

BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA

A. Konsep Naratif

1. Identitas Film

Judul	: “Dudung & Maman <i>Just Being a Man</i> ”
Jenis Film	: Fiksi (<i>Based on True Story</i>)
Tema	: Persahabatan Usia Lanjut
Isu	: Sosial, Disabilitas Intelektual
Genre	: Drama
Durasi	: 20 Menit
Aspek Rasio	: <i>Anamorphich</i> (2.35 : 1)
Resolusi	: 3840 x 2160 (4K <i>UHD</i>)
<i>Frame Rate</i>	: 24Fps
Bahasa	: Indonesia
<i>Subtitle</i>	: Indonesia

2. Target Penonton

Usia	: Remaja (13+)
SES	: B-C (Menengah-Kebawah)
Gender	: Perempuan dan Laki-laki

3. Judul

Judul “Dudung dan Maman *Just Being a Man*” mencerminkan bagaimana kedua karakter tersebut tetap menjadi manusia seutuhnya *just*

being a man dengan menerima kehidupan apa adanya sambil menghadapi kenyataan hidup di usia senja.

Frasa "*Just Being a Man*" membawa makna bahwa kehidupan Dudung dan Maman tidak diwarnai oleh pencapaian besar atau ambisi megah, melainkan oleh nilai-nilai kemanusiaan seperti kejujuran, kehangatan, dan solidaritas. Mereka adalah dua individu biasa yang berusaha menjalani hidup dengan sederhana, saling mendukung satu sama lain dalam kebersamaan yang tulus. Dalam keseharian mereka, persahabatan menjadi fondasi yang memberikan arti pada hidup, meskipun dunia di sekitar mereka mungkin tidak selalu ramah.

Nama Dudung dan Maman, yang memiliki nuansa lokal, menghadirkan keakraban dan humor khas yang menjadi elemen penting dalam cerita. Humor ini muncul secara natural dari interaksi mereka kesalahpahaman kecil, percakapan lucu, hingga situasi tak terduga yang terjadi di panti jompo. Hal ini tidak hanya menjadikan cerita menghibur, tetapi juga menggugah hati, karena di balik tawa terdapat refleksi mendalam tentang apa artinya menjadi manusia yang hidup apa adanya.

Judul ini juga mengandung pesan *universal*: bahwa menjadi manusia berarti menerima diri sendiri, berbagi dengan orang lain, dan menemukan kebahagiaan dalam hal-hal kecil. Dudung dan Maman adalah representasi dari bagaimana kehidupan sederhana dapat memiliki makna yang besar ketika diwarnai oleh hubungan yang tulus dan empati. Mereka

tidak mencoba menjadi sesuatu yang luar biasa, tetapi justru dalam kesederhanaan itulah mereka menunjukkan keindahan kemanusiaan.

Melalui Dudung & Maman: *Just Being a Man*, cerita ini mengajak penonton untuk merenungkan nilai-nilai kehidupan yang sering kali terlupakan, seperti persahabatan, penerimaan, dan humor dalam menghadapi realitas. Judul ini merangkum inti cerita dengan cara yang hangat dan mengundang, sekaligus menjadi pengingat bahwa pada akhirnya, menjadi manusia berarti menjalani hidup dengan apa adanya dan menemukan kebahagiaan di dalamnya.

4. Sinopsis

Disebuah panti jompo, Dudung dan Maman dua sahabat senja, yang menjalani kesehariannya dengan penuh warna. Kehidupan mereka dipenuhi oleh aktivitas-aktivitas sehari-hari yang kadang menyenangkan, kadang melelahkan, namun selalu diwarnai oleh kehangatan atas persahabatan mereka. Ketika perbedaan cara pandang dan kerinduan pada masa lalu mulai menggoyahkan hubungan mereka, Dudung dan Maman menghadapi perjalanan emosional sebagai kontemplasi betapa rapuhnya kehidupan di usia tua dengan kesendirian.

5. Premis

Dua orang lansia penyandang Disabilitas Intelektual yang menjalin persahabatan luar biasa, dituntut untuk menghadapi keterasingan dunia luar, yang kadang tidak memahami keberadaan mereka.

6. *Logline*

Ketika dua sahabat lansia dengan disabilitas intelektual, Dudung yang mandiri dan Maman yang bergantung sepenuhnya pada kursi roda, menjalani keseharian mereka di panti lansia, dengan berbagai kekonyolan dan ambisi dalam menciptakan dunia mereka sendiri.

