

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Isu aborsi yang terjadi di Indonesia merupakan salah satu hal yang sangat kompleks, aborsi ini membahas mengenai beberapa aspek medis, sosial dan hukum. Aborsi sendiri dipandang sebagai keputusan negatif yang mencerminkan konflik antara hak individu dan norma sosial oleh masyarakat Indonesia. Peran penyedia layanan kesehatan, seperti apoteker, sangat penting dalam konteks aborsi. Dalam konteks di Indonesia, peran apoteker dalam mendukung pelaksanaan aborsi legal menjadi topik penting, mencerminkan kebutuhan untuk mengintegrasikan layanan kesehatan reproduksi dalam kebijakan kesehatan yang lebih luas (Widjadja, 2020). Sebuah studi menunjukkan bahwa wanita sering menghadapi tekanan sosial dan stigma yang berat, yang dapat memperburuk trauma akibat pengalaman kekerasan seksual (Damayanti et al., 2024). Melindungi hak-hak mereka melalui kebijakan yang lebih ramah dan fasilitas layanan yang lebih baik dapat membantu mengurangi stigma serta meningkatkan akses terhadap prosedur medis yang aman. Secara keseluruhan, aborsi bukan hanya masalah medis, tetapi juga isu sosial dan hukum yang memerlukan pendekatan holistik. Integrasi semua aspek ini dalam pendekatan kebijakan dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi wanita dan memberikan pilihan yang lebih baik dalam pengelolaan kesehatan reproduksi mereka.

Film *switching side* ini mengangkat isu aborsi dan berfokus pada metafora visual karena melihatnya sebagai kesempatan untuk menyampaikan pesan sosial

yang kompleks dengan cara yang lebih mendalam dan penuh makna. Melalui metafora visual, editor dapat membantu menciptakan atmosfer emosional yang menggugah tanpa bergantung pada narasi verbal, memungkinkan penonton merasakan perasaan dan konflik batin karakter secara lebih halus. Isu aborsi, yang penuh dengan nuansa psikologis dan sosial, dapat diperkuat dengan penggunaan gambar-gambar simbolis yang menyampaikan beragam perspektif dan perasaan tanpa harus eksplisit. Tertarik dengan tantangan untuk merangkai visual yang memunculkan refleksi dan diskusi, serta memberi ruang bagi penonton untuk menafsirkan makna yang lebih dalam, editor juga berkesempatan untuk berkolaborasi dengan pembuat film yang berani mengambil risiko dalam pendekatan sinematik yang inovatif.

Metafora visual dalam konteks penyuntingan film merujuk pada penggunaan elemen visual yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun makna yang lebih dalam dan kompleks. Dalam dunia film, penyuntingan bukan sekadar teknik untuk menggabungkan berbagai adegan, tetapi juga merupakan alat untuk menciptakan pengalaman emosional dan naratif yang kaya bagi penonton. Sebagai contoh, Swenberg menjelaskan bahwa editor film menggunakan fenomena perceptual untuk merancang potongan film, yang menunjukkan bahwa keputusan penyuntingan dapat memengaruhi cara penonton memahami dan merasakan film tersebut (Swenberg, 2017).

Dalam penguatan metafora visual, ritme *editing* berfungsi sebagai alat yang kuat untuk memperkuat metafora visual, memberikan kedalaman dan nuansa pada

narasi yang disampaikan. Dalam konteks ini, ritme *editing* merujuk pada kecepatan dan pola pemotongan gambar yang digunakan dalam sebuah film, yang dapat mempengaruhi bagaimana penonton merasakan dan memahami visual yang ditampilkan. Saputra menjelaskan bahwa ritme *editing* dapat diidentifikasi melalui pengamatan terhadap pergantian gambar akibat *cutting*, yang kemudian membentuk irama dan tempo film, atau yang dikenal sebagai pace (Saputra, 2024a). Tempo ini, baik cepat maupun lambat, berkontribusi pada bagaimana penonton merespons secara emosional terhadap cerita yang disampaikan.

