



**PENDEKATAN *SPATIAL* DAN *TEMPORAL CONTINUITY*
DENGAN KONSEP *CONTINUITY EDITING* FILM FIKSI
“MEGATRUH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN

Oleh

**Fathur Rahman
NIM 150110401062**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



**PENDEKATAN *SPATIAL* DAN *TEMPORAL CONTINUITY*
DENGAN KONSEP *CONTINUITY EDITING* FILM FIKSI
“*MEGATRUH*”**

SKRIPSI PENCIPTAAN

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Televisi Dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana Seni

Oleh:

**Fathur Rahman
NIM 150110401062**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, skripsi penciptaan ini pengkarya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, Ayahanda Muzammil dan Ibunda Nur Hasanah atas segala kasih sayang, dukungan, nasehat, dan bimbingan serta doa yang terus terpanjat dalam setiap sujudnya;
2. Saudara dan seluruh keluarga atas dukungan dan motivasinya serta doa setulus hati;
3. Guruku yang telah menuangkan ilmunya dan membimbing sejak TK hingga Perguruan Tinggi;
4. Dosen pembimbing dan dosen penguji yang selalu saya jadikan panutan;
5. Almamater Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;

MOTTO

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang.

Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.

(Andrew Jackson)**)



*) Andrew Jackson. 1839. *Truth is mighty and will always ultimately prevail-it is the attribute of duty*: South Carolina.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fathur Rahman

NIM : 150110401062

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pendekatan *Spatial* dan *Temporal Continuity* dengan Konsep *Continuity Editing* Film Fiksi *MEGATRUH*” adalah benar-benar hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan pada insitusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Januari 2020

Yang menyatakan

Fathur Rahman

NIM 150110401062

SKRIPSI PENCIPTAAN

**PENDEKATAN SPATIAL DAN TEMPORAL *CONTINUITY*
DENGAN KONSEP *CONTINUITY* EDITING FILM FIKSI
“*MEGATRUH*”**

Oleh:

Fathur Rahman
150110401062

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.

PENGESAHAN

Skripsi penciptaan berjudul “Pendekatan *Spatial* dan *Temporal Continuity* dengan Konsep *Continuity Editing* Film Fiksi *MEGATRUH*” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 24 Januari 2020

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198502032014041002

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198411122015041001

Penguji I

Penguji II

Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A.
NIP. 195901251988021001

Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198103022010121004

Mengesahkan,
Dekan

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum.
NIP. 196805161992011001

ABSTRAK

Film fiksi *MEGATRUH* secara garis besar menceritakan tentang mitos 40 hari orang meninggal yang masih dipercaya akan kembali kerumah keluarga yang ditinggal untuk berpamitan pada 40 hari meninggalnya. Teknik *editing* yang digunakan pengkarya adalah konsep *continuity* dengan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* yang dikorelasikan dengan konsep dramatisasi *visual*. Konsep *editing* ini dianggap ideal untuk menyampaikan informasi dan emosi dalam film kepada penonton. Untuk mencapai pesan cerita, pengkarya menggunakan empat dimensi *editing* dan skuen montase pada film. Alur cerita film *MEGATRUH* menggunakan plot *twist*. Film ini merupakan film berdurasi 28 menit dengan *genre* drama-horor dan menggunakan bahasa Jawa.

ABSTRACT

The outlines of MEGATRUH film is the myth of 40 days of human dead who still believed to return to the home of families to say goodbyes. The creator used the continuity concept with a spatial and temporal approach which is correlated with the concept of visual dramatization. The editing concept is considered ideal for conveying information and emotions in the film to the audience. To achieve the message of the story, the creator uses four dimensions of editing and montage squares on the film. The plot of the MEGATRUH film uses a plot twist. MEGATRUH has 28 minutes long with the genre a drama-horror and using the Javanese language

RINGKASAN

Pendekatan *Spatial* dan *Temporal Continuity* dengan Konsep *Continuity Editing* Film Fiksi *MEGATRUH*; Fathur Rahman, 150110401062; 2019: 57 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Sebuah karya seni *audio visual* atau yang sering dikenal sebagai film biasanya muncul dari berbagai pemikiran atau latar belakang penciptanya. Kebanyakan karya *audio visual* juga terinspirasi dari pengalaman pribadi atau melihat dari pengalaman orang lain. Pengkarya membuat karya seni *audio visual* yang dilatar belakangi kegelisahan pengkarya terhadap persoalan mitos di Indonesia khususnya di daerah Jawa, berjudul *MEGATRUH*. Pengkarya mengambil mayor *editing* dalam menyelesaikan tugas akhir karya *audio visual* berupa film fiksi.

Film fiksi *MEGATRUH* secara garis besar menceritakan tentang mitos 40 hari orang meninggal yang masih dipercaya akan kembali kerumah keluarga yang ditinggal untuk berpamitan pada 40 hari meninggalnya. Pengkarya menggunakan konsep *continuity* dengan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* yang dikorelasikan dengan konsep dramatisasi *visual*. Film *MEGATRUH* berdurasi 28 menit dengan *genre* drama-horor, serta menggunakan bahasa Jawa.

Proses penciptaan karya film *MEGATRUH* melalui empat tahapan, yaitu *development*, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pengkarya sudah mulai menerapkan konsep *continuity editing* dengan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* sejak tahap *development*. Pengkarya juga menerapkan empat dimensi *editing* dan skuen montase pada film fiksi *MEGATRUH* sebagai pendukung untuk menyampaikan pesan.

Proses pembuatan film fiksi *MEGATRUH* diawali dari tahap *development*. Pada proses ini, pengkarya mulai membuat beberapa draf perencanaan dan ide cerita. Tahapan selanjutnya praproduksi, pengkarya bersama kru produksi melakukan beberapa hal seperti survey lokasi hingga *testcam*. Kebetulan disini pengkarya juga merangkap sebagai sutradara, jadi saat proses survey lokasi pengkarya ikut serta terjun langsung untuk menentukan lokasi yang sesuai untuk

proses syuting nantinya. Pada saat *testcam* pengkarya bersama kru mulai memperhatikan segala kebutuhan untuk kelancaran proses produksi. Kemudian di tahapan produksi, pengkarya melakukan proses *offline editing* langsung yang dibantu oleh asisten *editor* karena pada saat produksi pengkarya merangkap juga sebagai sutradara. Proses *editing* di lokasi pun dilakukan untuk mengurangi *retake* atau pengambilan gambar lagi setelah produksi selesai. Setelah melakukan proses produksi, dilanjutkan dengan proses pascaproduksi.

Proses pascaproduksi pengkarya melakukan pengecekan kembali secara keseluruhan sebelum dilanjutkan dengan proses *online editing*. Setelah semua dirasa aman, pengkarya melakukan admin *online*, dilanjutkan dengan *color grading*, tahap selanjutnya setelah semua proses *editing* diselesaikan, pengkarya kembali melakukan pengecekan secara keseluruhan. Pengecekan ini dilakukan agar alur cerita dalam film fiksi *MEGATRUH* serta konsep dan pendekatan yang pengkarya gunakan tetap terjaga secara keseluruhan.

SUMMARY

Spatial and Temporal Continuity Approach with Continuity Editing Concept Fiction Film MEGATRUH; Fatur Rahman, 150110401062; 2019; 57 pages; Film and Television Department Faculty of Humanities University of Jember.

An audiovisual artwork or known as a film usually arises from various thoughts or backgrounds of its creator. Most of the audiovisual artworks are inspired by personal experience or other experiences. The creator made an audiovisual artwork on the background of the writer's anxiety about mythical issues in Indonesia, especially in Java, entitled *MEGATRUH*. A creator took the major editing in completing the final project of audiovisual artwork in the form of fiction films.

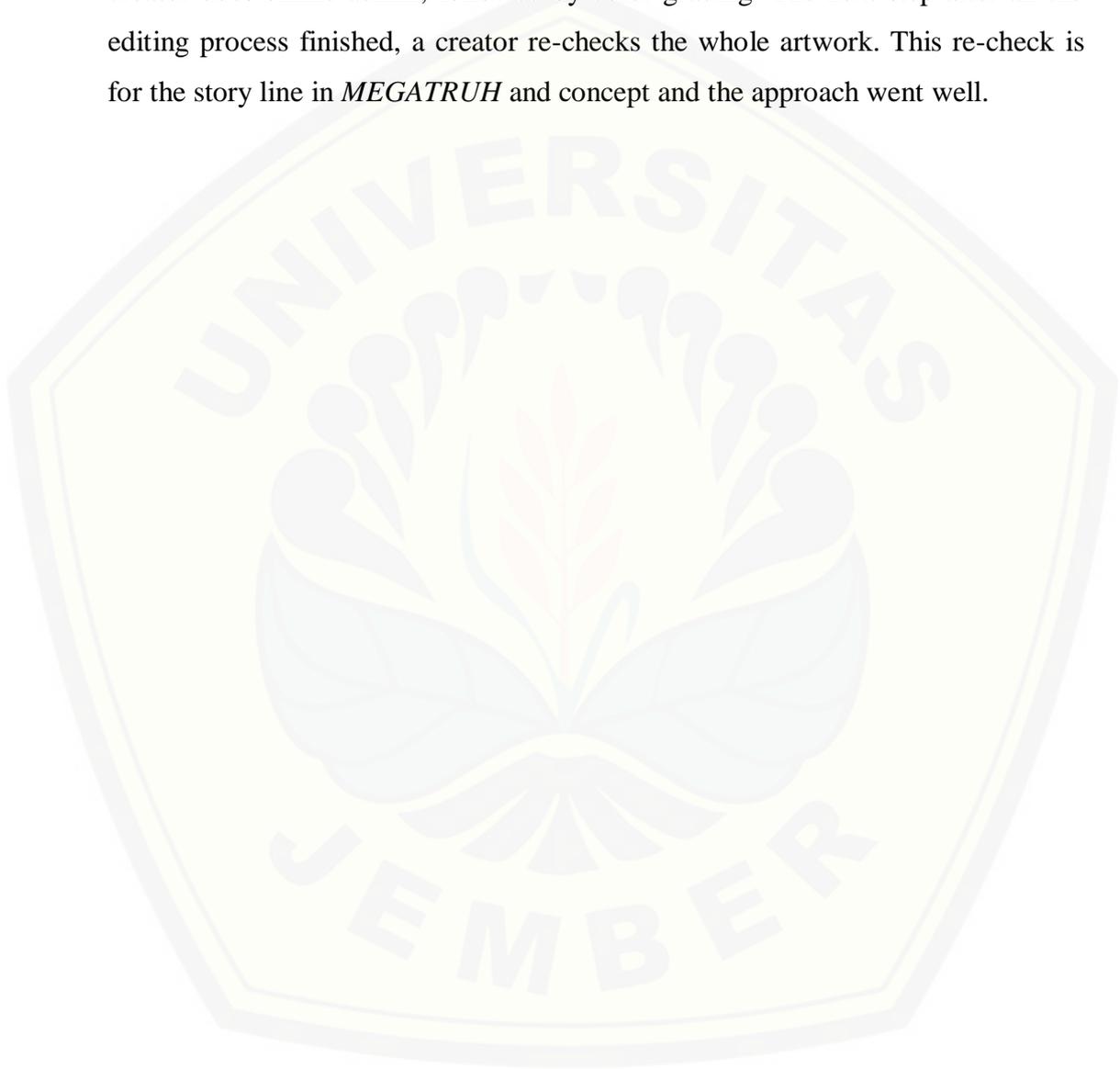
The outlines of *MEGATRUH* film is the myth of 40 days of human dead who still believed to return to the home of families to say goodbyes. The creator used the continuity concept with a spatial and temporal approach which is correlated with the concept of visual dramatization. *MEGATRUH* has 28 minutes long with the genre a drama-horror and using the Javanese language.