7. *Film Statement*

Dudung dan Maman *Just Being a Man* adalah sebuah karya perenungan tentang kehidupan dan nilai-nilai kemanusiaan, di mana persahabatan dan ketulusan menjadi benang merah yang mengalir pada setiap adegannya. Dalam film ini, penikmatnya akan banyak menemukan kebahagiaan dalam hal-hal kecil yang sering kali terabaikan. film ini menjadi cermin untuk melihat sisi manusiawi dalam diri kita, mengajarkan bahwa di balik setiap tawa ada kesedihan yang dipeluk, dan di balik setiap kesulitan ada cinta yang bertahan. Dudung dan Maman, dua sahabat senja, mengajarkan bahwa menjadi manusia sejati adalah tentang saling menjaga, menerima, dan menghargai hidup apa adanya.

B. Konsep Sinematik

Pembentukan sebuah film memiliki dua unsur yang menjadi penggerak sekaligus nyawa bagi film itu sendiri yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah konsep atau alur cerita (materi) sebuah film yang berbicara mengenai unsur-unsur cerita seperti tokoh, masalah, konflik, latar lokasi dan latar waktu. Sedangkan unsur sinematik adalah cara pengemasan dari cerita seperti, sinematografi, pengambilan gambar, tata cahaya, tata suara hingga suasana yang

digambarkan untuk mengemas cerita dalam sebuah film (Hasan dkk., 2021:3).

1. *Editorial Thinking*

Editorial thinking adalah pendekatan mental dan kreatif yang digunakan oleh *editor* untuk menyusun dan merancang elemen-elemen sebuah karya, baik itu film, artikel, atau karya media lainnya. Dalam konteks penyuntingan film, *editorial thinking* merujuk pada pemikiran dan keputusan yang diambil oleh *editor* untuk menyusun gambar, suara, dan elemen naratif lainnya agar alur cerita dan karakter dapat berkembang dengan cara yang efektif dan menarik bagi penonton. Proses ini tidak hanya melibatkan teknis penyuntingan, tetapi juga kemampuan untuk merancang ritme, menyusun ketegangan, serta mengatur alur cerita dan emosi karakter, sehingga keseluruhan film dapat menyampaikan pesan yang diinginkan.

Editorial thinking mencakup banyak aspek yang lebih mendalam daripada sekadar menyusun potongan-potongan adegan. Menurut (Bordwell dkk., 2019:57), menjelaskan bahwa teknik penyuntingan film bukan hanya tentang menata gambar dengan rapi, tetapi juga tentang bagaimana setiap potongan tersebut mengatur tempo dan struktur naratif untuk membentuk pengalaman emosional bagi penonton. Penyunting gambar diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana alur cerita berjalan, dan bagaimana keputusan penyuntingan dapat mempengaruhi perasaan serta pemahaman penonton terhadap karakter dan peristiwa dalam film. Hal ini menunjukkan bahwa *editorial thinking* lebih dari sekadar melakukan tugas teknis; ini adalah bagian integral dari proses kreatif yang

membentuk jalannya cerita.

Konsep *editing* dalam film *Dudung & Maman Just Being a Man* ini dikemas dengan bentuk membangun emosional konflik menggunakan teknik *cutting, point* yang dibahas adalah *cross cut*. Konsep *editing* ini datang dari setelah penyunting gambar menginterpretasikan skenario, konsep sutradara, dan penata kamera sehingga *editor* memilih konsep *cross cut* ini sebagai penunjang dari konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Sebelumnya *editor* sudah melakukan pertimbangan untuk pemilihan teknik *cutting* yang digunakan diantaranya *jump cut, match cut, motage*, dan *cross cut* untuk menonjolkan narasi dan memperdalam dampak emosional. Teknik *jump cut* biasanya digunakan untuk mempercepat alur cerita dan menggambarkan ketegangan atau disorientasi, yang dapat relevan ketika menggambarkan kesulitan atau ketidakpastian yang dihadapi oleh individu dengan disabilitas intelektual dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Widyaningrum, 2017:5), teknik ini digunakan untuk mempercepat ritme, membentuk '*shot*' baru, dan membuat penonton tidak menduga dengan aksi yang selanjutnya terjadi.

