



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

Keberhasilan sebuah film bukan hanya ditentukan oleh kualitas sutradara atau penulis skenario saja, tapi juga peran editor sangat menentukan hasil akhir. Kunci dari sebuah film adalah kepekaan seorang editor, bagaimana film itu bisa sebagai tontonan dan pesan yang ada dalam film itu bisa sampai kepada penonton tentunya ada di tangan editor.

Menurut Bobbie (2009), setiap editor memiliki cara bekerja yang berbeda di saat mereka sedang melakukan penyuntingan gambar. Beberapa editor memposisikan dirinya sebagai seorang penonton, beberapa editor ada yang langsung menyunting sesuai yang ada di kepala. Editor pun juga harus mempunyai visi dan misi yang sama dengan sutradara agar film yang dibuat sesuai dengan visi sutradara. (hlm. 6)

Dominasi karakter sangat penting diketahui oleh seluruh *filmmaker* karena tanpa elemen ini, kita tidak bisa membedakan antara pemeran protagonis maupun antagonis. Demi tercipta dominasi karakter, maka penulis memilih salah satu elemen pendukung yaitu *screen time*.

Dalam film ini menceritakan tentang seorang bernama Wahyu yang masih muda yang ingin menikah dengan Irma, pacarnya karena dia tidak bisa menahan nafsu untuk melakukan zina, tetapi dengan cara yang halal. Tetapi di saat Wahyu

dan Irma berada di dalam rumah berdua, Wahyu tidak sadar langsung melakukan niatnya yaitu mencium Irma hingga mereka berdua merasa bersalah apa yang telah mereka perbuat. Akhirnya Wahyu menemui ibunya segera agar dia direstui dengan Irma walaupun Wahyu belum mendapatkan pekerjaan dan berjanji dia menjadi anak yang taat.

Melalui laporan ini, penulis berperan sebagai editor akan mengajak dan juga menjelaskan serta menjabarkan visualisasi karakter Wahyu melalui *screen time* lewat penerapan *editing* dalam sebuah film, khususnya dalam film pendek “Wahyu” agar menjadi hidup.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membandingkan visual dominasi karakter Wahyu dengan karakter pendukung melalui porsi *screen time* dalam film “Wahyu”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam laporan ini adalah:

1. Analisis *character breakdown* Wahyu sebagai karakter protagonis;
2. Dibatasi tiga *scene* yaitu *scene* 2 (Wahyu bersama Ibu di ruang makan), *scene* 4 (Wahyu bersama Hendra di warung), dan *scene* 11 (Wahyu bersama Irma);
3. Pemilihan durasi beberapa *shot* penting antara Wahyu dengan karakter pendukung berdasarkan *scene* yang dipilih.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui visualisasi dominasi karakter Wahyu melalui porsi *screen time* dalam film “Wahyu”.

1.5. Manfaat Skripsi

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat bagi penulis sekaligus editor film pendek Wahyu adalah agar penulis lebih peka dalam menerapkan konsep *editing* dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengedit film. Selain itu, penulis juga dapat memperluas pengetahuan serta menambah pengalaman dalam bidang *editing* dan juga meningkatkan jam terbang dalam berkarya.
2. Manfaat penelitian untuk pembaca dari skripsi ini adalah agar semakin teliti dalam mengatur dominasi karakter melalui *screen time* khususnya para editor dalam setiap film yang akan dibuat.
3. Manfaat untuk perguruan tinggi adalah sebagai syarat kelulusan dan mendapat gelar Sarjana Seni (S.Sn.) dari Universitas Multimedia Nusantara.