The process of creating *MEGATRUH* through four steps, development, pre-production, production, and post-production. The creator has started applying the concept of continuity editing with the spatial and temporal continuity approach from the first step. The creator also applied the four dimensions of editing and montage squads to the *MEGATRUH* as a supporter to deliver the message.

The process of making *MEGATRUH* begins with development. On this step, the creator begins to make several draft plans and story ideas. In the next step of pre-production, the creator and production team do several things, such as visit the location to test cam. Incidentally, the creator also role as a director, during survey the location the creator participates with the team to determine the appropriate location for shooting. At the time of test cam, the creator and team began to pay attention to all the needs. Then, in the production step, the creator does the offline editing process at the location. The editing process at the location

was carried out to reduce retakes after production is complete. After conducting the production, it continues with the post-production process

In the post-production process, the creator re-checks the whole result before continuing to the online editing process. After everything felt safe, the creator does online admin, followed by color grading. The next step after all the editing process finished, a creator re-checks the whole artwork. This re-check is for the story line in *MEGATRUH* and concept and the approach went well.



PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala anugerah dan rahmat-Nya, sehingga pengkarya dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul “Pendekatan *Spatial* dan *Temporal Continuity* dengan Konsep *Continuity Editing* Film Fiksi *MEGATRUIH*”. Skripsi penciptaan ini disusun untuk memenuhi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi penciptaan ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pengkarya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film;
4. Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing akademik yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, pikiran, saran, serta memberikan motivasi dan semangat yang tiada hentinya selama penyusunan skripsi penciptaan ini;
5. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing anggota yang telah memberikan bimbingan, saran, motivasi, meluangkan waktunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, serta melibatkan pengkarya dalam penelitiannya;
6. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A. dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak kritik dan saran yang sangat membangun dalam penyusunan skripsi ini;

7. Ibunda Nur Hasanah dan Ayahanda Muzammil, kedua orang tua saya tercinta yang tidak mengenal lelah mendoakan, memberi dukungan, perhatian, serta kasih sayang yang teramat tulus selama ini;
8. Ali Yasir selaku kelompok tugas akhir;
9. Semua kru dibalik pembuatan film fiksi *MEGATRUH*;
10. Keluarga besar Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember angkatan 2015;
11. Keluarga besar Kontrakan belakang Lippo M. Ahsani T, Daniel A G, Ainun Khamdan terima kasih atas kebersamaan, motivasi, serta dukungannya selama ini;
12. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Pengkarya juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi penciptaan ini. Akhirnya pengkarya berharap, semoga skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat.

Jember, 24 Januari 2020

Pengkarya

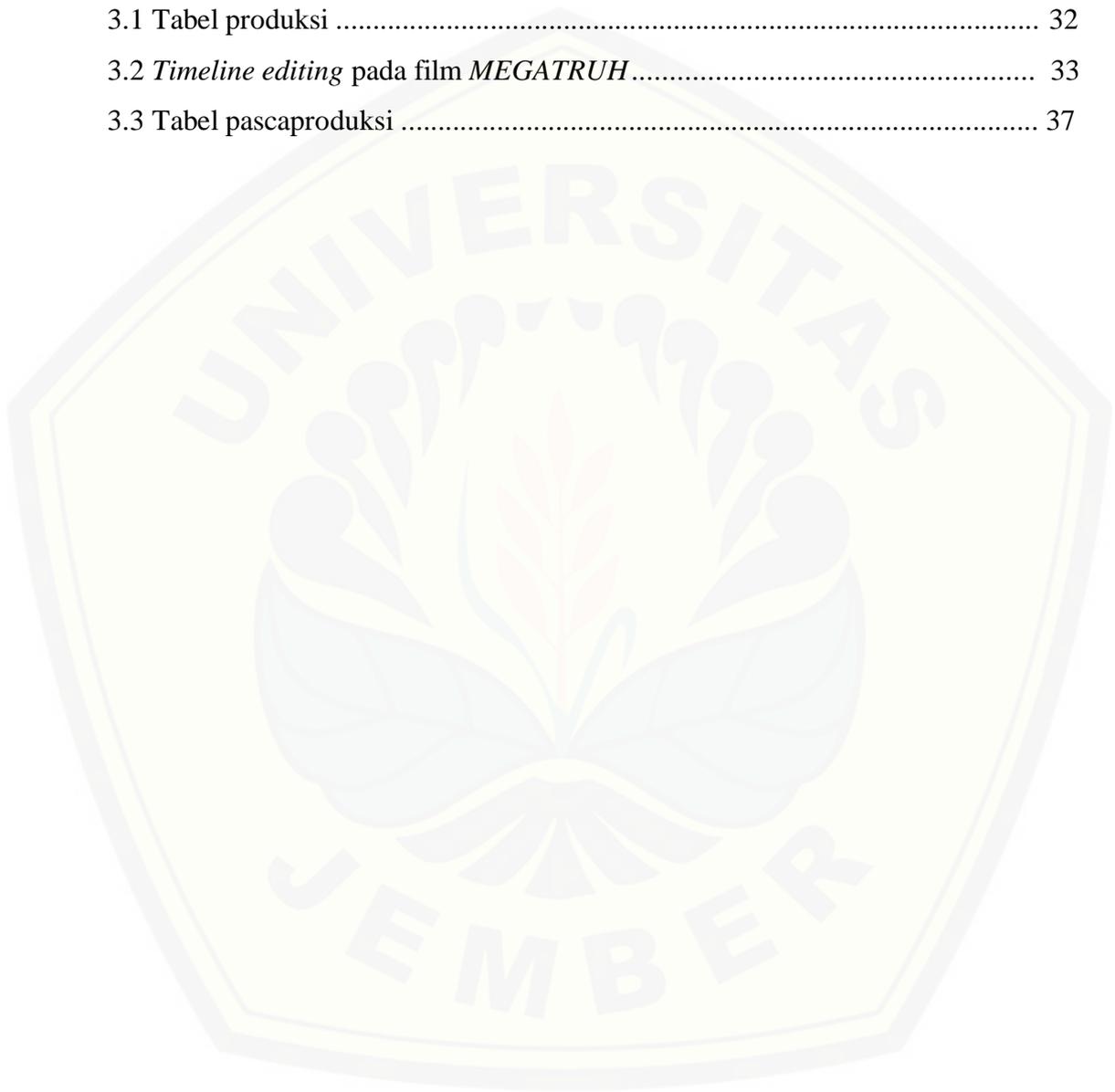
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAC	viii
RINGKASAN	ix
SUMMARY	xi
PRAKATA	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.5 Kajian Sumber Penciptaan	4
BAB 2 KEKARYAAN	9
2.1 Gagasan	10
2.2.1 Gagasan Umum	10
2.2.2 Gagasan Khusus	11
2.2 Garapan	15
2.3 Bentuk Karya	17
2.4 Media	21
2.5 Orisinalitas Karya	25
BAB 3 Proses Karya Seni	27

3.1 Penelitian dan Pengembangan Ide	27
3.2 Proses Karya Seni	28
3.2.1 Development	28
3.2.2 Praproduksi.....	28
3.2.3 Produksi.....	32
3.2.4 Pascaproduksi	37
3.3 Hambatan dan Solusi.....	41
BAB 4 DESKRIPSI KARYA DAN PAGELARAN KARYA	42
4.1 Deskripsi Karya	43
4.1.1 Judul Karya	43
4.1.2 Kru dan Pemain	44
4.1.3 Sinopsis	45
4.1.4 Segmentasi dan Durasi.....	46
4.1.5 Hasil Aplikatif Permintaan.....	46
4.1.6 Lokasi Pagelaran.....	51
4.2 Konsep Pagelaran Karya.....	52
BAB 5 PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel rencana produksi	17
3.1 Tabel produksi	32
3.2 <i>Timeline editing</i> pada film <i>MEGATRUH</i>	33
3.3 Tabel pascaproduksi	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film Sasmita Narendra.....	5
Gambar 1.2 Poster film The Shinning	6
Gambar 1.3 Good Night Mommy.....	7
Gambar 2.1 Tabel Rencana Produksi.....	16
Gambar 2.2 Asus Intel Core i5	21
Gambar 2.3 HarDdisk WD 2TB	22
Gambar 2.4 Adobe Premiere Pro CC 2018.....	23
Gambar 2.5 Davinci Resolve.....	24
Gambar 3.1 Survey lokasi di rumah Alm. Ibu Tin	30
Gambar 3.2 <i>Screenshot database folder film MEGATRUH</i>	36
Gambar 3.3 <i>Screenshot database folder film MEGATRUH</i>	37
Gambar 3.4 <i>Screenshot database folder film MEGATRUH</i>	37
Gambar 3.5 <i>Screenshot database folder film MEGATRUH</i>	37
Gambar 3.6 <i>Screenshot database folder film MEGATRUH</i>	38
Gambar 3.7 <i>Screenshot project Adobe Premiere film MEGATRUH</i>	38
Gambar 3.8 <i>Sequence synkronize Adobe Premiere film MEGATRUH</i>	39
Gambar 3.9 <i>Sequence assembly Adobe Premiere film MEGATRUH</i>	39
Gambar 3.10 <i>Screenshot sequence master Adobe Premiere film MEGATRUH..</i>	39
Gambar 4.1 <i>Screenshot film MEGATRUH scene 2</i>	46
Gambar 4.2 <i>Screenshot film MEGATRUH scene 2 dan scene 3</i>	47
Gambat 4.3 <i>Screenshot film MEGATRUH scene 3</i>	47
Gambar 4.4 <i>Screenshot film fiksi MEGATRUH scene 8, 9, 10, dan 12</i>	48
Gambar 4.5 <i>Screenshot film fiksi MEGATRUH scene 4</i>	49

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mitos dalam konteks mitologi lama mempunyai pengertian suatu bentukan dari masyarakat yang berorientasi dari masa lalu atau dari bentukan sejarah yang bersifat statis dan kekal (Iswadayati, 2007:180). Menurut beberapa sumber lain mitos juga diartikan sebagai cerita atau pun dongeng. Mitos hampir mirip dengan legenda atau cerita rakyat yang merupakan cerita tradisional dalam jenis yang berbeda. Perbedaan mitos dengan cerita rakyat adalah cerita rakyat dapat berlatar belakang kapan pun dan dimana pun, dan tidak harus dianggap nyata atau suci oleh masyarakat yang melestarikannya. Demikian juga dengan legenda yaitu kisah yang secara tradisional dianggap benar-benar terjadi, namun berlatar belakang pada masa-masa yang lebih terkini, saat dunia sudah terbentuk seperti sekarang.

Manusia dalam masyarakat dan lingkungan sebagai pendukung mitos. Dengan seluruh kemampuan akalinya, manusia berusaha memahami setiap gejala yang tampak maupun tidak tampak. Secara kasat mata, manusia melambangkan legenda atau dongeng-dongeng suci yang dimitoskan untuk memberikan penjelasan terhadap fenomena yang tidak tampak tetapi dapat dirasakan.