Match cut, di sisi lain, digunakan untuk membuat transisi visual yang halus antara dua adegan atau elemen yang memiliki kesamaan visual atau tematik, memperkuat hubungan antara karakter dan lingkungan mereka. Menurut (Sanjaya dkk., 2024:4), teknik ini mengarahkan perhatian penonton dengan menghubungkan dua adegan yang memiliki kesamaan visual atau tematik, menciptakan transisi yang halus dan memperkuat narasi. Selanjutnya, *montage* berfungsi untuk menggabungkan beberapa

adegan yang berbeda, menciptakan gabungan yang lebih kuat antara perubahan waktu atau ruang. Dalam konteks film realisme, teknik ini memungkinkan *editor* untuk menyampaikan kemajuan atau perkembangan karakter dengan cara yang lebih singkat namun penuh makna. Menurut (Pearlman, 2009:155), *montage* yaitu istilah yang berasal dari bahasa Prancis yang berarti “*assemblage*” atau “*assembly*.” Dalam konteks penyuntingan, *montage* berarti merangkai gambar dan suara yang tidak terkait dalam waktu atau ruang untuk menciptakan kesan, ide, atau efek tertentu.

Akhirnya, *cross cut* digunakan untuk menunjukkan dua atau lebih kejadian yang terjadi bersamaan di tempat atau waktu yang berbeda, yang bisa digunakan untuk menampilkan paralelisme dalam kehidupan karakter atau menggambarkan konflik yang terjadi secara bersamaan. Dalam konteks disabilitas intelektual, *cross cut* bisa digunakan untuk menunjukkan dinamika kehidupan karakter dengan disabilitas dan orang-orang di sekitar mereka, seperti keluarga atau teman-teman yang berjuang bersama, sekaligus menyoroti kesulitan dan keberhasilan yang terjadi secara paralel.

2. *Cross cutting*

Tugas utama sebagai *editor* film Dudung dan Maman *Just Being a Man* adalah menyusun dan mengolah elemen-elemen visual dan *audio* untuk menciptakan sebuah narasi yang menarik, dinamis, dan menyentuh hati penonton. Dalam prosesnya, *editor* harus memahami konsep utama film dan menerapkannya melalui tahapan-tahapan *editing* yang sistematis, mulai

dari pengaturan *cross cut*, hingga pemanfaatan perangkat *editing* dengan *workflow* yang terorganisir.

Penyunting gambar menentukan *cross cut* sebagai *cutting* utama film dalam pembuatan film Dudung & Maman *Just Being a Man*. *Cross cutting* adalah teknik dalam penyuntingan film yang menghubungkan dua atau lebih adegan yang terjadi di tempat atau waktu yang berbeda, namun saling terkait dalam narasi. Dalam teknik ini, *editor* memotong dari satu adegan ke adegan lainnya yang sedang berlangsung secara paralel. Teknik ini dapat memberikan kontras antara kejadian- kejadian yang berbeda atau menunjukkan hubungan antara dua peristiwa yang sepertinya tidak berhubungan, namun akhirnya memiliki dampak satu sama lain. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan ketegangan, mengatur ritme narasi, atau menyampaikan informasi yang lebih luas secara bersamaan. Menurut (Firdaus, 2018:13), *cross cutting* digunakan untuk mempertinggi *suspense* (ketegangan) dengan menahan terus penonton dalam keadaan cemas ketika peristiwa bergerak ke arah klimaks.

Setiap adegan dirancang dengan durasi yang ringkas, menghilangkan momen-momen yang berlarut-larut atau tidak esensial bagi perkembangan cerita. Tujuannya adalah untuk menjaga momentum dan menghindari kebosanan penonton. Perpindahan antar adegan dilakukan dengan cepat dan tegas, tanpa transisi yang lambat atau bertele-tele. Hal ini menciptakan kesan dinamis dan menjaga perhatian penonton tetap fokus pada alur cerita.

Teknik *cross cutting* digunakan untuk menghubungkan adegan yang memperlihatkan konflik batin Dudung dengan adegan-adegan lain yang menunjukkan dunia eksternalnya. Misalnya, ketika Dudung merasa tertekan dan tidak dapat memenuhi harapan orang lain, adegan-adegan itu dipotong dengan interaksi yang menggiring opini ekspektasi tersebut, tetapi justru menambah beban emosional bagi karakter. *Cross cutting* memperlihatkan bagaimana dunia eksternal tidak mengerti atau tidak memperhatikan perasaan dalam diri Maman, yang semakin memperburuk ketegangan emosionalnya.



