

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya seni film merupakan suatu media hiburan yang juga bersifat informatif. karena pengaruhnya dalam menyampaikan sesuatu film pun dapat mempengaruhi penonton baik dari pola pikir dan emosional. Salah satunya yang memiliki peran untuk menciptakan hal tersebut adalah seorang Editor.

Editor bertanggung jawab dalam penyuntingan sebuah visual dan audio film secara keseluruhan. Bukan hanya untuk menyampaikan naratif melalui visual dan audio. Namun, Editor bekerja untuk menyampaikan rasa pada sebuah film. Pada tahap ini pentingnya seorang editor menciptakan ritme yang pas sesuai dengan konsep film.

Menurut Ken Dancyger, Editor adalah penjaga ritme dan narasi film. Melalui pemilihan dan penyusunan gambar serta suara, editor menghidupkan cerita dan memastikan penonton dapat mengikuti alur dengan lancar dan merasakan emosi yang diinginkan.

Pada proses membaca naskah dengan cerita berlatar teater, Editor tertarik pada cerita yang diangkat. Bagaimana memahami sebuah seni pertunjukan teater melalui karakter dalam naskah. Dengan mengimplementasikan konsep realis yang dibuat sutradara dan penggunaan sinematografi yang unik karena didominasi dengan penggunaan *long take* pada keseluruhan film. Editor tertarik untuk terlibat penuh dalam project ini dikarenakan merasa begitu dekat.

Editor, selama menempuh pendidikan membiasakan diri untuk banyak menonton film-film. Namun, film yang diminati adalah pengemasan yang unik serta naratif yang membuka sudut pandang baru, baik dalam dialog, plot, dan karakter. Maka dari itu, film ini yang akan digarap mencoba mengimplementasikan empiris menonton dalam penyuntingan.

Dengan beragam teknik penyuntingan gambar. Namun, yang digunakan untuk merealisasikan konsep film menjadi suatu keutuhan menggunakan ritme editing lambat. Bagaimana membuat film dengan ritme editing lamban menciptakan sebuah film yang lebih reflektif.

Bagaimana film dibuat untuk dengan sangat subjektif pada karakter utama untuk mengikuti keresahan karakter yang mendominasi layar 70% dan 30% untuk karakter lain dalam segi pengambilan gambar dan penyuntingan. Dengan pembungkusan film bergenre drama, selain berakar pada naskah untuk membangun emosional sebuah film, peran penyunting gambar penting untuk membangun teks dalam naskah menjadi lebih hidup.

Namun, menggarap project ini pentingnya dalam penyuntingan gambar bukan hanya menyatukan setiap kepingan *shot*, akan tetapi merangkai sebuah emosi dari naratif merupakan hal yang paling utama. Film bukan hanya sekedar untuk menyampaikan cerita tetapi juga menyentuh emosi yang membuat penonton dapat tergerak hatinya untuk mulai melakukan sesuatu. (Firda Janati, 2020). Sama halnya dengan sebuah berita yang selain memberikan informasi tapi juga memainkan emosional pembacanya, itu pun berlaku untuk film. Psikologi sinema berakar pada karya-karya awal para pelopor seperti Hugo Münsterberg, seorang

psikolog Jerman-Amerika yang menyadari potensi hasil penyuntingan film untuk membangkitkan respons emosional dan membentuk persepsi (Robert C Morton. 2024).

Penyuntingan film memang memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap emosional penontonnya. Contohnya, dengan menyaksikan film dengan penggunaan ritme cepat seperti film "*Avenger: Infinity War (2018)*" menyuguhkan atraksi memukau yang merangsang otak untuk menerima apa saja yang muncul pada layar secara cepat. Berbeda dengan ritme lambat yang lebih memberikan ruang untuk merangsang otak penonton berproses. Contohnya pada film "*Lady Bird (2017)*" menggunakan ritme ini untuk memberikan kesan reflektif emosional antara tokoh utama dan penonton (Kyle Deguzman, 2024).