Mitos banyak berkembang di Indonesia khususnya di pulau Jawa, atau yang sering dianggap istilah kejawen bagi masyarakat (Sari, 2017:167). Pulau Jawa masih memiliki banyak hal yang dianggap tabu dan kental dengan adat istiadat, segala macam kegiatan tidak jarang memiliki mitosnya sendiri. Seperti halnya mitos kehamilan, mitos kelahiran, mitos orang meninggal, dan lain sebagainya. Fenomena seperti ini membuat pengkarya gelisah, sehingga pengkarya ingin coba menuangkan fenomena mitos kedalam sebuah film.

Film merupakan rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura meyakinkan (Mascelli, 2010:119). Film terkadang terinspirasi dari pengalaman pribadi, atau melihat pengalaman orang lain. Tidak jarang jika para pembuat film mengangkat kisah dari kegelisahan tentang fenomena disekitar mereka. Sehingga mereka membuat

film untuk menceritakan kegelisahan yang ada di dalam pikiran mereka. Oleh karena itu, pengkarya mencoba membuat satu karya seni berupa film fiksi yang dilatar belakangi dari kegelisahan pengkarya terhadap persoalan fenomena mitos 40 hari orang meninggal.

Mitos 40 hari orang meninggal adalah mitos yang dipercaya oleh masyarakat tentang ruh yang masih kembali ke rumah untuk berpamitan kepada sanak saudara (Murdiyatmoko, 2007:25). Mitos ini kerap kali terjadi di lingkungan pengkarya, sehingga pengkarya ingin menuangkannya ke dalam sebuah film yang diberi judul *MEGATRUH*. Film *MEGATRUH* menceritakan tentang kehidupan kakak beradik yang ditinggalkan oleh kedua orang tuanya, mereka hidup hanya berdua dalam rumah yang banyak meninggalkan kenangan bersama orang tuanya terutama Ibunya. Film ini juga dilatar belakangi oleh hubungan antara seorang anak bungsu terhadap Ibunya. Secara garis besar, film ini menggambarkan bagaimana pengharapan dari seorang anak bungsu agar bisa bertemu dengan Ibunya di hari ke-40 Ibunya meninggal.

Cerita *MEGATRUH* dibuat dalam bentuk film fiksi dengan *genre* drama-horor. Pengkarya mengambil mayor *editor* dengan mencoba melakukan pendekatan emosi menggunakan *spatial* dan *temporal* dengan konsep *continuity editing*. Tujuan pengkarya menggunakan teknik ini adalah untuk membuat penonton ikut merasakan dan memahami yang sedang terjadi dalam alur cerita film *MEGATRUH*. *Editing* merupakan proses penggabungan, pemotongan, dan pemilihan gambar serta suara yang diambil selama produksi. Hasil dari *editing* dapat berupa cerita *audio visual* yang bertujuan untuk menginspirasi, menghibur, dan memberikan informasi (Thompson dan Bowen, 2009:1). Pengkarya memilih mayor *editing* dalam pembuatan tugas akhir karya film fiksi, karena *editing* merupakan gerbang terakhir dari sebuah karya *audio visual* dan pengkarya ingin benar-benar mendalami tentang dunia *editing*.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Fenomena mitos 40 hari ini sering kali dialami oleh setiap individu yang baru saja kehilangan sanak saudara terlebih lagi orang tuanya. Fenomena ini terjadi begitu saja tanpa disadari kebenarannya. Kebanyakan orang menganggap fenomena ini hanya sebagai mitos tanpa mempercayainya. Namun, ada juga sebagian orang menganggapnya benar dan percaya mitos ini, karena sebuah pengharapan untuk bisa bertemu dengan orang yang sudah meninggal. Inilah yang melandasi pengkarya untuk mengangkat mitos 40 hari menggunakan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* dengan konsep *continuity editing*.

Konsep *continuity editing* merupakan konsep yang paling umum digunakan oleh *editor* karena tujuan dari konsep ini adalah menciptakan alur yang halus dari perpindahan setiap *shot-shot*-nya. Konsep *continuity editing* sangatlah ideal untuk menyampaikan informasi dan emosi dalam film ini kepada penonton. Selain konsep *continuity editing* yang pengkarya gunakan, pengkarya juga menggunakan pendekatan emosi menggunakan *spatial* dan *temporal continuity*.

“Film bisa menciptakan ruang dan waktunya sendiri, untuk disesuaikan dengan tiap situasi penutur cerita. Waktu bisa diringkas atau bisa diulur; dipercepat atau diperlambat; tetap tinggal pada masa kini atau melayang ke masa depan atau masa lalu; atau bahkan bisa dipertahankan konstan dalam diinginkan” (Mascelli, 2010:121).

Konsep *continuity editing* dengan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* dirasa cukup mampu untuk mengajak pemirsa untuk merasakan bagaimana emosi dalam film *MEGATRUH*.

1.3 Tujuan

Berdasarkan apa yang sudah pengkarya paparkan, maka tujuan pembuatan tugas akhir film fiksi yang berjudul *MEGATRUH* adalah sebagai berikut :

- 1) Menggambarkan realita mitos 40 hari tentang sebuah pengharapan dalam bentuk karya film fiksi yang menggunakan pendekatan *spatial* dan *temporal* dengan konsep *continuity editing*.
- 2) Mengemas persoalan kehidupan tentang mitos 40 hari orang meninggal dengan latar belakang pengharapan seorang anak yang ingin bertemu Ibunya dalam bentuk film fiksi.

1.4 Manfaat

Berdasarkan apa yang telah pengkarya sajikan, maka manfaat dari pembuatan tugas akhir film fiksi yang berjudul *MEGATRUH* adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan pemahaman secara akademis maupun teknis dalam proses pembuatan film fiksi kepada pengkarya, khususnya dalam mayor *editing*,
- 2) Membantu pemirsa untuk merasakan pengharapan seorang anak yang ingin bertemu Ibunya menggunakan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* dengan konsep *continuity editing*.
- 3) Menambah kajian dengan konsep *continuity editing* menggunakan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* bagi kekarya film fiksi di Indonesia.

1.5 Kajian Sumber Penciptaan

Merancang sebuah karya tugas akhir tidaklah lepas dari sumber ilmu pengetahuan sehingga sebuah karya yang dihasilkan dapat dipertanggung jawabkan secara akademis maupun teknis. Kajian dari sumber penciptaan ini meliputi buku-buku dan film yang memberikan inspirasi bagi pengkarya untuk menghasilkan sebuah karya *audio visual* yang baik. Berikut adalah kajian yang membantu pengkarya untuk mewujudkan karya *audio visual*-nya :

1. Film Art: An Introduction

Buku ini membahas tentang konsep dasar dalam pembuatan film karya David Bordwell dan Kristin Thompson. Buku edisi kedelapan dari tahun 1979 ini menjadi rujukan pertama pengkarya dalam proses penggarapan tugas akhir. Konsep *continuity editing* yang pengkarya gunakan diambil dari buku ini.

2. Grammer of the Edit

Buku ini membahas tentang materi-materi yang berkaitan dengan *editing*. Buku ini merupakan karya dari Roy Thompson dan Cristopher Bowen. Buku yang merupakan cetakan dari Oxford pada tahun 2009 ini menjadi rujukan pengkarya dalam menyelesaikan tugas akhir, karena pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* serta aspek-aspek yang pengkarya gunakan banyak terdapat dalam buku ini.

3. THE FIVE C'S OF CINEMATOGRAPHY: Motion Picture Filming Techniques Simplified

Buku ini merupakan karya Joseph V. Mascelli yang diterbitkan dan diterjemahkan oleh Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta pada tahun 2010. Buku ini pengkarya gunakan sebagai sumber rujukan karena pengkarya menemukan teori-teori yang mengkaji film, khususnya tentang konsep *continuity editing* dalam film.

4. Memahami Film

Memahami film merupakan buku karya dari Himawan Pratista yang diterbitkan oleh Homerian Pustaka pada tahun 2008. Buku ini membahas tentang film dari dasar hingga banyak teori di dalamnya. Pengkarya memilih buku ini karena selain banyak teori film, buku ini juga banyak teori *editing* serta aspek-aspek yang membantu pengkarya untuk menyelesaikan tugas akhirnya.

5. Sasmita Narendra



Gambar 1.1 Poster Film Sasmita Narendra
(Sumber: <https://jolygram.com/profile/mufis.sidoarjo/photo>)

Sasmita Narendra merupakan sebuah judul film karya Rony Ramadhan. Film ini bercerita tentang kisah keluarga yang telah lama menikah dan merindukan seorang anak. Sang suami dalam film ini bekerja sebagai kolektor barang antik, sedangkan sang istri merupakan Ibu rumah tangga. Film ini dilatar belakangi dengan suasana dan kultur di Yogyakarta yang sangat kental dengan adat istiadatnya dan masih percaya akan hal-hal yang berbau mistis. Selain menceritakan tentang keluarga tokoh utama, film ini juga menceritakan tentang teman dari tokoh utama yang merupakan mantan dari sang istri. Teman dari tokoh utama datang ke Yogyakarta untuk menyingkirkan keris yang dibawanya (senjata tradisional Indonesia) tetapi tokoh utama menawarkan untuk menyimpan keris tersebut. Sejak tokoh utama menyimpan keris yang dibawa oleh temannya, tokoh utama mulai mengalami peristiwa-peristiwa yang horor.

Konsep film Sasmita Narendra sangat sederhana, film ini menggunakan konsep *continuity editing* yang dipadukan dengan *jumpscare* dan *twist* sehingga menambah kesan horor dalam film ini. *Editor* dari film Sasmita Narendra juga menerapkan pendekatan ruang dan waktu yang mampu membawa penonton untuk ikut merasakan peristiwa horor yang dialami oleh tokoh utama.

6. The Shining



Gambar 1.2 Poster Film The Shining
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Shining (film))

The Shining berkisah tentang Jack Torrance (Jack Nicholson) yang menjadi *caretaker* di hotel terpencil bernama Overlook. Bersamaan dengan liburan musim dingin, Jack mengajak anak dan istrinya untuk tinggal di hotel tersebut selama beberapa bulan. Namun, menjaga hotel Overlook selama musim dingin membuat Jack menjadi sosok orang yang berbeda. Selain itu, ia dan keluarganya sering kali mendapatkan kejadian aneh selama berada di hotel, seolah-olah ingin memberitahu Jack dan keluarganya bahwa di hotel yang ia jaga itu pernah terjadi sebuah pembunuhan.

The Shining merupakan adaptasi dari sebuah novel yang di tulis oleh Stephen King yang disutradarai oleh Stanley Kubrick. Film ini ber-*genre* drama, horor. Namun berbeda dengan film kebanyakan, walupun terkesan horor tetapi adegan berdarah di film ini sangat minim, dan kemunculan hantunya juga sebenarnya tidak begitu menakutkan. Film yang disutradarai oleh Stanley Kubrick dikemas sangat menarik, walaupun film ini ber-*genre* horor tetapi sutradara film ini mampu membungkusnya sebagai sosok tokoh utama (Jack Torrance) yang psikopat, dan struktur penceritaannya yang dibuat secara *continuity editing*, namun dengan melanggar aturan 180 derajat mampu menciptakan efek tematik dan dramatis seperti disorientasi dan kebingungan.

Film ini merupakan sumber yang rujukan pengkarya, karena film ini memiliki ikoniknya yang sangat spesial sehingga mampu membuat penonton yang

menyaksikannya untuk berfikir tentang apa yang terjadi. Selain itu, *editor* dalam film ini juga mengemas cerita dengan konsep *continuity editing* yang halus sehingga tidak mengganggu penonton untuk mengidentifikasi ruang dan waktu dalam film *The Shining*.

