



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 merupakan sebuah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu visi kepada penontonnya. Produksi film terbagi dari 5 tahap, yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi, distribusi, dan ekshibisi. Tentunya di setiap film memiliki sebuah visi yang ingin disampaikan kepada penonton. Keberhasilan sebuah film bukan hanya dilihat dari kualitas seorang sutradara atau penulis skenario saja, tetapi peranan *editor* dalam film sangat penting. Kepekaan seorang *editor* merupakan kunci dari bagaimana visi pada film tersebut dapat tersampaikan kepada penonton. Oldham (2012) mengatakan bahwa *editor* adalah orang yang mengelola, membuat emosi, dan mencampur adukkan elemen-elemen dari gambar dan suara yang sehingga akan terbentuk menjadi sebuah film (hlm. 1). *Editor* juga merupakan sutradara kedua yang ada di tahap pasca produksi, karena *editor* yang menyusun dan mengelola semua *file* hasil video yang telah direkam.

Peranan *editor* sangat berpengaruh besar terhadap penyajian sebuah film. Dimulai dari penggabungan antara 1 *shot* ke *shot* lainnya, memvisualisasikan konflik yang dapat menggerakkan penonton terhadap cerita pada film, hingga memberikan *color grading* dan *visual effect* yang sesuai dengan *mood* film tersebut. Pearlman (2009) mengatakan bahwa seorang *editor* yang berpengalaman mampu menguasai ritme pada *editing timeline* dan mampu menyeimbangkan setiap *frame* dengan kondusif dan terkadang artistik. Hasil dari *editing* tersebut harus

memberikan arti pada cerita sehingga penonton akan mudah untuk merespon film tersebut (hlm. 1-2).

Dengan pernyataan tersebut, penulis memilih untuk berperan sebagai *editor* pada produksi film pendek yang berjudul “Terbit di Bawah Binar” yang disutradarai oleh Reynaldy Wiranata. Film yang bergenre *psychological drama* ini menceritakan tentang seorang penari balet yang bernama “Rani” ingin mengikuti audisi untuk menjadi penari balet, tetapi ada perasaan takut yang menghalanginya.

Di film pendek ini, penulis memiliki masalah untuk memvisualisasikan konflik antara karakter utama bernama “Rani” dan ketakutannya melalui teknik *editing* yang ada pada beberapa adegan pada *scene* tertentu. Dancyger (2011) mengatakan bahwa *editing* adalah tentang bagaimana menceritakan cerita dengan elemen gambar dan suara, seperti yang ditulis oleh penulis skenario cerita dengan *script* yg telah dibuat, lalu memvisualisasikan cerita tersebut melalui kamera. *Editing* bisa memiliki tujuan yang ditunjukkan secara langsung dan tidak langsung. *Editing* dengan tujuan yang tidak langsung sama artinya dengan *editing* untuk subteks. Maksud dari *editing* untuk subteks adalah tujuannya tidak diberi tahu secara langsung. Untuk memahami tujuan tersebut tercapai, *editor* perlu memahami bagaimana tujuan yang lebih mudah dicapai melalui *editing*. Dengan permasalahan ini, penulis akan meneliti mengenai penerapan beberapa teknik *editing* untuk memvisualisasikan konflik antara karakter bernama “Rani” dan ketakutannya dalam film “Terbit di Bawah Binar”. Dengan kata lain, laporan ini akan membahas dan menganalisa peran penulis dalam memvisualisasikan konflik melalui teknik-teknik *editing* yang digunakan pada film ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan teknik *editing* untuk memvisualisasikan konflik antara Rani dan ketakutannya pada film pendek berjudul “Terbit di Bawah Binar”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah penelitian visualisasi konflik antara karakter Rani dan ketakutannya yang berfokus pada saat Rani sedang menari dan konfliknya dengan figur hitam dan pelatih. Batasan masalah dari penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

1. *Scene* 1 yang merupakan *scene flashforward* saat Rani sedang menari dan konfliknya dengan figur hitam;
2. *Scene* 8 yang merupakan *scene flashback* saat Rani sedang menari dan konfliknya dengan pelatih (ditambah dengan *scene* 7 dan 9 sebagai *scene* pendukung agar konflik pada *scene flashback* dapat tersampaikan).

1.4. Tujuan Skripsi

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk menganalisis penerapan teknik *editing* yang dapat memvisualisasikan konflik antara Rani dan ketakutannya pada film “Terbit di Bawah Binar”.

1.5. Manfaat Skripsi

Untuk penulis, Penelitian ini berfungsi sebagai hasil observasi dalam penerapan teknik *editing* untuk memvisualisasikan konflik antara Rani dan ketakutannya pada film “Terbit di Bawah Binar”. Penulis juga dapat memperluas penerapan teknik *editing* yang nantinya dapat dipakai atau diterapkan pada film-film selanjutnya.

Untuk pembaca, penelitian ini berfungsi agar pembaca dapat mengerti mengenai penerapan teknik *editing* untuk memvisualisasikan konflik antara Rani dan ketakutannya pada film “Terbit di Bawah Binar”, dan mengetahui seberapa pentingnya teknik *editing* yang dipakai dan bisa diterapkan oleh pembaca nantinya.

Bagi Universitas, penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa angkatan bawah agar dapat dipelajari dengan tujuan untuk membantu mereka menyelesaikan masalah yang bersangkutan dengan teknik *editing* yang diteliti pada penelitian ini.