Ritme *editing* dalam konteks penyuntingan video dan film merujuk pada cara di mana tempo dan irama visual diatur untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan terhubung dengan *audiens*. Konsep ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana pemotongan dan transisi antar adegan dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap waktu dan emosi yang disampaikan dalam narasi visual. Penelitian menunjukkan bahwa ritme *editing* dapat memengaruhi pengalaman kognitif dan emosional penonton, serta cara mereka memahami alur cerita dalam film (Tian et al., 2021).

Ritme *editing* menggunakan teknik *jump cut* digunakan karena hal ini sangat efektif dalam membangun metafora visual karena kemampuannya untuk menciptakan ketegangan, mempercepat alur cerita, dan menyoroti perubahan emosional yang mendalam. *Jump cut*, yang merupakan teknik pemotongan yang menghilangkan bagian dari adegan tanpa transisi yang halus, dapat menciptakan efek dramatis yang kuat. Menurut Shimamura et al., teknik ini sering digunakan dalam konteks yang membutuhkan kecepatan dan intensitas, seperti dalam adegan

aksi, di mana penonton sudah terbiasa dengan gaya *editing* yang cepat dan kadang-kadang tidak teratur (Shimamura et al., 2014). Hal ini menunjukkan bahwa *jump cut* dapat memperkuat pengalaman emosional penonton, yang sangat penting dalam membangun metafora visual.

Dalam konteks *jump cut*, ritme *editing* berfungsi untuk mengatur tempo narasi visual. Penelitian menunjukkan bahwa pemotongan yang cepat dapat meningkatkan ketegangan dan mempercepat alur cerita, terutama dalam adegan aksi atau situasi yang membutuhkan perhatian tinggi dari penonton (Smith & Martin-Portugues Santacreu, 2017). Misalnya, dalam film-film modern, *jump cut* sering digunakan untuk menciptakan kesan gerakan yang cepat dan intens, yang dapat meningkatkan pengalaman emosional penonton (Saputra, 2024b). Hal ini sejalan dengan teori kontinuitas sinematik, yang menekankan pentingnya gerakan sebelum dan sesudah potongan dalam menarik perhatian penonton dan menjaga keterlibatan mereka (Smith & Santacreu, 2017).

Secara keseluruhan, ritme *editing* yang menggunakan teknik *jump cut* tidak hanya berfungsi untuk mempercepat alur cerita, tetapi juga untuk menciptakan metafora visual yang lebih mendalam. Dengan pemanfaatan pemotongan yang dinamis dan tak terduga, editor mampu menghadirkan pengalaman yang lebih kaya dan imersif bagi penonton, sekaligus menyampaikan tema serta emosi yang kompleks dalam narasi film. Selain teknik *jump cut*, teknik *editing* lainnya, seperti *rate of cutting*, juga digunakan untuk memperkaya struktur dan intensitas cerita.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Adapun yang menjadi rumusan masalah dari penjabaran di atas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana menginterpretasikan konsep naratif ke dalam sebuah penceritaan visual pada proses *editing* pada film “*Switching Side*”?
2. Bagaimana membangun ritme editing yang dapat memperkuat metafora visual dalam film pendek “*Switching Side*”?

C. Keaslian atau Orisinalitas Karya

Untuk membuat sebuah karya film tentu perlu untuk melihat karya – karya terdahulu sebagai referensi untuk memperluas konsep dan tontonan itu sendiri. Jika melihat isu yang di angkat dalam film “*Switching Side*” yaitu mengenai isu aborsi dan bentuk penghukuman karakter laki laki dalam mnghadapi isu aborsi, maka terdapat beberapa film yang bisa menjadi inspirasi dan bahan perbandingan orisinalitas karya, yaitu *Hutang Nyawa*(2024), *Insidious : The Last Key* (2018) dan *LongLegs* (2018).