7. Goodnight Mommy



Gambar 1.3 Poster Film Goodnight Mommy
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Goodnight_Mommy)

Goodnight Mommy merupakan karya *audio visual* yang ditulis dan disutradarai oleh sepasang sineas Austria yaitu Veronika Franz dan Severin Fiala. Film ini diproduksi pada tahun 2014 dengan *genre* drama-horor. Film ini bercerita tentang hubungan antara Ibu dan anak. Jika biasanya hubungan Ibu dan anak identik dengan kebahagiaan dan cinta yang murni, namun berbeda halnya dengan film ini. Film Goodnight Mommy merupakan sebuah bentuk distorsi dari apa yang kita pahami selama ini tentang hubungan Ibu dan anak. Hal ini yang membuat ide dalam film ini menjadi tidak waras bagi sebagian orang.

Film Goodnight Mommy merupakan film yang menarik karena dalam film ini plot utamanya yang menjadi kekuatan untuk menyampaikan ide cerita. Selain itu, film ini mengandung unsur *twist*, namun lebih menekankan pada ide ceritanya, sehingga membuat film Goodnight Mommy menjadi berbeda dengan film horor lainnya. Penggarapan plot menuju klimaks dalam film Goodnight

Mommy disusun sangat baik. Film ini disajikan dengan alur cerita yang lembut, dan lamban layaknya alunan lagu pengantar tidur, kemudian perlahan-lahan berkembang menjadi sajian horor penyiksaan yang mungkin membuat sebagian penontonnya tidak nyaman, namun dengan penyampaian inilah yang membuat ciri khas menarik dari film Goodnight Mommy.

Film Goodnight Mommy merupakan rujukan pengkarya sebagai referensi film untuk memproduksi karya tugas akhir, karena plot cerita dan penyampaian yang sangatlah berbeda dengan film drama-horor lainnya. Selain itu, *editor* dalam film sangatlah pandai mengemas konsep film dengan sederhana dan menarik sehingga membuat penontonnya bisa ikut merasakan bagaimana kerinduan dan pengharapan dari seorang anak terhadap ibunya yang tidak kunjung pulang, sehingga membuat psikologis anak terganggu hingga melakukan penyiksaan yang sadis terhadap penipu yang mengaku sebagai Ibu mereka.

BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

2.1.1 Gagasan Umum

Pembuatan tugas akhir karya yang diproduksi oleh pengkarya berupa film fiksi berjudul *MEGATRUH*. *MEGATRUH* berasal dari bahasa Jawa yang artinya berpisah antara jiwa dan raga. Selain itu, *MEGATRUH* juga merupakan salah satu tembang macapat yang bercerita tentang kematian. Oleh karenanya, pengkarya memilih judul ini, menurut pengkarya dengan pemberian judul *MEGATRUH* sudah mampu untuk menyampaikan isi cerita. Selain itu dalam film ini nantinya menggunakan tembang dari unsur *MEGATRUH* untuk menambah penekanan dari adegan yang berkaitan dengan kerinduan seorang anak terhadap ibunya yang telah meninggal. *MEGATRUH* merupakan film yang nantinya diproduksi oleh pengkarya sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir karya Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember. Film ini bergenre drama-horor yang berdurasi 28 menit

Film *MEGATRUH* bercerita tentang bagaimana pengharapan seorang anak bungsu yang ingin bertemu dengan ibunya yang telah meninggal. Kerinduan yang dirasakan oleh anak bungsu pada film ini mempengaruhi psikologinya. Sehingga, anak bungsu itu mengalami kekrupangan antara ambisi dan ketakutan. Namun, karena ambisi ingin sekali bertemu dengan ibunya membuat klimaks dalam film *MEGATRUH* ini semakin menarik.

Film *MEGATRUH* tidak hanya bercerita tentang hubungan seorang anak dengan ibunya yang telah meninggal. Namun, film ini juga bercerita bagaimana keadaan seorang Adik yang hanya hidup berdua dengan Kakaknya setelah ditinggalkan oleh Ibu mereka. Hubungan Kakak dan Adik dalam film ini terbilang, harmonis, namun menjelang hari ke 40 meninggal Ibu mereka, hubungan Kakak beradik ini mulai mengalami kerenggangan, hal ini terjadi karena kerinduan dan perasaan bersalah yang dialami oleh Adik sehingga membuat psikologis Adik terganggu.

Skenario dari film *MEGATRUH* merupakan skenario yang didominasi dengan plot *twist*. Pemilihan plot jenis ini dikarenakan untuk mendukung kejadian yang dialami oleh anak. Selain itu, pemilihan plot *twist* juga diharapkan dapat menambah kesan horor pada film *MEGATRUH*.

Skenario film *MEGATRUH* dengan plot *twist* ini memiliki ciri khas dari setiap *scene*-nya, seperti rasa penasaran yang tinggi dari seorang anak, ketakutan, kerinduan pada ibunya, dan ambisi ingin bertemu. Oleh karena itu, pengkarya mencoba untuk mengeksplorasi konsep *continuity editing* dengan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity*. Dengan konsep yang pengkarya pilih dirasa sangat tepat untuk diterapkan dalam film *MEGATRUH*.

2.1.2 Gagasan Khusus

Proses pembuatan tugas akhir film fiksi berjudul *MEGATRUH* pengkarya mengambil mayor *editing*. *Editing* merupakan proses pemilihan, pemotongan, dan penggabungan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah film (Zoebazary, 2010:92). Konsep *editing* yang digunakan untuk menggarap film *MEGATRUH* adalah *continuity editing*.

Berdasarkan buku *Film Art: An Introduction* karya David Bordwell dan Kristin Thompson, *continuity editing* (kesinambungan *editing*) merupakan konsep yang paling umum digunakan oleh *editor-editor* karena tujuan dari konsep ini adalah menciptakan alur yang halus dari perpindahan antara *shot-shot*-nya (2006:231). *Continuity editing* sangatlah ideal untuk menyampaikan informasi dan emosi dari film yang pengkarya buat. Penonton dibuat nyaman dengan *flow* yang diciptakan oleh pengkarya dan tidak terinterupsi dengan potongan dari *shot* ke *shot* dalam film ini. Selain menerapkan konsep *continuity editing* dalam film *MEGATRUH*, pengkarya juga menggunakan pendekatan *spatial continuity* (kesinambungan ruang) dan *temporal continuity* (kesinambungan waktu).

Editing biasanya berfungsi tidak hanya untuk mengontrol grafik dan ritme tetapi juga untuk membangun ruang film (Bordwell dan Thompson, 2006:227). Pendekatan *spatial continuity* (kesinambungan ruang) menjadi sangat penting agar proses identifikasi penonton tidak terganggu, penonton menjadi terganggu jika

logika-logika ruang di dalam penceritaan tidak jelas atau dengan kata lain penonton akan mengalami disorientasi dengan ruang yang ada di dalam film. Demi mencapai *spatial continuity* (kesinambungan ruang) ada hal-hal yang harus diperhatikan, diantaranya adalah kaidah 180 derajat yang termasuk di dalamnya, *eyeline match* dan *screen direction* pemain.

“Sistem 180 derajat membanggakan diri pada penggambaran ruang jelas; Penampilan harus selalu tahu di mana karakter dalam kaitannya satu sama lain dan pengaturan; Lebih penting lagi, penonton selalu tahu di mana dia berada sehubungan dengan aksi cerita; Ruang adegan, dengan jelas dan jelas membuka, tidak mengacaukan atau disorientasi, karena disorientasi seperti itu, dirasakan, akan mengalihkan perhatian penonton dari pusat perhatian: rantai naratif sebab dan akibat” (Brodwell dan Thompson, 2006:234).

Temporal continuity merupakan sistem kontinuitas klasik, waktu, seperti ruang, diatur menurut perkembangan narasi. Sistem kontinuitas dengan penyajian plot biasanya melibatkan manipulasi waktu (Brodwell dan Thompson, 2006:245). Pendekatan *temporal continuity* (kesinambungan waktu) berkaitannya dengan film *time* dan *story time* pada film ini. Film *time* adalah panjangnya durasi dari sebuah film dan film ini berdurasi sekitar 28 menit. Sedangkan *story time* adalah durasi cerita yang sebenarnya terjadi dalam sebuah film, dan *story time* film berlangsung selama tiga malam dua hari. *Temporal continuity* ini menjadi penting karena penonton akan bingung dengan pergantian hari jika tidak dibuat meyakinkan atau sesuai dengan logika, itu akan berpengaruh pada konsentrasi penonton ketika proses identifikasi.

Editor tidak bertanggung jawab atas kualitas rekaman yang mereka berikan, tetapi mereka bertanggung jawab untuk merangkai materi itu menjadi film terbaik (Thompson dan Bowen, 2009:66). *Editor* merupakan pekerjaan merangkai *shot-shot* yang berantakan menjadi film utuh. *Shot* adalah media *editor* dalam menyampaikan cerita. Kekuatan *editing* dapat dilihat dari kesinambungan *shot* ke *shot*-nya, banyak pertimbangan yang dilakukan oleh *editor* ketika menyambung sebuah *shot* dengan *shot* lainnya. Pembuatan film fiksi, skrip dan *storyboard* membantu perencanaan penyuntingan, sementara pembuatan film

dokumenter sering memotret dengan cermat dan memperhatikan setiap dimensi di dalamnya (Brodwell dan Thompson, 2006:220). Ada empat hal harus diperhatikan oleh pengkarya sebagai *editor*. Keempat hal tersebut tergabung dalam dimensi *editing*. Dimensi *editing* merupakan hubungan antara *shot* dengan *shot* berikutnya. Keempat dimensi *editing* meliputi :

a. Dimensi Grafis

Keempat *shot* dari burung dapat dianggap murni sebagai konfigurasi grafis, sebagai pola terang dan gelap, garis dan bentuk, volume dan kedalaman, gerakan dan stasis-independent dari hubungan *shot* ke waktu dan ruang cerita (Brodwell dan Thompson, 2006:221). Hal ini berkaitan dengan warna, cahaya, garis, bentuk, dan gerak di dalam sebuah film. Kesamaan grafis atau *graphical match* dari *shot* ke *shot* terus dijaga agar tidak terjadi perbedaan grafis di dalam *scene*, jika perbedaan itu terjadi, maka akan membuat penonton terinterupsi.

Demi menjaga kesinambungan grafis, elemen *mise en scene* sangatlah wajib untuk diperhatikan dan dijaga kesinambungannya.

b. Dimensi Ritmis

Ritmis merupakan irama sinematik secara keseluruhan, tidak hanya berasal dari *editing* tetapi juga dari teknik film lainnya (Brodwell dan Thompson, 2006:226). Ritme dalam film terbagi menjadi dua yaitu ritme internal dan eksternal. Ritme internal yang dibentuk dari *mise en scene*, musik, dan suara sedangkan ritme eksternal dibentuk dari panjang pendeknya *shot* dan *real time* dalam film. Pengkarya menggunakan kedua aspek ini untuk membentuk ritme film *MEGATRUH*.

c. Dimensi Spatial

Editing biasanya berfungsi tidak hanya untuk mengontrol grafik dan ritme tetapi juga untuk membangun ruang film (Brodwell dan Thompson, 2006:228). Dimensi *spatial* berkaitan dengan membangun ruang kejadian di dalam sebuah

film. Kesenambungan ruang dalam film ini sangat dijaga agar penonton tidak terganggu konsentrasinya saat melakukan identifikasi dan tidak menimbulkan disorientasi terhadap ruang pada *scene* bahkan film secara keseluruhan.