Gambar 7. Contoh Teknik *Cross-Cutting* Dalam Film *Dunkirk Shot 1*
(Foto: Tangkapan Layar oleh Dzaky Rana, Februari 2025)



Gambar 8. Contoh Teknik *Cross-Cutting* Dalam Film *Dunkirk Shot 2*
(Foto: Tangkapan Layar oleh Dzaky Rana, Februari 2025)

3. *Mood*

Pengaturan *mood* menjadi aspek penting lain dalam proses *editing*. Penggunaan warna juga memainkan peran penting dalam membangun *mood* dalam film. Menurut (Putra & Manesah, 2024:44), warna dapat membangun *mood audience* dalam menonton sebuah film dan warna juga memiliki interpretasi tersendiri di dalam sebuah film. Maka dari itu, *editor* bertanggung jawab menciptakan *tone* emosional yang sesuai dengan adegan. Dalam film “Dudung & Maman *Just Being a Man*” *editor* menggunakan warna cerah dengan kontras tinggi, musik latar yang enerjik, dan ritme yang cepat diterapkan agar suasana terasa ringan dan menghibur. Pada adegan yang lebih emosional, *mood* diatur dengan menggunakan transisi halus, warna hangat atau desaturasi, serta musik latar yang lembut untuk menggugah emosi penonton.

Pengelolaan *mood* ini memastikan bahwa setiap adegan memiliki nuansa yang tepat, memungkinkan penonton untuk terhubung secara

emosional dengan cerita dan karakter. Menciptakan suasana ringan dan menghibur serta memperkuat efek lelucon. Tujuan utama adegan komedi adalah untuk membuat penonton tertawa dan merasa senang. Oleh karena itu, *mood* yang ringan dan menghibur sangat penting. Warna cerah, musik enerjik, dan ritme cepat dapat memperkuat efek lelucon dan *timing*. Menggugah emosi penonton & menciptakan suasana yang mendalam dan bermakna, tujuan adegan emosional adalah untuk membangkitkan perasaan tertentu pada penonton, seperti sedih, haru, atau empati.

Transisi halus, warna hangat atau desaturasi, dan musik lembut dapat menciptakan suasana yang lebih mendalam dan bermakna, memungkinkan penonton untuk merenung dan merasakan emosi yang ditampilkan.

4. *Workflow*

Selama melakukan penyuntingan gambar, penulis melakukan gambaran tahapan sebagai berikut :

a. Pengimporan (*Importing*):

- 1) Proses *Transfer Data*: Langkah pertama adalah memindahkan semua *footage* mentah dari media penyimpanan kamera (kartu memori, *hard drive*, dll.) ke komputer atau *storage* khusus untuk proyek *editing*. Proses ini harus dilakukan dengan hati-hati untuk menghindari kerusakan atau kehilangan data. Disarankan untuk membuat salinan cadangan (*backup*) dari semua *footage* sebelum memulai proses *editing*.

2) Format dan kodek: memastikan *software editing* yang digunakan kompatibel dengan format dan kodek *footage*. Jika tidak, mungkin diperlukan konversi format sebelum pengimporan.

3) Penamaan *file* yang konsisten sangat penting untuk memberi nama *file* yang jelas dan konsisten, misalnya dengan menggunakan kode adegan, nomor *take*, atau deskripsi singkat. Hal ini memudahkan pencarian dan pengorganisasian *footage* nantinya.

b. Pengelompokkan (*Organizing/Binning*):

Pembuatan *Bin/Folder*: Setelah diimpor, *footage* dikelompokkan ke dalam *bin* (di *Premiere Pro*) atau *folder* berdasarkan adegan, lokasi, karakter, tema, atau kriteria lain yang relevan dengan proyek.

c. *Rough cut*

Rough cut adalah tahap awal dalam proses penyuntingan video di mana *editor* menyusun *footage* yang telah diimpor dan diorganisir ke dalam urutan kasar berdasarkan skenario atau *storyboard*. Menurut (Studio Antelope, 2022), *rough cut* merupakan rangkaian “kasar” dari *shot* yang sudah disesuaikan oleh *offline editor*. Penyunting gambar mulai dengan menyusun *footage* sesuai urutan adegan dalam skenario atau *storyboard*. Pada tahap ini, fokus utama adalah pada konten dan alur cerita, bukan pada detail teknis seperti transisi yang halus atau *color grading*. (<https://studioantelope.com/9-tahapan-offline-editing-yang-harus-kalian-lalui/>)

Dari beberapa *take* yang direkam untuk setiap adegan, *editor* memilih *take* yang dianggap paling baik dalam menyampaikan pesan atau emosi yang diinginkan. Pemilihan ini didasarkan pada performa aktor, komposisi gambar, dan kualitas teknis rekaman. *Editor* menentukan durasi kasar untuk setiap adegan, memastikan bahwa informasi penting tersampaikan tanpa bertele-tele. Durasi ini masih bersifat sementara dan dapat disesuaikan pada tahap *editing* selanjutnya.