Dengan menggunakan konsep ritme lamban, serta penerapan design post pro audio yang menekankan pada realis sebuah film, film yang berjudul "*Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan*" ingin memberikan ruang reflektif. Walaupun, melalui pendekatan realis pada sebuah film. Tanpa banyak menggunakan *special effect*, dengan menciptakan ruang pengalaman atau gaya realis, diharapkan memberikan rasa yang sama ketika editor mengobservasi dari berbagai film.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat terbentuklah rumusan ide penciptaan sebagai berikut:

- Bagaimana ritme editing mempengaruhi psikologis karakter secara keseluruhan film?
- Bagaimana mengimplementasikan audio untuk memperkuat ruang realis?
- Bagaimana color grading memperkuat mood film?

C. Keaslian/Orisinalitas Karya

Dengan referensi film "*Whiplash (2014)*", Sutradara mengubah sudut pandang film tersebut dengan berfokus pada karakter Fletcher yang berperan sebagai guru musik. Begitu juga dengan pada film "*Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan*" yang berfokus kepada karakter sutradara teater.

Bagitu juga pada konsep editing, sudut pandang didominasi karakter sutradara teater dibandingkan peran lainnya untuk memperlihatkan bagaimana seorang Sutradara yang memiliki jiwa *perfeksionisme* sangat kuat untuk karyanya. Dengan meminimalisir peran lain untuk mendapat porsi sorotan pemotongan gambar juga untuk menggambarkan ketidak terlalu kepeduliannya Sutradara terhadap rasa kemanusiaan para kru teater dan para aktor. Maka dari itu, porsi seorang karakter akan sangat mendominasi dan begitu juga dengan posisi seorang Sutradara yang punya peranan penting dalam pembuatan karya.

Karena menonjolkan sisi *perfeksionisme* seorang Seniman, penerapan editing ini sangat digunakan. Pembeda film ini dengan "*Whiplash (2014)*" juga, selain menggunakan porsi pemilihan dominan gambar yang berbeda, film ini juga

menggunakan teknik *cutting* dengan *low passing*, untuk menciptakan ketegangan dan rasa mencekam seperti dalam film “*Amour (2012)*” & “*Chace (2005)*” karya dari sutradara Michael Haneke yang disunting oleh Nadine Muse. Dengan pagabungan ini, ingin memberikan penonton rasa ketidaknyamanan walaupun tanpa adanya adegan kekerasan.

Film “*Amour (2012)*” memang menawarkan perpotongan gambar yang jarang dan belum tentu semua kalangan penonton dapat menikmatinya, karena selain perpotongan yang jarang, audionya pun lebih sering hening. Sementara dalam film yang digarap menggunakan permainan editing audio yang akan selalu muncul bukan hanya *ambience*. Tapi lebih mengedepankan permainan ruang dialog dan *SFX Spot* yang selalu muncul, agar penonton bisa terus menyimak dialog dan kejadian dalam setiap *scene*.

D. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk merancang karya film agar menjadi lebih kuat menggunakan metode kualitatif. Karena metode kualitatif sangat digunakan untuk mendapatkan suatu data yang mengandung makna dengan mengumpulkan fakta-fakta yang membentuk hipotesis atau teori (Zuchri Abdussamad, 2021). Berikut tahap-tahap dalam penelitian

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan melalui sumber-sumber terpercaya seperti buku yang telah teruji, jurnal, dan website yang didukung daftar pustaka atau kutipan para ahli. Pengumpulan dengan cara ini untuk membuktikan bahwa

baik karya film dan tulisan agar sah keberadaanya dengan mengutip teori-teori terdahulu untuk mendukung penyunting gambar.

2. Kajian Media

Pengkajian media berupa film-film terdahulu yang telah mendapatkan banyak penghargaan untuk dijadikan referensi untuk memudahkan penyunting gambar menemukan inspirasi dalam membentuk ritme sebuah film. Film yang dikaji diantaranya *“The Piano Teacher (2001)”*, *“Whiplash (2017)”*, *“Funny Games (1997)”*, *“Drive my Car (2021)”*. *“Amour (2012)”*.