Hal yang harus diperhatikan dalam kesinambungan ruang yaitu garis imajiner, kaidah 180 derajat, dan *screen direction* (Thompson dan Bowen, 2009:42). Film ini didominasi dengan *scene* di dalam rumah, oleh karena itu penonton harus tahu betul ruang kejadian di dalam film, posisi pemain di ruangan tersebut dan begitu juga dengan posisi dari elemen-elemen artistik yang ada, agar penonton tetap merasa nyaman dalam menonton film ini tanpa ada gangguan karena disorientasi ruang.

d. Dimensi Temporal

Seperti teknik film pada umumnya, *editing* juga dapat mengatur waktu aksi yang ditunjukkan pada film. Film fiksi *MEGATRUH*, menggunakan *editing* yang berkontribusi pada manipulasi plot cerita. Dimensi *temporal* menunjukkan tiga area dimana waktu plot dapat memberi isyarat kepada penonton untuk menyusun waktu cerita: urutan, durasi, dan frekuensi (Brodwell dan Thompson, 2006:229). Dimensi ini berkaitan dengan waktu dalam film, baik *real time* maupun *full time*.

Film ini *real time*-nya berlangsung selama tiga malam dua hari, dan *full time*-nya berlangsung selama 30 sampai 50 menit. Sebagai *editor* pengkarya melakukan *time ellipsis* (pengurang waktu dari waktu sebenarnya terjadi). Cara yang pengkarya gunakan untuk melakukan *time ellipsis* adalah dengan memperlihatkan adegan dan kejadian yang hanya memiliki kesinambungan atau kaitan dengan cerita dan juga memiliki makna untuk menjalankan satu *scene* ke *scene* selanjutnya.

Selain keempat dimensi di atas, untuk menjalankan konsep *continuity editing* ini, pengkarya juga memperhatikan metode *editing* yang pengkarya gunakan agar selaras dengan konsepnya. Pengkarya menggunakan metode *cutting continuity* dalam menyelesaikan film *MEGATRUH*. *Cutting* didefinisikan sebagai perubahan sesaat dari satu *shot* ke *shot* lainnya (Thompson dan Bowen, 2009:76).

Pengkarya memilih metode ini karena dapat menciptakan *flow* yang halus sehingga penonton tidak terganggu dengan setiap potongan-potongan yang dibuat oleh *editor* dalam film ini. Metode *cutting* yang pengkarya gunakan sebagian besar berupa *cut to cut*. Metode ini sangatlah efektif untuk melanjutkan cerita, karena *cut to cut* memberikan kesan langsung (*directed*) kepada penonton. Selain metode *cutting*, pengkarya juga menerapkan *optical effect* sebagai penyambung dan transisi antar *scene* maupun *sequence direction*.

Pada film *MEGATRUH* pengkarya juga menggunakan *montage* untuk menimbulkan kesan dramatik pada beberapa *scene* tertentu. *Montage* adalah menyatukan atau menggabungkan beberapa *shot* dan suara yang tidak terkait dalam waktu atau ruang untuk menciptakan kesan, ide atau efek dramatik (Karen, 2009:155).

2.2 Garapan

Proses penciptaan film fiksi *MEGATRUH* melewati beberapa fase diantaranya *development*, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pengkarya bersama kru bertukar pikiran guna menemukan keresahan tentang fenomena yang ada di lingkungan pengkarya. Hasil ide yang telah dipilih kemudian dituangkan ke dalam bentuk naskah film. Hasil pemikiran yang tadinya sudah dituangkan ke dalam naskah film nantinya dibedah melalui diskusi antara pengkarya dengan kru produksi yang sudah dibentuk hingga menghasilkan *treatment* cerita yang membahas tentang gaya *visual* yang akan diterapkan dalam film *MEGATRUH*.

Proses awal penciptaan film ini adalah *development* atau pengembangan, kemudian dilanjutkan dengan praproduksi. Proses praproduksi, pengkarya bersama-sama dengan kru lainnya melakukan bedah naskah hingga menghasilkan *treatment* film. Tugas pengkarya disini sebagai *editor* yang biasanya melakukan perannya saat pascaproduksi. Namun, dalam pembuatan film *MEGATRUH* pengkarya terlibat mulai dari praproduksi, karena dalam proses praproduksi pengkarya mulai membicarakan konsep *editing* yang digunakan nantinya.

Tahap selanjutnya produksi. Tahap produksi, pengkarya yang mengambil mayor sebagai *editor* akan mulai melakukan tugasnya dengan cara melakukan

proses *editing offline* dilokasi produksi. *Editing offline* yang dilakukan oleh pengkarya masih terbilang kasar, hal ini dilakukan untuk mencegah terjadi miskomunikasi antara *editor* dengan sutradara dan *director of photography*. Selain itu, agar mempermudah pengkarya untuk melanjutkan ke proses selanjutnya yaitu *editing online*.

Pascaproduksi merupakan tahapan terakhir dari sebuah penciptaan karya *audio visual* atau film. Tahapan ini pengkarya mulai melakukan tugasnya secara keseluruhan. Tahap pertama yang dilakukan pengkarya dalam proses pascaproduksi ini dalam membuat draf dari materi yang telah diproduksi, kemudian dilanjutkan dengan membuat *assembly*, sinkronisasi gambar dan suara, *roughcut* hingga *finecut*, dan *online editing*. Meskipun proses *roughcut* sudah dilakukan pada saat produksi, ketika masuk proses pascaproduksi dirapikan ulang. *Roughcut* pada saat produksi bersifat kasar, sementara, dan digunakan untuk melakukan pengecekan gambar. Setelah selesai melakukan *roughcut* dan *finecut*, maka dilanjutkan dengan proses *online editing* yang meliputi proses *color correction* dan penambahan *visual effect*.

KEGIATAN	2019-2020																															
	JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	
DEVELOPMENT																																
Riset																																
PENULISAN NASKAH																																
PRA PRODUKSI																																
PEREKRUTAN KRU																																
BEDAH NASKAH																																
BREAKDOWN NASKAH																																
READING PEMAIN																																
RECCE																																
TESTCAM																																
PRODUKSI																																
SHOOTING																																
PASCAPRODUKSI																																
OFFLINE EDITING																																
ONLINE EDITING																																

Gambar 2.1 Tabel Rencana Produksi

2.3 Bentuk Karya

Fokus yang diambil oleh pengkarya dalam menyelesaikan tugas akhir berupa karya *audio visual* ini adalah *editor*. Karya *audio visual* ini berupa film fiksi yang berjudul *MEGATRUH* dengan *genre* drama-horor. Dalam pengemasan film fiksi *MEGATRUH* pengkarya yang bertugas sebagai *editor* menggunakan konsep *continuity editing* dengan pendekatan secara *spatial* dan *temporal continuity*.

Berikut ini merupakan konsep dan *treatment editing* pada setiap *scene* dalam film pendek *MEGATRUH*:

- **Scene 1**

Pada *scene* awal dalam film ini memperlihatkan sosok seorang kakak yang sedang menutup pintu rumah dan mematikan lampu ruang tengah, kemudian berjalan melewati foto almarhum Ibunya. *Scene* ini memperlihatkan karakter seorang kakak yang dewasa dan bertanggung jawab, serta memberikan informasi kesedihan yang dialami oleh kakak. Pada *scene* ini *screen direction* harus benar-benar diperhatikan karena memperlihatkan bagaimana suasana dirumah. Ritme pada *scene* ini dibangun dari ritme internal yang cenderung lambat. Metode yang digunakan *cut to cut*.

- **Scene 2**

Pada *scene* ini memperkenalkan sosok seorang adik yang penakut namun memiliki rasa ingin tahu yang besar. Adik sedang berada di kamarnya dengan memegang senter dengan erat dalam selimut. Ritme *editing* dalam *scene* ini dipengaruhi oleh ritme internal yaitu *mise en scene* (gerak kamera, pemain, dan kombinasi keduanya). Pengkarya menggunakan metode *cut to cut* pada *scene* ini. Pada *scene* ini juga memperlihatkan atmosfir ruang tengah, seolah-olah ada ruh Ibu yang sedang datang. *Scene* ini memperlihatkan tanda-tanda seperti pintu rumah yang terbuka. Pada *scene* ini, benar-benar memperhatikan *screen direction* untuk memberikan informasi kepada penonton dengan jelas, selain itu ritme pada *scene* ini dibuat dinamis. Ritme *scene* ini dibangun dari ritme internal.

- **Scene 3**

Pada *scene* ini terlihat Kakak dan Adiknya sedang duduk dimeja makan sambil berdialog. *Reverse shot* digunakan untuk menciptakan koneksi antara tokoh saat sedang berdialog. Pada *scene* ini *eyeline match* juga harus benar-benar diperhatikan agar tampak jelas dengan siapa tokoh berbicara. Ritme pada *scene* ini cenderung sedang, ritme pada *scene* ini dibangun melalui ritme eksternal. Pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi *optical effect fade* untuk perpindahan waktu dari *scene* 3 ke *scene* 4.

- **Scene 4**

Scene ini menunjukkan adik yang sedang berusaha untuk membuat boneka Ibunya, karena adik merasa bersalah dan adik juga berharap bisa memberikan hadiah ketika nanti Ibunya datang untuk yang terakhir kali berpamitan. Ritme pada *scene* ini bersifat dinamis, ritme tersebut dibentuk melalui kombinasi antara ritme internal dan eksternal. Pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi *fade* untuk perpindahan hari antara *scene* 4 dengan *scene* 5.

- **Scene 5**

Pada *scene* ini terlihat adik yang sedang menjahit boneka Ibu dikamarnya hingga membuat Adik ketiduran diatas meja belajarnya. Ritme pada *scene* ini terbentuk oleh perpaduan antara ritme internal dengan ritme eksternal hingga tercipta ritme yang cenderung sedang. Metode *jumpscare* juga digunakan pada *scene* ini untuk menambah kesan horor. Selain itu, pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi *fade* untuk perpindahan hari. Pada *scene* ini memperlihatkan sosok ruh Ibu yang sedang bernyanyi di ruang tengah, kemudian terlihat juga adik yang penasaran dengan suara nyanyian itu. Ritme pada *scene* ini bersifat dinamis, ritme tersebut dibentuk melalui kombinasi antara ritme internal dan eksternal. Pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi *fade* untuk perpindahan hari antara *scene* 5B dengan *scene* 7.

- **Scene 6**

Pada *scene* ini merupakan sebuah *flashback* dimana ketika Ibu sakit dan menuliskan tembang untuk anak-anaknya. Namun, disisi lain terlihat adik yang

sedang bermain boneka dengan asiknya tanpa memperdulikan Ibunya. Metode transisi yang digunakan dalam *scene* ini yaitu *cut to* karena untuk mempermudah penonton menikmati adegannya dan ditambah lagi *fade to* untuk perpindahan waktu antara *scene* 6 ke *scene* selanjutnya.

- **Scene 7**

Pada *scene* ini memperlihatkan sosok ruh Ibu yang sedang bernyanyi di ruang tengah, kemudian terlihat juga adik yang penasaran dengan suara nyanyian itu. Ritme pada *scene* ini bersifat dinamis, ritme tersebut dibentuk melalui kombinasi antara ritme internal dan eksternal. Pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi *fade* untuk perpindahan hari antara *scene* 5B dengan *scene* 7.

