



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

Film adalah sebuah sarana media hiburan dimana kreatifitas seni dari ide seorang sutradara dapat dilihat lewat sebuah visualisasi tontonan. Menurut Danesi (2010), film memiliki tiga kategori utama, yaitu: film fitur, film animasi, dan dokumentasi. Film fitur merupakan karya fiksi yang strukturnya selalu berupa narasi (hlm.134). Film sebagai perkembangan teknologi zaman sudah mulai mempengaruhi daya tarik penonton lewat tahapan visual yang memukau. Banyak tahap dalam pembuatan film, Salah satunya adalah tahap *editing*. *Editing* menurut Honthaner (2010), adalah sebuah proses mengabungkan semua elemen yang akan di pertunjukan (Gambar yang di edit, Musik, efek suara, *Visual effect* dan judul) untuk menjadikannya sebuah produk akhir(hlm.463).

Karena hal tersebut setiap editor harus memiliki sebuah keterampilan dalam memotong film dan dapat merasakan irama dalam pembentukan ritme *editing*, menurut Pearlman (2009), Irama adalah sebuah nafas dari seorang pemusik dalam kasus ini editor, Memahami ritme menjadi bagian dari proses kreatif. Tanpa bernafas manusia tidak bisa hidup dan tanpa ritme film tidak bisa hidup (hlm.15).

Jika film tidak bisa hidup atau memiliki cerita yang tidak bagus, hal tersebut akan berdampak buruk kepada orang yang membuat film tersebut. Disini penulis dalam pembuatan karyanya mengambil tema karya film dengan genre *romance comedy*. Dalam *genre* ini keintiman diperlukan agar karakter bisa menemukan suatu kenyamanan. Menurut Derlega (1984), Keintiman adalah sebuah proses dimana kita mencoba untuk mengeksplorasi persamaan dan perbedaan dengan cara pikir mereka berdua (hlm.207). Perasaan tersebut timbul karena adanya indikasi ketertarikan yang membuat karakter menjadi penggerak dalam cerita. Sebagai seorang editor, penulis harus peka dan memiliki kesesuaian dalam memotong gambar untuk dapat menjabarkan motivasi visualisasi yang diinginkan sutradara. Semua diperlukan agar *workflow* film berjalan halus tanpa ada adegan yang dipaksakan. Karena film yang akan dibuat menggunakan karakter kakek dan nenek. *Timing* yang tepat sangat diperlukan dalam peletakan *shot continuity*.

Latar belakang pembuatan laporan ini, editor dituntut untuk mendesain sebuah adegan dengan mengeksplorasi teknik-teknik yang ada di dalam *editing* pada sebuah film. Disini penulis memilih untuk memakai teknik *parallel editing* atau biasanya disebut *cross cutting*. Mengapa penulis memakai teknik tersebut?, Karena setelah melakukan sebuah *editing offline*, penulis langsung mencari sebuah adegan yang dapat di desain dan dapat didukung oleh teori teori yang mendukung teknik tersebut. *Editing* pada film ini editor juga harus jeli dalam memperhatikan layaknya sebuah *shot* masuk ke dalam *frame* atau tidak dengan berkolaborasi dengan sutradara dan kameraman.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana *Parallel Editing* dapat membentuk sebuah dramatik visual?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulisan laporan TA ini akan menekankan teknik tersebut pada adegan *scene* 15, *scene* 16 dan *scene* 17. Karena pada *scene* adegan tersebut memperlihatkan perasaan kehilangan dari kedua karakter.

1.4. Tujuan Penelitian

Mengeksplorasi kompleksitas teknik *Parallel Editing* dan didukung oleh teknik *cutting* lainnya, dalam membuat sebuah dramatik visual pada sebuah adegan pada film pendek senja bersemi.

1.5. Metode Penelitian

1. Menganalisa *footage film* dan mendesain adegan *scene* 15, 16 dan 17.
2. Melakukan metode penelitian secara kualitatif dengan mencari teori yang sesuai dengan teknik yang digunakan.