



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film adalah seni dalam menstimulasi pengalaman untuk mengkomunikasikan ide, cerita, persepsi, perasaan, keindahan atau suasana yang direkam atau diprogram sehingga menjadi gambar bergerak sehingga dapat menstimulasi indera (Severny, 2013). Film bisa dibagi menjadi dua berdasarkan waktu, yaitu *feature-length* film dan *short* film.

Film pendek adalah film yang berdurasi kurang panjang untuk disebut sebagai “*feature film*”. Walaupun batasan-batasannya masih belum jelas, *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* mendefinisikan film pendek sebagai film yang berdurasi kurang atau sama dengan 40 menit, termasuk dengan kredit.

Dalam hal perfilman, ada kru yang dikenal umum sebagai editor yang bekerja pada masa *post-production* film. Editor akan melakukan proses yang bernama *editing* yaitu mengolah semua *footage* sampai menjadi satu kesatuan yang disebut dengan film disertai dengan proses kreatif. *Footage* tersebut diolah dengan konsep yang sudah ditentukan dari awal sesuai dengan visi dan misi sutradara sehingga sutradara ikut serta memberikan suaranya kepada editor pada proses *post-production* berlangsung (Reisz, 2010).

Dalam proses *editing*, banyak hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah menghubungkan cerita dengan proses *cutting* (Dancyger, 2011). Dengan

melakukan *cutting* kita melakukan proses pemotongan *shot* demi *shot* sehingga membentuk suatu cerita. Editor dapat diibaratkan seperti penjahit dengan *footage* sebagai bahan dan *software editing* sebagai jarumnya.

Kemudian penulis ingin membahas salah satu teknik *cutting* yang akan penulis pakai yaitu *match cut* berjenis *matching on action*. Karena film yang akan penulis bahas bergenre drama dan bertokoh ibu-ibu yang tergila-gila dengan artis sinetron. Didukung dengan karakter dan set yang berasal dari kelas menengah, tema ini dekat dengan kenyataan yang terjadi masyarakat dan penulis sebagai editor ingin mendukung hal tersebut. Menurut Dancyger dalam bukunya berjudul *The Technique of Film and Video Editing*, *match cut* adalah teknik *cutting* dimana menghubungkan dua *shot* yang secara logika benar dan mirip secara visual (hlm. 440). Teknik ini sering dipakai saat menghubungkan dua buah *scene* untuk mempertahankan *continuity* antar *scene* dalam film (hlm. 378). Karena *continuity* dipertahankan, penonton akan tidak menyadari *editing* dan menjadi lebih dekat dengan *action* yang ditampilkan dalam *scene* tersebut, sehingga teknik *editing match cut* dapat membuat film mendekati realisme yang ada (hlm. 5). Karena menurut Bazin (2011), film dapat menciptakan ilusi realitas senyata mungkin dengan kemampuan teknik naratif sinematografi yang mengikuti logika (hlm. 38). Dengan demikian penulis akan mengaplikasikan teknik ini dalam film “Antara Aku, Bapak, dan Papa” untuk mewujudkan realisme sehingga penonton dapat lebih tenggelam dalam *action* yang sedang terjadi di dalam film dan merasakan momen-momennya menjadi lebih dramatis.

Melalui laporan tugas akhir ini, penulis memutuskan untuk meneliti tentang penerapan *matching on action* serta membahasnya lebih mendalam dalam tugas

akhir berjudul “Penerapan *matching on action* untuk mewujudkan realisme dalam film berjudul Antara Aku, Bapak dan Papa.”

1.2. Rumusan Masalah

Dari permasalahan penerapan *matching on action* dalam sebuah film, dapat dirumuskan masalah pokok sebagai berikut: bagaimana peran teknik *editing match cut* dalam mewujudkan realisme di film “Antara Aku, Bapak, dan Papa?”

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dalam laporan ini, akan dibatasi pada *scene* 9, 10, dan 11. Dimana *scene* 9 adalah interaksi antara Ibu Lela dan anaknya, *scene* 10 adalah interaksi antara Ibu Lela dan Ibu Ina, dan *scene* 11 adalah interaksi antara Ibu Lela dan suaminya. Selain itu, teknik *match cut* yang saya pakai dibatasi pada jenis teknik *match cut matching on action*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Menggunakan teknik *editing matching on action* untuk mewujudkan realisme sehingga film menjadi lebih dramatis dalam film berjudul “Antara Aku, Bapak, dan Papa.”

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian dilakukan secara kualitatif.

1.5.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan yaitu film “Antara Aku, Bapak, dan Papa.”

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi. Data diperoleh melalui observasi objek penelitian yaitu film “Antara Aku, Bapak, dan Papa.”

1.5.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu penafsiran hasil observasi objek penelitian dan disimpulkan menjadi sebuah opini yang didukung oleh beberapa teori pendukung.

1.6. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penelitian tugas akhir ini bagi penulis sebagai bentuk pembelajaran dan memperdalam ilmu penulis dalam efek yang ditimbulkan dalam mengaplikasikan teknik *editing matching on action*. Selain itu, penulis juga ingin membagikan pengalaman dalam penerapan teknik *editing matching on action* agar dapat dibaca dan dipakai oleh editor-editor lainnya sehingga dapat lebih dalam mengetahui fungsi *match cut matching on action* dalam mewujudkan realisme.

UMN