- **Scene 8**

Scene delapan menunjukkan suasana pagi dari rumah duka, disini terlihat para tetangga yang sedang belanja keperluan untuk 40 hari almarhum Ibu Tin. Terlihat para tetangga yang berdialog dengan tukang sayur. Pada *scene* ini *eyeline match* juga harus benar-benar diperhatikan agar tampak jelas dengan siapa tokoh berbicara. Ritme pada *scene* ini cenderung sedang, ritme dibangun melalui ritme eksternal. Pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi *optical effect fade*

- **Scene 9**

Pada *scene* ini terlihat para tetangga berdatangan untuk mempersiapkan acara 40 hari meninggalnya Ibu dan terlihat juga kakak dan adik yang berpamitan untuk berangkat nyekar ke makam almarhum Ibunya. Ritme pada *scene* ini dibentuk melalui ritme eksternal yang bersifat sedang.

- **Scene 10**

Scene ini memperlihatkan kakak dan adik yang sedang menuju makam almarhum Ibunya. Pada *scene* ini akan dikemas dengan ritme sedang karena ingin memperlihatkan suasana di kuburan sore hari dengan perasaan kesal adik yang diganggu ketika membuat boneka, berubah lagi menggunakan transisi *cut to*.

- **Scene 11**

Pada *scene* ini terdengar para tetangga enam dan dua yang sedang berdialog membicarakan tentang almarhum Ibu, sedangkan terlihat juga adik yang sedang duduk di meja belajarnya sambil melihat keluar rumah. *Eyeline match* pada *scene* ini sangat diperhatikan karena dialog yang sedang dilakukan oleh para keluarga dan adik memperhatikannya. Metode *jump cut* juga digunakan pada *scene* ini, untuk menambah kesan penasaran. Ritme dinamis pada *scene* ini terbentuk dari ritme internal yaitu *mise en scene*.

- **Scene 12**

Pada *scene* ini menunjukkan suasana tahlilan yang sedang berlangsung memperingati 40 hari meninggal almarhum Ibu pijaar.

- **Scene 13**

Pada *scene* ini terlihat adik yang menyiapkan kado untuk diberikan kepada Ibu dengan wajah penuh semangat dan bahagia. *Screen direction* pada *scene* harus benar-benar diperhatikan karena untuk menciptakan kesan dramatik pada *scene* ini. Metode *jumpscare* juga pengkarya gunakan pada *scene* ini untuk menambah suasana mistis yang terjadi. Ritme pada *scene* ini dibuat dinamis, ritme dinamis dibangun melalui kombinasi dari ritme internal dan eksternal pada *scene* ini.

- **Scene 14**

Pada *scene* ini terlihat kakak yang terkejut melihat adiknya bernyanyi dan bergaya seperti Ibunya. *Screen direction* pada *scene* ini harus benar-benar diperhatikan karena untuk menciptakan kesan dramatik. Selain itu, *eyeline match* pada *scene* ini juga harus diperhatikan karena untuk menambah kesan dramatik yang sedang terjadi antara kakak dan adik. Pengkarya juga menggunakan metode *jump cut* pada *scene* ini untuk membuat penonton menjadi terharu. Selain metode *jump cut* yang diterapkan, pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi *optical effect fade* untuk pergantian waktu.

- **Scene 15**

Pada *scene* ini terdengar suara adik yang sedang mencari bonekanya. *Screen direction* dari tokoh harus diperhatikan karena untuk menunjukkan atmosfer rumah pagi hari. Ritme dalam *scene* ini cenderung sedang, ritme pada *scene* ini dibangun dari ritme internal dan eksternal yang dikombinasikan menjadi satu. Pengkarya juga menggunakan metode pemotongan transisi untuk menjadi penutup dari film *MEGATRUH*.

2.4 Media

Proses pembuatan karya *audio visual*, pengkarya menggunakan format *digital* sebagai media untuk menyampaikan gagasan beserta ide. Oleh karena itu, film membutuhkan suatu alat perekam untuk menangkap gambar-gambar bergerak tersebut. Film dengan format *digital* dipilih karena media dengan format ini adalah media yang efektif dan lebih murah serta kualitas yang bagus. Sangat berbeda bila menggunakan media film dengan format seluloid, selain bahan baku yang sudah tidak tersedia lagi, menggunakan format *digital* juga memudahkan dalam hal *preview* hasil syuting dan dalam memproses data pada tahap pascaproduksi. Proses pascaproduksi film *MEGATRUH* meliputi dua perangkat komputer yaitu *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak).

2.4.1 Hardware

Komputer merupakan sebuah perangkat keras yang digunakan oleh pengkarya untuk merangkai materi potongan-potongan gambar sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh atau film sebelum disuguhkan kepada penonton. Kebutuhan spesifikasi komputer yang akan pengkarya gunakan diantaranya :

a. Komputer



Gambar 2.2 Asus Intel Core i5
(Sumber: <http://www.klikglodok.com>)

Komputer merupakan perangkat keras (*hardware*) utama dalam proses pembuatan tugas akhir berupa film fiksi dengan mayor *editing*. Komputer yang pengkarya gunakan dalam proses *editing* film tugas akhir adalah komputer rakitan dengan merek ASUS Intel Core i5. Ada beberapa hal yang menunjang kelancaran proses *editing* diantaranya Prosesor, *RAM*, dan *VGA*. Demi kelancaran proses *editing* yang dilakukan oleh pengkarya maka tiga komponen tadi harus benar-benar diperhatikan karena semakin bagus komponen-komponen yang pengkarya gunakan maka semakin cepat dan lancar proses *editing* film.

Prosesor adalah komponen utama dari rangkaian komputer, tanpa komponen ini komputer tidak berfungsi, karena prosesor adalah otak dari komputer. Dalam proses *editing*, pengkarya menggunakan prosesor ASUS Intel® Core™ i5-3450 @3.10GHz.

VGA merupakan singkatan dari *Video Graphics Accelerator*. *VGA* adalah salah satu komponen yang berfungsi untuk mengolah data *graphis* yang ditampilkan pada layar monitor, semakin tinggi *VGA* yang digunakan maka semakin jernih dan bagus gambar yang ditampilkan di monitor. Dalam melakukan proses *editing* film *MEGATRUH* pengkarya menggunakan *VGA* Nvidia GeForce 920M dengan kapasitas 4GB.

RAM adalah singkatan dari *Random Acces Memory*. *RAM* merupakan memory yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data sementara dan dapat diakses secara random. *RAM* memiliki kategorinya sendiri, semakin tinggi dan kualitas *RAM* yang digunakan maka semakin baik dan semakin cepat respon yang di terima oleh komputer. Ukuran *RAM* yang pengkarya gunakan untuk melakukan proses *editing* karya tugas akhir berupa film fiksi berkapasitas 8GB.

b. Harddisk



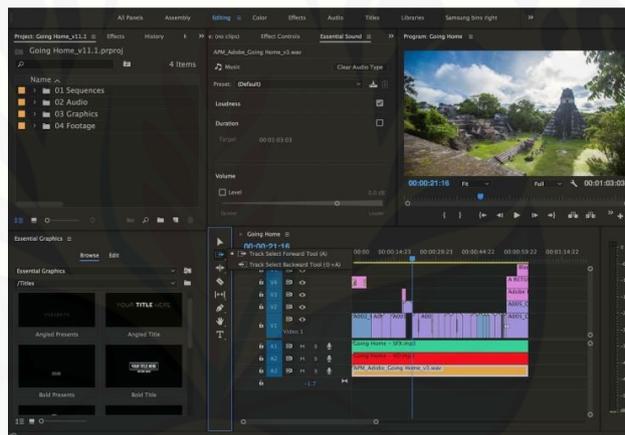
Gambar 2.3 Harddisk WD 2TB
(Sumber: <https://www.snapdeal.com>)

Harddisk eksternal merupakan salah satu komponen pendukung komputer yang berfungsi untuk menyimpan data atau materi-materi syuting yang nantinya melalui proses *editing* yang dilakukan oleh seorang *editor*. Pada umumnya *harddisk* berbentuk kotak dan terdapat piringan didalamnya. Demi menyelesaikan tugas akhir berupa film fiksi, pengkarya menggunakan *harddisk* WD berukuran 2TB.

2.4.2 Software

Software merupakan perangkat lunak dari komputer. Proses pascaproduksi film *MEGATRUH*, *software* yang pengkarya gunakan sebagai *editor* adalah *Adobe Premiere Pro CC 2018* dan *Davinci Resolve*.

a. *Adobe Premiere Pro CC 2018*



Gambar 2.4 *Adobe Premiere Pro CC 2018*
(Sumber: <http://itsoftwarenepal.blogspot.com>)

Adobe Premiere Pro CC 2018 merupakan salah satu *software* (perangkat lunak yang digunakan oleh para *editor* untuk melakukan *editing* baik film maupun iklan. *Adobe Premiere* merupakan salah satu produk dari *Adobe Creative Suite*. Selain itu, *Adobe Premiere Pro CC 2018* juga merupakan salah satu aplikasi standar dunia industri perfilman yang sering digunakan untuk memotong gambar, memasukan suara atau musik, dan menambahkan efek-efek yang dibutuhkan untuk keperluan *audio visual*.

b. *Davinci Resolve*



Gambar 2.5 Davinci Resolve
(Sumber: <https://digitalfilms.wordpress.com>)

Davinci Resolve merupakan *software* atau aplikasi yang biasa digunakan untuk melakukan proses pengoreksian warna (*color correction*) dan pewarnaan (*color grading*). Pengkarya menggunakan aplikasi ini untuk proses *online editing* karena beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi ini. Selain itu, aplikasi *Davinci Resolve* juga memiliki beberapa fitur andalan berupa *automatic color match*, *secondary color adjustment*, dan *primary color adjustment*.

2.5 Orisinalitas Karya

Terciptanya sebuah karya *audio visual* tidak pernah lepas dari pengalaman setiap individu baik dari lingkungan maupun berbagai hal yang mampu mendasari proses tersebut. Sebuah karya *audio visual* juga terinspirasi karena keresahan yang dialami oleh pengkarya maupun cerita di lingkungan pengkarya. Ada pun yang menginspirasi pembuatan film fiksi dengan judul *MEGATRUH* ialah pengalaman dari penulis naskah yang mengalami kejadian ini setelah kehilangan ayahnya, selain itu fenomena tentang mitos hari ke 40 orang meninggal juga masih sering dipercaya oleh masyarakat sebagai pengharapan untuk dapat bertemu dengan keluarga yang sudah meninggal.

Film *MEGATRUH* ingin memperlihatkan bagaimana sebuah mitos mampu mempengaruhi kehidupan di era modern seperti ini. Pengkarya mengemas film ini ber-*genre* drama-horor agar penonton dapat merasakan bagaimana pengharapan

dari keluarga yang telah meninggal. Selain itu, pengkarya juga ingin mengajak penonton untuk berfikir tentang apakah mitos tersebut bisa dipercaya atau tidak.