Hutang Nyawa mengangkat konflik keluarga yang terhubung dengan sebuah sekte, dengan editing yang menggunakan teknik *fast cut* sebagai referensi untuk memperkuat alur cerita. Sementara itu, *Insidious* yang berfokus pada trauma dan dunia astral, memberikan inspirasi dalam hal penggunaan teknik *jump cut* untuk menggambarkan perubahan emosi karakter, serta ritme *editing* yang efektif dalam membangun ketegangan dan atmosfer horor yang mencekam. Adapun *LongLegs*, film ini menjadi referensi dalam hal pencapaian *look and mood*, yang memberi nuansa khas dalam penataan visual dan suasana film.

D. Metode Penelitian

Dalam pembuatan konsep karya yang dibuat, tentu tidak lepas dengan penelitian yang mendasar sebagai acuan dalam merealisasikan film based on culture story yang dibuat ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif tersebut digunakan karena bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek, baik perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

Terdapat beberapa rencana tahapan saat analisis data dengan menggunakan metode kualitatif tersebut:

1. Wawancara

Saat wawancara, teknik yang digunakan ialah wawancara tidak terstruktur, dimana tidak memakai ketentuan secara tersusun dan lengkap untuk mengumpulkan data. Pertanyaan tetap disiapkan untuk bisa tetap pada topik pembicaraan dan setelahnya dikembangkan pada saat tim sudah membuka obrolan dengan narasumber. Di bawah ini adalah sumber data wawancara yang telah didapatkan sebagai panduan pembuatan film *Switching Side*:

Tabel 1 Data Subjek Wawancara

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Panji Damar Pradana	Editor video Comika	Informan (dipilih karena narasumber merupakan seorang editor yang sudah berada di dunia industri film)

2.	Adnan	Editor Video	Informan (dipilih karena narasumber merupakan seorang editor yang sudah berada di dunia industri film)
3.	Arnand Pratiko	DOP	Informan (dipilih karena narasumber dapat memberikan prespektif baru bagi editor)

2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka ini ialah yang mendukung pemahaman konsep konsep dan membantu merinci kerentanan atau celah pengetahuan yang masih belum ada dan bisa dilakukan melalui buku, jurnal, artikel.

3. Tinjauan Karya

Tinjauan karya memberi referensi berharga untuk mencari pandangan mendalam tentang suatu film. Ini membantu penyunting gambar untuk memahami aspek teknis dan kreatif yang terlibat dalam pembuatan film, sekaligus menilai kualitas dan nilai seni dari karya tersebut.

Tinjauan karya memberikan kontribusi penting dalam memperluas wawasan tentang perfilman dan peran kreatif setiap elemen dalam menciptakan sebuah karya yang berkesan dalam film *Switching Side*.

E. Metode Penciptaan

Ada beberapa tahapan yang dilalui dalam proses penciptaan karya film, tahapan yang dilalui penyunting gambar di antaranya:

1. Persiapan

Tahapan persiapan sangat penting untuk memastikan kelancaran proses *editing* film. Beberapa langkah dalam tahapan ini meliputi:

a) Mempelajari Naskah atau *Script*

Dalam tahap ini sebelum sebelum melakukan *editing*, editor harus memahami sepenuhnya tema, karakter serta alur cerita dalam naskah atau *script* film tersebut.

b) Mendapatkan Material

Editor film harus menerima seluruh material film, termasuk rekaman video mentah (*raw footage*), suara, musik, efek suara, dan elemen lainnya. Pada tahap ini, biasanya material tersebut sudah dipilih oleh sutradara dan produser.

c) Pengorganisasian File

Mengorganisir semua *file* dan *footage* dengan rapi dan sistematis. Ini mempermudah pencarian *footage* yang diperlukan selama proses *editing* berlangsung.

d) Menetapkan Perangkat dan *Software*

Editor memilih *software editing* yang akan digunakan seperti *Adobe Premiere Pro*, *Final Cut Pro*, dan *DaVinci Resolve*. Editor juga perlu menyiapkan perangkat keras yang memadai, seperti komputer atau perangkat penyimpanan yang besar.