Tahap *rough cut* biasanya transisi antar adegan sederhana, seperti *straight cut* (pemotongan langsung antar *footage*). *Audio* pada tahap *rough cut* biasanya masih berupa *audio* mentah dari rekaman, belum di-*mixing* atau diberi efek.

5. Perangkat Pendukung

a. Adobe Premiere 2024



Gambar 9. Software Adobe Premiere Pro
(Sumber: <https://www.dvctraining.co.uk/adobe-premiere/premiere-pro-2024-trouble-loading-avi-files/>.
Diunduh Februari 2025)

Premiere Pro digunakan untuk mengumpulkan dan menyusun semua *footage*, *audio*, dan elemen grafis ke dalam *timeline*, menciptakan struktur dasar film. Mengatur berbagai transisi (seperti *cut*, *fade*,

dissolve, wipe) dapat diatur dengan mudah di Premiere Pro untuk menghubungkan antar adegan. Serta menerapkan efek visual sederhana, Premiere Pro menyediakan berbagai efek visual bawaan yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan film, seperti koreksi warna dasar, blur, dan efek transisi yang lebih kompleks.

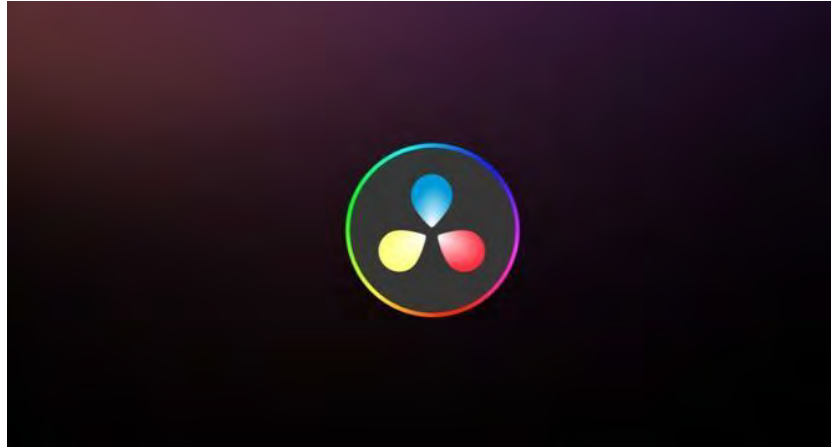
b. *Adobe Audition*



Gambar 10. *Software Adobe Audition*
(Sumber: <https://softwareasli.com/product/adobe-audition/>. Diunduh Februari 2025)

Adobe Audition adalah *software editing audio* profesional yang menawarkan fitur lengkap untuk *mixing, mastering*, dan restorasi *audio*. Kemampuannya dalam membersihkan *noise*, menyeimbangkan level suara, dan menambahkan efek *audio*.

c. Davinci Resolve



Gambar 11. *Software Davinci Resolve*
(Sumber: <https://blog.frame.io/2023/04/19/davinci-resolve-ab-mode/>.
Diunduh Februari 2025)

Davinci Resolve digunakan untuk mengatur warna dan *tone* keseluruhan film, menciptakan tampilan visual yang konsisten dan menarik. Hal ini termasuk mengatur *contrast*, *saturation*, *hue*, dan *shadow/highlight* untuk mencapai estetika visual yang diinginkan.

d. Laptop



Gambar 12. Laptop *Lenovo Ideapad Gaming 3i*
(Sumber: <https://ennap.com/products/lenovo-ideapad-gaming-3-laptop-intel-core-i7-11th-16gb-256gb-ssd-1tb-hdd-nvidia-rtx-3050-4gb-15-6-inch-fhd-120hz-dos>. Diunduh Februari 2025)

Dalam proses *editing* film, penulis tidak hanya mengandalkan keterampilan teknis, tetapi juga memerlukan perangkat pendukung yang memadai agar proses editing berjalan lancar dan efisien. Perangkat yang digunakan tentu harus mampu menjalankan *software* penyuntingan *video* dengan stabil, terutama ketika bekerja dengan file beresolusi tinggi dan timeline yang kompleks. Alat yang digunakan oleh penulis untuk proses penyuntingan ini yakni *laptop Lenovo Ideapad Gaming 3i, Intel Core i5-12500H, RAM 8GB*.

