diambil pengkarya adalah **Penerapan**

Teknik Editing Temporal Pada Film “Panjang Tangan”. Diharapkan penonton bisa dapat mudah memahami informasi mengenai film Panjang Tangan tersebut.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang sudah pencipta dipaparkan diatas, rumusan masalah dalam penciptaan film ini adalah : Bagaimana konsep editing menggunakan Teknik Temporal pada film Panjang Tangan?.

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam penciptaan film ini adalah :

1. Untuk menciptakan film dengan konsep *editing kontinu*, dan *editing diskontinu* pada film Panjang Tangan.
2. Untuk menjelaskan penerapan teknik temporal guna menunjukkan perubahan rasa penasaran penonton terhadap penciptaan dalam film Panjang Tangan.

D. Manfaat Penciptaan

Adapun beberapa Manfaat yang didapat dalam penciptaan film Panjang Tangan adalah sebagai berikut:

Teoritis:

1. Untuk mengetahui dan memahami penerapan teknik editing temporal pada film “Panjang Tangan”.
2. Untuk memahami berbagai referensi serta pemahaman mengenai penerapan teknik editing pada film “Panjang Tangan”.

Praktis:

1. Untuk menerapkan teknik editing temporal pada film “Panjang Tangan”.

2. Untuk memahami penerapan teknik editing pada film “Panjang Tangan”.

E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas

Tinjauan karya pada penciptaan film Panjang Tangan meliputi beberapa inspirasi karya film lainnya yang telah ada sebelumnya. Membuat pencipta untuk menghasilkan sebuah karya *editing* film yang baik. Dengan demikian ini menjadi perbandingan antara film fiksi Panjang Tangan dengan karya film fiksi lainnya berdasarkan konsep ataupun tema cerita. Diantaranya sebagai berikut:

1. Film fiksi Unbaedah (2019)

M. Daud Alauddin menjadi editor pada film ini yang dirilis pada 30 Desember 2019 dan diproduksi Bakarasa Film. Film berdurasi 14 menit. "Unbaedah" berfokus pada sosok Baedah (Siti Fauziah). Ia ibu satu anak yang dikenal 'tuman' mengambil nasi berkat atau nasi hajatan lebih dari jatah yang seharusnya. Kadang-kadang ia mengambil hingga tiga porsi. Tabiatnya ini menjadi bahan omongan tetangganya tapi ia tak malu. Suatu ketika pada bulan Ramadan, Baedah mendapat undangan tahlilan dari tetangganya. Ketika dimintai tolong mengedarkan nasi berkat kepada tamu undangan, ia malah 'menilep' lebih dari jatahnya. Padahal saat itu porsi nasi berkatnya ngepas. Alhasil ada satu tetangganya, Mardiyah, yang tidak kebagian.



Gambar I.1. Poster film Unbaedah 2019
(sumber : kompasiana.com diakses pada 1 Desember 2022)

Penerapan temporal pada film Unbaedah menggunakan konsep diskontinu dimana *shot* dari rumah tiba di rumah tahlilan, penulis mengambil konsep diskontinu tersebut sebagai referensi temporal pada film Panjang Tangan yang tadi dimana hal ini dilakukan untuk membuat penasaran terhadap penonton.

Persamaan dalam film Panjang Tangan dan Unbaedah yaitu menceritakan tentang mencuri yang menggunakan teknik temporal. Perbedaan pada film unbaedah *bergenre* horror komedi yang ber tema keagamaan seperti kegiatan tahlilan, dan pada film Panjang Tangan *bergenre* drama yang bertema ekonomi dan sosial masyarakat.

2. Film Hangout (2016)

Ryan Purwoko menjadi editor pada film ini yang dirilis pada 22 Desember 2016, Film berdurasi 110 menit. Hangout bercerita tentang sejumlah publik

figur yang mendapat undangan misterius untuk datang ke sebuah pulau terpencil. Dika (Raditya Dika) mendapat undangan misterius dari seorang pria bernama Toni P. Sancalu. Ia diundang ke sebuah pulau terpencil untuk menghadiri acara dengan iming-iming honor besar. Ketika sampai di pelabuhan dekat pulau, Dika bertemu sejumlah publik figur lain mereka juga dapat undangan sama seperti dika. Dan ketika mereka sampai di penginapan kemudian menyantap makan malam, tiba-tiba Om Muchus tewas keracunan. Mereka pun ketakutan satu persatu diantara mereka tewas.