2. Proses *Editing*

Tahapan ini adalah inti dari pekerjaan editor film, dan mencakup serangkaian langkah teknis dan kreatif. Beberapa langkah utama dalam proses *editing* meliputi:

a) *Assembly Cut* (Penyusunan Kasar)

Editor mulai menyusun *footage* kasar berdasarkan skrip dan petunjuk dari sutradara. Ini adalah versi pertama yang akan menunjukkan bagaimana cerita berkembang.

b) *Rough Cut* (Potongan Kasar)

Di sini editor mengedit lebih detail, menghapus bagian yang tidak perlu, dan memastikan alur cerita tetap konsisten.

c) *Fine Cut* (Potongan Halus)

Setelah *rough cut* disetujui, editor mulai memperhalus transisi antara adegan, memastikan *timing* yang tepat, dan membuat film lebih lancar serta terhubung.

d) *Color Grading*

Editor melakukan penyesuaian warna untuk mencapai tampilan visual yang diharapkan. Hal ini dapat mencakup koreksi warna untuk pencahayaan atau suasana hati tertentu.

e) *Sound Editing*

Editor juga mengatur suara film termasuk dialog, efek suara, dan musik latar. Penyesuaian volume dan penempatan suara sangat penting untuk menciptakan pengalaman film yang mendalam.

f) *Visual Effects (VFX)*

Jika diperlukan, tahap ini akan melibatkan penambahan efek visual, seperti *CGI (Computer-Generated Imagery)* atau efek khusus lainnya untuk meningkatkan kualitas visual film.

3. Evaluasi

Setelah proses *editing* selesai, evaluasi adalah langkah terakhir untuk memastikan film yang telah diedit siap untuk ditayangkan. Tahapan evaluasi mencakup:

a) *Screening dan Feedback*

Sutradara, Produser serta *crew* film lainnya akan menonton versi terakhir film untuk memberikan *feedback* mengenai *editing*, alur cerita, dan elemen lainnya. Setelah mereka melihat secara keseluruhan film tersebut, mereka mungkin akan memberikan kritik dan saran untuk perubahan dan penyesuaian pada beberapa bagian.

b) Revisi dan Penyempurnaan

Berdasarkan *feedback* yang diterima, editor melakukan revisi untuk menyempurnakan film, termasuk memperbaiki kesalahan atau meningkatkan kualitas cerita.

c) *Final Cut*

Setelah semua revisi selesai, editor menghasilkan "*final cut*" yaitu versi film yang sudah siap untuk distribusi. *Final cut* ini adalah versi yang akan dipublikasikan di bioskop, televisi, atau platform *streaming*.

d) *Mastering dan Format Final*

Film kemudian diproses dalam format yang sesuai untuk distribusi, apakah itu untuk film layar lebar, DVD, atau format digital lainnya. Proses ini termasuk pengkodean dan kompresi *file* sesuai dengan standar distribusi yang diinginkan.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut, editor film dapat menghasilkan sebuah karya yang tidak hanya secara teknis solid, tetapi juga secara artistik mendalam, sehingga dapat memikat penonton dengan alur cerita yang kuat dan penyampaian visual yang efektif.

F. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan film ini adalah sebagai berikut:

1. Menginterpretasikan konsep naratif ke dalam sebuah penceritaan visual pada proses *editing* pada film “*Switching Side*”.
2. Menerapkan ritme *editing* untuk memperkuat metafora visual dalam film pendek “*Switching Side*”.

2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari pembuatan film ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Khusus
 - 1) Memahami apa itu teknik cutting dalam film untuk membangun suasana dan kesinambungan cerita pada film

- 2) Bermanfaat bagi pengembangan diri sebagai penyunting gambar dalam bidang perfilman.
 - 3) Dapat menjadi referensi tambahan khususnya bagi mahasiswa Prodi Film dan Televisi ISBI Bandung.
- b. Manfaat Umum
- 1) Film ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat tentang pentingnya pendidikan seksual.
 - 2) Dapat membuka pola pikir bahwa Kesehatan seksual dan tanggungjawab akan hal itu sangat penting.
 - 3) Dapat menjadi sebuah referensi bagi film maker diluar sana khususnya dalam penggunaan teknik cutting dalam sebuah film.