Karya *audio visual* berupa film fiksi berjudul *MEGATRUH* merupakan film asli dari pengkarya menggunakan konsep *continuity editing* dengan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity*. Pengkarya ingin benar-benar mengajak penonton untuk ikut merasakan pengharapan dari seorang anak yang rindu dengan ibunya. Film *MEGATRUH* berukuran resolusi *full HD* (1920:1080P), dengan durasi 28 menit. Konsep *continuity editing* memang telah banyak digunakan dalam berbagai film, namun penerapan konsep *continuity editing* dengan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* dalam ide cerita tentang mitos 40 hari orang meninggal inilah yang menjadi alasan orisinalitas karya yang pengkarya buat untuk menyelesaikan tugas akhir dengan mayor *editing*.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Proses Penelitian dan Pengembangan Ide

Tahap penelitian pada film *MEGATRUH* ini dimulai sejak Ali Yasir sebagai Penata Gambar (DOP) dan pengkarya sebagai *Editor* setuju untuk bergabung menjadi satu kelompok Tugas Akhir Karya. Ide cerita dalam film *MEGATRUH* berasal dari kegelisahan dan pengalaman penulis skenario tentang mitos yang telah dialaminya. Pengkarya mempertimbangkan tentang mitos itu, setelah pengkarya setuju untuk mengangkat mitos tersebut, pengkarya pun melakukan proses bimbingan kepada dosen di fakultas dan beliau pun menyetujui ide yang pengkarya ajukan. Setelah pengkarya mendapatkan persetujuan pengkarya pun mulai melakukan riset dengan pendekatan fenomenologi yang bersifat induktif. Menurut Creswell (1998), Pendekatan fenomenologi menunda semua penilaian tentang sikap yang alami sampai ditemukan dasar tertentu. Penundaan ini biasa disebut *epoche* (jangka waktu). Konsep *epoche* adalah membedakan wilayah data (subjek) dengan interpretasi peneliti. Konsep *epoche* menjadi pusat dimana peneliti menyusun dan mengelompokkan dugaan awal tentang fenomena untuk mengerti apa yang dikatakan oleh responden.

Pengkarya dan Ali melakukan riset kepada beberapa orang yang dilingkungan pengkarya. Pada saat pengkarya melakukan riset, ada orang yang percaya tentang mitos tersebut dan ada juga yang tidak, mereka yang percaya biasanya telah mengalami mitos tersebut. Pengkarya pun datang kepada orang yang mengerti tentang mitos 40 hari orang meninggal. Selain datang kepada orang yang mengerti, pengkarya juga mencari kebenaran informasi tentang mitos tersebut melalui internet. Mitos tersebut tercipta karena pada zaman nenek moyang kita dahulu mengalami kejadian-kejadian aneh ketika menjelang hari ke 40 orang meninggal, hal ini diturunkan secara turun temurun hingga kita sekarang. Pada era sekarang ini mitos tersebut sudah tidak lagi menjadi perbincangan, namun masih ada segelintir orang yang mempercayainya. Setelah proses riset

yang pengkarya lakukan, maka pengkarya berdiskusi untuk menemukan benang merah dari cerita yang pengkarya sajikan.

Berdasarkan ide cerita dan observasi yang telah dibentuk, pengkarya dipilihlah kombinasi alur cerita dengan plot maju mundur, dramatisasi visual, dan pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* untuk memvisualisasikan cerita *MEGATRUH* menjadi sebuah karya film. Pengkarya sebagai *editor* melakukan observasi yang nantinya menunjang pendekatan *spatial* dan *temporal continuity* agar pengkarya memiliki panduan dan gambaran umum untuk menentukan *workflow* seperti apa yang akan pengkarya susun.

3.2 Proses Karya Seni

3.2.1 Development

Proses pembuatan karya *audio visual* harus didasari dengan perencanaan yang baik. Rencana itu biasanya berupa coretan-coretan sejumlah sugesti. Catatan ide cerita, sebuah *outline*”, rangkaian gambar berupa komik yang terinci. (Mascelli, 2010;120). Development merupakan tahapan utama atau proses awal sebelum melakukan pembuatan karya *audio visual* atau film.

Pada tahap *development*, pengkarya melakukan diskusi yang intens untuk mengembangkan ide cerita tentang mitos 40 hari orang meninggal. Proses pengembangan ide cerita ini pengkarya dibantu oleh Nurlaily Dicha sebagai penulis skenario film *MEGATRUH*. Ketika proses pengembangan ide pengkarya cukup bingung untuk mengemas cerita tentang mitos ini agar menjadi sebuah cerita yang menarik dan kompleks, hingga akhirnya tercipta draf film fiksi *MEGATRUH*. Namun, pengembangan ide cerita ini tidak hanya sampai disini pengkarya terus melakukan revisi dan pengkarya melakukan pertemuan dua hari sekali untuk mengembangkan ide cerita ini agar benar-benar menjadi sebuah cerita yang menarik dan mampu menyampaikan pesan kepada penonton nantinya.

3.2.2 Praproduksi

Setelah skenario disepakati hingga membentuk draf satu film fiksi *MEGATRUH*, pengkarya melakukan tahap praproduksi untuk mempersiapkan

segala kebutuhan saat produksi (syuting) film fiksi *MEGATRUH*. Mulai dari mencari *Chief* dari tiap departemen untuk membantu pengkarya mewujudkan karya *audio visual* ini, melakukan pembedahan (*breakdown*) skenario oleh masing-masing departemen, menentukan biaya produksi, sampai menentukan jadwal pembimbingan masing-masing departemen.

a. Proses Pembimbingan

Proses pembimbingan ini setiap anggota kelompok mulai melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing karya masing-masing baik mayor maupun minor. Pengkarya dibimbing oleh Dwi Haryanto selaku pembimbing pertama dan Muhammad Zamroni selaku dosen pembimbing kedua dan sekaligus dosen peminatan yang pengkarya ambil yaitu *editing*.

Pembimbingan dimulai dengan menyerahkan draf proposal yang berisi skenario, konsep *editing*, dan *treatment per scene* yang pengkarya buat. Setelah dibaca oleh pembimbing, pengkarya datang ke kantor beliau untuk mendiskusikan proposal yang telah pengkarya buat. Banyak masukan-masukan yang diberikan oleh kedua pembimbing pada tahap praproduksi ini, terutama bagaimana pengkarya sebagai seorang *editor* coba memberikan masukan-masukan kepada teman-teman departemen lain terutama penata kamera dan penulis skenario. Saran-saran tersebut pengkarya sampaikan ketika pengkarya melakukan diskusi praproduksi bersama teman sekelompok dan *chief* setiap departemen.

b. Pemilihan Kru

Berdasarkan buku *Production Management for Film and Video* karya Ricard Gates, hal penting pertama dalam membuat film yang baik adalah menentukan *the right people*. Artinya, orang-orang yang menjadi bagian dari kru sebaiknya adalah orang yang memiliki kemampuan dan sikap yang baik. (Gates, 1995:7) Memiliki kru yang tepat tentu membantu pekerjaan selesai dengan maksimal, juga sama pentingnya dalam pemilihan pemain dalam memerankan tokoh di film.

Oleh sebab itu, pengkarya sangat berhati-hati untuk pemilihan kru dalam mewujudkan karya tugas akhir ini. Sehubung pengkarya sekelompok hanya dua orang maka pengkarya meminta bantuan kepada teman-teman pengkarya yang

berkompeten, karena pada dasarnya mayor dalam pembuatan film ada tujuh. Harapannya kru yang terpilih adalah *the right people* yang mampu memaksimalkan efisiensi dan efektivitas produksi. Film fiksi *MEGATRUH*, posisi sutradara dirangkap oleh pengkarya sendiri yang sekaligus bertindak sebagai *editor*. Sementara posisi produser dibantu oleh Joshua Eka Saputra, posisi penata kamera ditempati oleh teman sekelompok pengkarya, posisi penata cahaya dikepalai oleh Ulul Albab, posisi artistik dikepalai oleh Riyana Sulaiman, dan penulis skenario dibantu oleh Nurlaily Dicha. Langkah selanjutnya untuk memenuhi kebutuhan kru adalah menganalisis dan *breakdown* skenario, sehingga dapat mengetahui beberapa jumlah orang yang terlibat proses pembuatan film *MEGATRUH*. Setelah melakukan proses tersebut, pengkarya mengetahui bahwa pengkarya membutuhkan kru sebagai berikut :

- 1) Divisi produksi membutuhkan 7 kru yang berprofesi sebagai produser, asisten produser, unit menejier 3 orang, dan menejer lokasi 2 orang.
- 2) Divisi Penyutradaraan membutuhkan 7 kru yang berprofesi sebagai sutradara, asisten sutradara 1 dan 2, kordinator *talent* 2 orang, dan 1 orang yang memiliki 2 pekerjaan sebagai *visual continuity* dan *script continuity*.
- 3) Divisi kamera membutuhkan 10 orang kru, agar mempersingkat waktu saat melakukan set kamera dan *lighting*. 1 orang sebagai *clapper girl*
- 4) Divisi artistik membutuhkan 9 orang. 5 diantaranya khusus untuk bidang *set* dan *property*, dan sisanya dalam bidang *wardrobe* dan *make up*.
- 5) Divisi suara membutuhkan 2 orang kru yang terbagi ke dalam *sound recordist* dan *boom operator*.
- 6) Terakhir, Divisi *editing* membutuhkan 3 orang kru, 1 orang yang bertindak sebagai *loader* dan asisten *editor*, 1 lagi *editor* membutuhkan seorang *colorist* yang nantinya akan membantu *editor* dalam hal pewarnaan agar sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Selain keenam divisi diatas, dalam kru produksi film fiksi *MEGATRUH* terdapat kru dokumentasi yang terdiri dari fotografer dan videografer khusus mengabadikan momen-momen selama proses produksi berlangsung atau sering disebut *behind the scene*.

c. Pemilihan Pemain

Proses pemilihan pemain film fiksi *MEGATRUH* pengkarya memiliki dua pemeran utama yaitu Adik dan Kakak selain itu juga ada peran lain sebagai pembantu untuk memperkuat jalan cerita ini diantaranya Ibu, Tetangg Satu, Dua, Tiga, Empat, Lima, dan Enam ditambah lagi dengan bantua ekstras yang memperlengkap peranan dalam cerita film ini.

Lokasi syuting yang pengkarya pilih adalah di seputaran Jember, Jawa Timur, pengkarya bersepakat untuk melakukan casting di daerah Jember guna mempermudah pencarian pemain dalam film ini. Pada saat casting pengkarya memilih Ferry Dian sebagai Kakak, M. Thoriqqul Haq sebagai Adik, dan Yuliatin sebagai Ibu. Kemudian untuk para tetangga sekaligus pemeran pembantu pengkarya mengambil pemain dari kakak tingkat, adik tingkat dan warga sekitar lokasi pengkarya produksi (syuting). Cara ini dipilihan untuk menghemat waktu dan agar langsung mendapatkan pemain yang tepat.

d. Pemilihan Lokasi

Hal terpenting berikutnya adalah *the right place*, setelah mendapatkan anggota kru dan pemain yang baik, maka film juga membutuhkan lokasi yang sesuai. Pengkarya pun melakukan pemilihan lokasi dan *set* untuk produksi. Lokasi yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan skenario.



Gambar 3.1 Survey lokasi rumah Alm. Ibu Tin
(Dokumentasi: Iyas Lake)

Setelah melakukan survey lokasi dan hunting pengkarya memutuskan untuk produksi di rumah Ibu Zulva selaku rumah utama dalam film ini. Rumah tersebut beralamat Jl. Salak, Sumberejo, Ambulu, Jember, Jawa Timur. Pengkarya memilih rumah tersebut dengan pertimbangan dari skenario dan efisiensi pada proses produksi berlangsung.