Gambar I.2. Poster film Hangout 2016
(sumber : Dictio Community, diakses pada 1 Desember 2022)

Penerapan temporal pada film Hangout menggunakan konsep diskontinu memperlihatkan dinda merasa lelah terkenak jebakan di dalam hutan yang tubuh nya terkena tusukan, dimana adegan percakapan dengan teman nya dan elliptical editing aktivitas dari rumah ke hutan, penulis mengambil konsep diskontinu dan elliptical editing sebagai referensi temporal pada film Panjang Tangan.

Terdapat perbedaan dalam film Hangout dan Panjang Tangan tersebut yaitu dalam film Hangout (2016) Dinda terkena jebakan benda yang membuat tubuh

dia tertusuk di dalam hutan, dan teman-teman nya bingung dengan kejadian dinda tertusuk. Sedangkan di film Panjang Tangan Gita dijebak oleh Menur dan Letuk dengan berbagai rintangan Gita sadar akan kelakuan dia terhadap Menur, namun setelah itu Gita pun kualahan atas jebakan yang diberikan Menur dan Letuk, Gita pun meminta maaf kepada Menur, Letuk, dan Ibu nya atas perlakuannya.

3. Arie Hanggara

Film ini dirilis pada tahun 1986, berdurasi 108 menit. Film ini menceritakan tentang kisah nyata setelah warga Jakarta dihebohkan kasus meninggalnya seorang bocah 8 tahun bernama Arie Hanggara akibat penyiksaan orang tuanya hingga meninggal dunia. Film ini berkisah tentang seorang penganggur kelas berat bernama Tino Ridwan (Deddy Mizwar). Sifat yang pemalas, tukang janji kelas kakap, dan pembuat anak yang kuat menyebabkan saudara dari pihak istrinya menggunjinginya sebagai panjatan yang hanya kuat membuat anak, Karena tidak punya kerjaan dan disertai dengan harga diri yang tinggi.



Gambar I.3. Poster film Arie Hanggara
(Sumber: Bukalapak, diakses pada 1 Desember 2022)

Penerapan temporal pada film Arie Hanggara menggunakan konsep *elliptical editing* memperlihatkan Arie sedang di hokum menghadap tembok oleh orang tuanya. Penulis mengambil konsep *elliptical editing* sebagai referensi temporal pada film Panjang Tangan.

Terdapat perbedaan dalam film Arie Hanggara dan Panjang Tangan tersebut, yaitu Arie Hanggara merupakan film yang berdurasi panjang atau berdurasi bioskop yang memiliki cerita mendapatkan didikan oleh orang tuanya, sedangkan film Panjang Tangan hanya film fiksi berdurasi tidak panjang, namun di film Panjang Tangan kurang didikan oleh orang tuanya sehingga tokoh utama tersebut tidak memiliki rasa bersyukur dengan apa yang dimilikinya sekarang.

F. Metode Penciptaan

Adapun metode penciptaan pada karya film ini melalui tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan

Terdapat beberapa persiapan yang akan dilakukan sebelum proses penggarapan sebuah film, untuk itu dalam penggarapan film Panjang Tangan penulis sebagai editor menguraikan tahap persiapan sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan beberapa sumber data melalui internet, buku “Memahami Film oleh Himawan Pratista”, jurnal penciptaan dan skripsi “Penggunaan Dimensi Temporal Pada Editing Film Drama Komedi "Masih Kecil" Untuk Membangun Surprise oleh Erwin Prasetya Kurniawan, 2020”, “Memanfaatkan Dimensi Temporal Untuk Mendukung Penceritaan Terbatas Dalam Editing Film Fiksi “Try Again oleh Umar Syarif Yahman,

2020”, “Editing Pada Film “Chiaroscuro” Menggunakan Temporal Order Non-Linier Untuk Membangun Dramatik oleh Faidhotur Rachmah, 2017”, “Pendekatan Spatial dan Temporal Continuity dengan Konsep Continuity Editing Film Fiksi “Megatruh” oleh Fathur Rahman, 2020”. Dan lain sebagainya, dan penciptaan berbagai film yang mempunyai persamaan dan perbedaan dengan film “Panjang Tangan” seperti film Unbaedah (2019), Hangout (2016), Arie Hanggara, sebagai informasi, ide, konsep dan tema yang akan dibuat kedalam film fiksi berjudul “Panjang Tangan”.