3. Wawancara

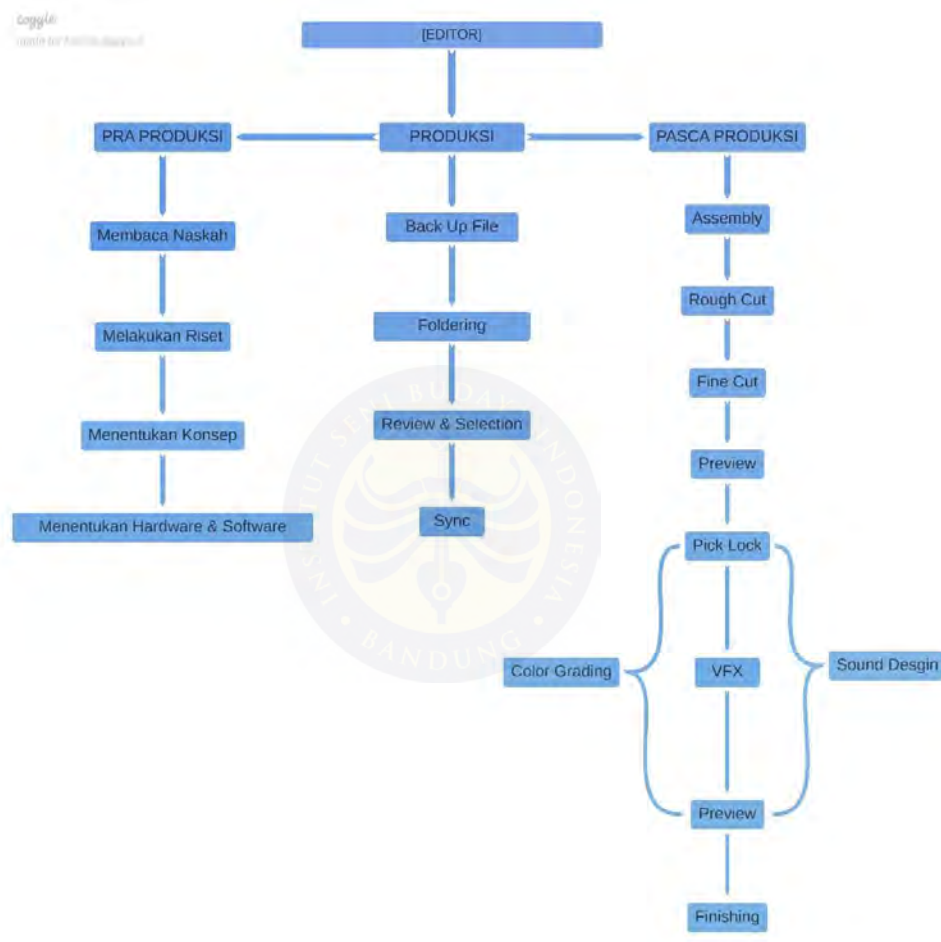
Wawancara dilakukan untuk mewujudkan gagasan film semakin kuat terhadap narasumber cerita yang diangkat. Serta *jobdesk editor* kepada narasumber dibidang dunia editing profesional atau industri dan narasumber editor yang telah memiliki penghargaan atas karyanya. Berikut secara rinci penjabaran narasumber wawancara:

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Harris Priade Bah	Sutradara Teater	Wawancara terkait teater dan obsesi seorang sutradara teater.
2.	Aldy Prawira	<i>Editor Offline & Editor SFX</i> di IQonic Studios	Wawancara terkait Editing Film Layar Lebar Indonesia
3.	Zaldhi Yusuf Akbar, S.Psi.,M.Psi	Dosen Psikologi Seni	Wawancara terkait obsesi dan perfeksionis dalam psikologi.

Tabel 1 – Table Narasumber Tugas Akhir

E. Metode Penciptaan

Pada metode penciptaan editor untuk film tugas akhir ini, terbagi menjadi tiga bagian. Yang pertama melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 1 – Diagram metode penciptan editor

(sumber: foto pribadi Muhammad Fadly Tania, dibuat pada tanggal 23 Februarii 2025)

Mengawali pada tahap pra produksi untuk menentukan konsep, lalu direalisasikan pada tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahap pasca produksi, editor mengambil peran sesuai konsep yang telah dirancang sejak pra produksi dengan sutradara.

F. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- memberikan film sebagai ruang reflektif melalui teknik ritme, yaitu ritme editing lamban.
- menyampaikan pentingnya design audio untuk menjelaskan ruang dan waktu dalam sebuah film.
- menyampaikan emosi sebuah film yang diperkuat melalui *color grading*.

2. Manfaat

- Sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir dan memiliki oleh-oleh atau karya yang berharga setelah lulus.
- Bermanfaat untuk para seniman yang memiliki relevansi dengan film ini untuk dijadikan refleksi diri.
- Menjadi hiburan bagi pecinta film.