



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

Penyuntingan merupakan sebuah proses penting yang terjadi setelah masa produksi berakhir. Tidak hanya itu, menyunting dalam sebuah sinema sering kali dilabel sebagai “sebuah seni yang transparan”. Hasil transparansi dari suntingan tersebut dapat membawa dan mengajak audiens untuk terlibat lebih dalam terhadap penuturan cerita serta dunia dari film tersebut. Penyuntingan dalam sebuah film seperti mencerminkan sebuah cara tentang bagaimana melihat, merasakan, bermimpi, berfikir, mengerti dan memahami.

Seperti bagaimana audiens merasa tegang, menghembuskan nafas lega, berdebar dengan tidak nyaman, menahan nafas, tersenyum atau menangis hingga bersorak-sorai ketika sebuah film mencapai klimaks yang bahagia. Hal tersebut merupakan indikasi bagaimana penyunting berhasil menyatukan berbagai kondisi psikologis karakter dalam sebuah film untuk dipantulkan kepada audiens (Pearlman, 2009, hlm.17).

Pada masa sebelum 1900, penyuntingan dalam sebuah film tidak berperan penting dimana para pembuat film kerap mengambil banyak *shot* sepanjang atau hingga batas *roll* kamera mampu merekam. Biasanya pun film yang tercipta hanya terdiri dari beberapa *shot* yang berdurasi lama. Seiring berkembangnya film, penyuntingan semakin dianggap sebagai sesuatu yang penting karena dapat menyatukan, menciptakan atau membentuk persepsi audiens mengenai film

tersebut. Penyuntingan pun tidak hanya berkontribusi terhadap audiens, juga terhadap sesama pembuat film (Bordwell, 2008, hlm.218).

Esensi dari terciptanya sebuah film mengacu pada pembentukan atau penyusunan ide dan cerita secara analitis dan menyeluruh namun kesederhanaannya dapat mudah dipahami oleh audiens. Analitis tersebut mengacu kepada pemilihan ide yang sederhana, dekat dengan kehidupan bermasyarakat namun berbobot sehingga kemudian akan meninggalkan makna tersendiri setelah ditonton.

Komposisi tersebut merupakan bagian dari kerangka yang merepresentasikan jalan pikiran dari pembuat film. Sebuah film akan memiliki ciri khas yang ditinggalkan oleh pembuatnya dan hal tersebut yang menjadikan film-film lainnya terlihat dan terasa berbeda satu sama lain. Sebab film-film yang telah dibuat tersebut memiliki tujuan masing-masing ketika diciptakan (Dancyger, 2011).

Dalam Tugas Akhir ini, penulis bersama empat orang lainnya membuat sebuah film pendek berjudul “Ujung Tangan” dimana peran penulis adalah sebagai penyunting pada produksi film ini. Penulis memutuskan untuk meneliti tentang bagaimana penyunting memilih menggunakan *master shot* pada beberapa *scene* terpilih dalam proses penyuntingan film “Ujung Tangan” yang menerapkan konsep *slow cinema* dalam pembentukannya.

Konsep *slow cinema* yang digunakan ini adalah untuk menunjukkan kepada audiens mengenai kronologi peristiwa yang terjadi di dalam film. Hal ini

guna memaknai hal-hal yang terjadi dalam suatu peristiwa yang terjadi dalam film, bukan untuk menekankan emosi apa yang ingin disampaikan kepada audiens. Penggunaan *Master shot* tersebut kemudian bertujuan untuk memvisualisasikan ruang dan waktu yang terjadi hingga menciptakan jarak pemisah antara kamera dan karakter. Pembahasan mengenai penggunaan *master shot* dan kaitannya dengan konsep *slow cinema* ini kemudian penulis tuangkan dalam sebuah skripsi penciptaan berjudul “Penggunaan *Master shot* pada Proses Penyuntingan Film Pendek “Ujung Tangan” yang Menerapkan Konsep *Slow Cinema*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penyuntingan dengan menggunakan *master shot* pada film pendek “Ujung Tangan” menuturkan peristiwa yang terjadi di dalam film sesuai dengan konsep *Slow Cinema*?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah yang akan diteliti dalam laporan Tugas Akhir penulis, maka penulis hanya membahas tentang bagaimana penggunaan *master shot* yang mendominasi dalam film pendek “Ujung Tangan” tersebut berperan untuk mewujudkan konsep *slow cinema*. Penulis kemudian akan memaknai peristiwa yang terjadi dalam *scene* 1, 6, 7, 9, 15 dan 16 pada film pendek “Ujung Tangan”.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dibuatnya Tugas Akhir ini adalah untuk mengetahui bagaimana penyuntingan dengan menggunakan *master shot* dapat membentuk film “Ujung Tangan” serta kaitannya dalam memperkuat konsep *slow cinema* dalam pembentukan film “Ujung Tangan” berikut. Selain itu, tujuan dibuatnya Tugas Akhir ini adalah juga untuk memperoleh gelar Strata 1.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat Tugas Akhir ini adalah sebagai sarana dan hasil observasi penulis untuk dapat lebih mengerti serta memahami tahap pasca produksi dalam film pendek fiksi “Ujung Tangan”. Penulis membahas peran penggunaan *master shot* dalam penerapan *slow cutting* di film pendek “Ujung Tangan” dalam upaya untuk menyuguhkan konsep *slow cinema* yang menitikberatkan terhadap ritme film yang lambat dan berdurasi panjang.

Penggunaan unsur “lambat” tersebut juga untuk menggambarkan ruang dan waktu. Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pengetahuan maupun penyelesaian masalah bagi para pembaca khususnya mahasiswa yang menggeluti bidang sinematografi dan tertarik di bidang penyuntingan film pendek.

Tugas Akhir ini juga sebagai tambahan arsip literatur bagi Universitas Multimedia Nusantara.