- b. Pengumpulan data dan informasi terkait Teknik editing temporal melalui berbagai sumber seperti internet dan buku.

G. Elaborasi

Setelah melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi yang menghasilkan gagasan ide yang kuat. Pencipta menerapkan konsep yang telah direncanakan kedalam bentuk teknik Editing Temporal yang bertujuan untuk mendefinisikan konsep *kontinu*, *diskontinu*, *elliptical* dan *Overlapping* untuk membuat penonton penasaran dari *scene* pada cerita Panjang Tangan.

H. Sintesis

Tahap sintesis adalah tahap menguraikan proses pra produksi dalam sebuah penciptaan karya film. Pra produksi merupakan tahap awal sebelum nantinya diproduksi yang dilakukan untuk mulai divisualkan. Dalam proses pra produksi, penulis yang berperan sebagai editor melakukan beberapa persiapan dalam tahap pra produksi diantaranya adalah menyiapkan software multimedia seperti adobe photoshop, adobe premiere dan adobe after effect. Kemudian Proses pra produksi

ini menentukan konsep sesama para kru lain. Hal itu dilakukan supaya karya yang dibuat memiliki tema yang jelas dan memiliki nilai identitas. Meskipun dalam tahapan awal penulisan yang berperan sebagai editor tidak memiliki kontribusi pekerjaan yang sangat banyak, namun editor juga ikut menyumbang beberapa ide dan konsep-konsep seperti konsep *opening*, konsep poster, konsep *credit tittle*, *logging picture*, pembuatan timeline dan lainnya.

I. Realisasi

Tahap realisasi merupakan tahap eksekusi dari sekian proses yang telah dilalui dan direncanakan pada tahap produksi yang sudah dijalankan. Tahap ini disebut dengan tahap produksi. Dalam hal ini sutradara bekerjasama dengan semua *crew* untuk membicarakan perencanaan yang sudah disusun, yaitu *time schedule*, *shooting list*, *konsep*, dan *story line*. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar (*shooting*). Semua adegan pengambilan gambar dicatat mulai dari pengambilan gambar, isi *shot* dan *time code* pada pengambilan gambar. Setiap adegan yang di sudah di acc oleh sutradara dan sekaligus membuat laporan *time code* (laporan shooting) saat pengambilan gambar sangat bermanfaat saat proses editing supaya tidak terdapat gambar yang *jumping* dan memudahkan dalam tahap pasca produksi.

J. Penyelesaian

Dalam tahap penyelesaian kedalam bentuk akhir karya adalah tahapan pasca produksi yaitu editing, pada editing ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS 6*. Proses editing yaitu menyusun, memotong dan memadukan film atau rekaman menjadi cerita utuh dan lengkap. Berikut beberapa tahapan *editing* yaitu:

- a. *Capturing* adalah proses pemidandahan (transfer) gambar dari memory card kedalam komputer.
- b. Logging merupakan proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan *time code* yang ada dalam masing-masing video berdasarkan *script continuity report* (catatan *time code*).
- c. *Online Editing* dan *Offline Editing*. Tahapan *offline editing* adalah proses pemilihan dan penyusunan shot yang sesuai dengan susunan scenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu. Sedangkan *online editing* adalah proses penambahan efek-efek tertentu seperti transisi, efek warna, efek gerak, caption, dan efek-efek lainnya sesuai dengan kebutuhan cerita.
- d. *Mixing* merupakan tahapan untuk mengatur materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filter ilustrasi music untuk menekankan kondisi emosi tertentu.
- e. *Rendering* yaitu penyatuan seluruh *format file* yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan yang utuh.
- f. *Eksport* adalah memindahkan file (*transfer*) hasil editing kedalam bentuk yang diinginkan.