3.2.3 Produksi



Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
1	2	3	4	5	6	7
RECCE	RECCE	RECCE	ISTIRAHAT & PERSIAPAN PRODUKSI	PRODUKSI	PRODUKSI	PRODUKSI
8	9	10	11	12	13	14
SAVEDAY	PULANG YUK					
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5

3.1 Tabel Produksi

Produksi film *MEGATRUH* berlangsung selama tujuh hari yaitu tiga hari diantaranya adalah *recce* dan tiga hari selanjutnya produksi. Produksi film *MEGATRUH* di mulai tanggal 1, 2, 3 September 2019 untuk *recce* dan tanggal 5, 6, 7 September 2019 produksi. Divisi produksi menyewa lokasi selama 8 hari guna untuk kepentingan divisi artistik dalam melakukan dressing set pada saat malam hari sebelum hari pertama mulai produksi. Hal ini dilakukan guna untuk menghemat waktu ketika nanti proses produksi berlangsung. Selama proses produksi berlangsung pengkarya dan anggota divisi menginap di salah satu rumah anggota kru pengkarya yang kebetulan dekat dengan lokasi produksi. Hal ini dilakukan karena untuk menghindari keterlambatan dan efisiensi waktu karena pengkarya *crew call* dimulai jam 04:30 wib. Selama proses produksi berlangsung semua anggota kru bekerja sesuai dengan divisinya masing-masing sesuai dengan telah kita sepakati selama proses praproduksi.

Pengkarya yang memiliki pekerjaan berangkap selama proses produksi pengkarya dibantu oleh Akbar Bintang Pambudi yang selaku asisten *editor* pengkarya untuk melakukan *loader* dan *roughcut* materi dari hasil produksi dihari

pertama. Proses pertama yang dilakukan adalah *logging*. Proses *logging* dilakukan saat produksi untuk meminimalisir dan mengoreksi kesalahan yang terjadi saat produksi, sehingga jika terjadi kesalahan dalam gambar yang terakam dapat diulang langsung. Proses *logging* dilakukan guna mengurangi resiko pengulangan pengambilan gambar di hari lain, sehingga tidak ada penambahan hari untuk produksi.

Setelah melalui proses *logging* asisten *editor* pengkarya mulai melakukan *roughcut* pada materi yang telah diambil di hari pertama. Tujuan melakukan *roughcut* dilokasi produksi juga dapat membantu pengkarya sebagai *editor* untuk melanjutkan ke proses *offline editing* dan dapat mengefisienkan waktu untuk dilanjutkan juga ke proses *online editing*. Berikut adalah *script* yang telah dirubah sesuai dengan *timeline editing* pada film *MEGATRUH*.

Scene	Deskripsi	Transisi	Musik
1.	<i>Scene</i> 1. Dalam <i>scene</i> ini menampilkan <i>establish shot</i> ruang tamu dan ruang tengah. Disini juga terlihat kakak yang menutup pintu depan dan beranjak masuk ke dalam kamarnya.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan.	<i>Ambience</i> .
1.	Adik ketakutan dikamarnya, adik menghidupkan senter yang dipegangnya didalam selimut. Adik berusaha memejamkan mata, lalu terdengar suara tembang Ibu dari ruang tamu. Dengan penuh rasa	1. <i>Cut to cut</i> setiap adegan. 2. <i>Fade out to scene</i> 3.	1. <i>Soundtrack</i> tembang <i>MEGATRUH</i> . 2. <i>Ambience</i> . 3. <i>Voice Over</i> adik.

	penasaran Adik berusaha menghapiri sumber suara tersebut.		
3.	Adik yang duduk dengan pandangan kosong di meja makan dan kakak yang sudah bersiap untuk berangkat kerja memulai sarapan bersama adik. Adik mulai menceritakan kejadian yang dialaminya semalam.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan.	<i>Ambience.</i>
4.	Adik menaruh kotak yang ditemukannya diatas meja belajar. Kemudian adik mengeluarkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat boneka Ibu.	1. <i>Cut to cut</i> dari setiap perpindahan <i>shot</i> . 2. <i>Cross dissolve</i> untuk perpindahan adegan.	1. <i>Backsound</i> instrumen. 2. <i>Ambience.</i>
5.	<i>Establish shot</i> malam. Adik masih terlihat semangat menjahit boneka ibunya. Namun, konsentrasi Adik terpecah ketika mendengar suara motor kakak.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan.	<i>Ambience.</i>
6.	Ibu yang sedang menulis tembang ditemani Adik	<i>Cut to cut</i> setiap	<i>Ambience.</i>

	yang sedang asik bermain boneka tangan, Kakak datang membawakan Ibu segelas teh hangat.	adegan.	
7.	Adik yang tertidur di meja belajar tiba-tiba terbangun mendengar suara Ibu menembang. Kemudian Adik menghampiri sumber suara itu, tiba-tiba adik dikejutkan dengan lampu yang dinyalakan oleh Kakak.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan	1. <i>Soundtrack</i> tembang <i>MEGATRUH</i> 2. <i>Ambience.</i>
8.	Pagi hari tetangga 1 dan 2 yang sedang berbelanja di depan rumah almarhum Mbak Tin sekaligus berbincang-bincang tentang persiapan acara 40 hari meninggalnya almarhum Mbak Tin.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan.	<i>Ambience.</i>
9.	Siang hari tetangga 3 dan 4 sedang mempersiapkan ruang tamu untuk acara tahlilan almarhum Ibu Tin. Kakak dan Adik berpamitan untuk pergi ke makam Ibu mereka.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan.	<i>Ambience.</i>
10.	Kakak yang sedang berdoa di makam Ibu. Namun,	<i>Cut to cut</i> setiap	<i>Ambience.</i>

	Adik menjauh dari kakak terlihat adik kesal sambil mencabut rumput jauh dibelakang kakak yang sedang berdoa.	adegan.	
11.	Tetangga 2 dan 6 terlihat sedang membuat kotak untuk bingkisan sesudah tahlillan nanti. Kemudian Kakak yang baru saja datang dari makan ikut bergabung dengan para tetangga sembari dinasehati oleh tetangga 2.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan.	<i>Ambience.</i>
12.	Adik dan Kakak yang ikut tahlillan bersama para tetangga diruang tamu.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan,	<i>Ambience.</i>
13.	Adik yang kembali duduk dimeja belajarnya untuk kembali menjahit boneka Ibu dengan penuh semangat dengan penuh harapan malam ini bisa bertemu dengan almarhum Ibunya.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan.	<i>Ambience.</i>
14.	Adik terlihat mulai gelisah dengan membendung air mata karena menunggu Ibu yang tidak kunjung datang. Adik mengambil	1. <i>Cut to cut</i> setiap adegan 2. <i>Fade out</i> untuk menutup	1. <i>Soundtrack</i> tembang <i>MEGATRUH</i> 2. <i>Ambience.</i> 3. <i>Voice over</i>

	bonekanya dan memainkan dengan harapan Ibunya akan datang. Adik mulai menangis histeris, hingga membangunkan kakak. Adik mulai menari dan menembang seolah-olah adik kerasukan arwah Ibunya.	adegan pada <i>scene</i> ini.	Ibu.
15.	<i>Establish</i> shot rumah almarhuman Ibu Tini setelah kejadian semalam.	<i>Cut to cut</i> setiap adegan	1. <i>Voice over</i> adik 2. <i>Ambience</i> .

3.2.3 Pascaproduksi

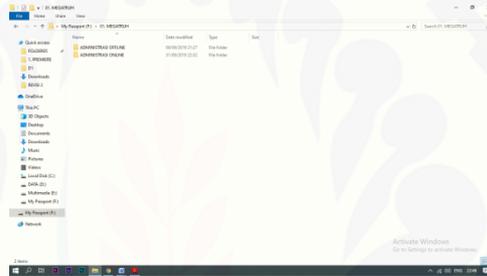
KEGIATAN	2019-2020											
	NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
OFFLINE EDITING												
ADMIN OFFLINE												
ROUGH CUT												
DRAFT 1												
DRAFT 2												
DRAFT 3												
ONLINE EDITING												
ADMIN ONLINE												
COLOR GRADING												
SPELIAL EFEK												
MIXING AUDIO												
SCORING MUSIK												
FINAL DRAFT												

3.3 Tabel Pascaproduksi

Tahapan terakhir dari sebuah produksi adalah *editing*. Tahapan kerja *editing* dimulai dari administrasi dan organisai materi produksi, sinkronisasi antara gambar dan suara, *assembly*, *roughcut*, *fine cut*, dan *picture lock*.

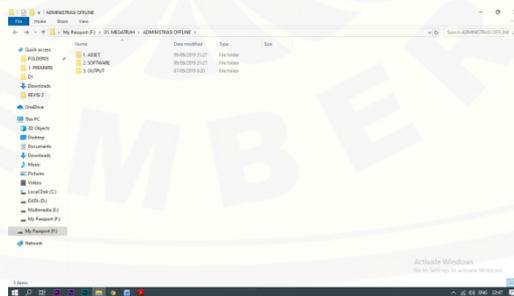
Administrasi dibagi menjadi dua bagian yaitu administrasi *offline* dan administrasi *online* sama halnya seperti *editing* yang terbagi menjadi dua bagian. Untuk proses administrasi *offline*, organisasi materi produksi, dan sinkronisasi gambar dan suara pengkarya dibantu oleh seorang asisten *editor*. Namun, sebelum itu pengkarya memberikan arahan bagaimana melakukan proses organisasi materi, sinkronisasi dan administrasi yang rapi dan baik sehingga tidak kesulitan nanti jika ingin mencari materi produksi yang dibutuhkan.

- a. Pengkarya melakukan *backup* semua data baik gambar maupun suara ke *harddisk* dan komputer pengkarya. Folder dalam administrasi ini menjadi dua bagian yaitu administrasi *offline* dan administrasi *online*.



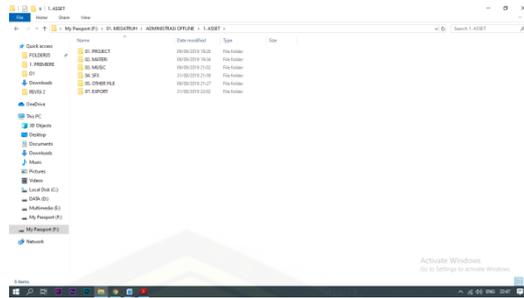
Gambar 3.2 Gambar database folder film MEGATRUH

- b. Dalam *folder* administrasi *offline* pengkarya membuat beberapa *folder* untuk memisahkan antara materi, projek yang nantinya dikerjakan dan *preview* dari setiap revisi setiap kali bimbingan.



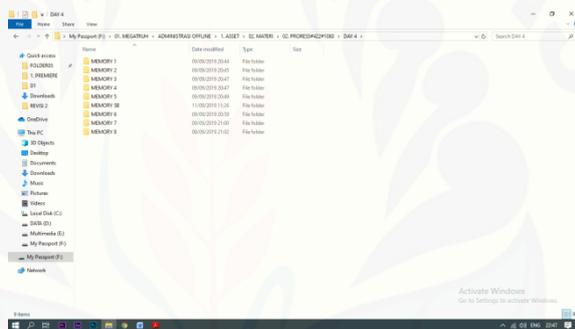
Gambar 3.3 Gambar database folder film MEGATRUH

- c. Dalam *folder* *asset* pengkarya juga membaginya menjadi beberapa *folder* untuk mempermudah jika nanti pengkarya mencari sesuatu yang dibutuhkan yang berkaitan dengan film MEGATRUH.



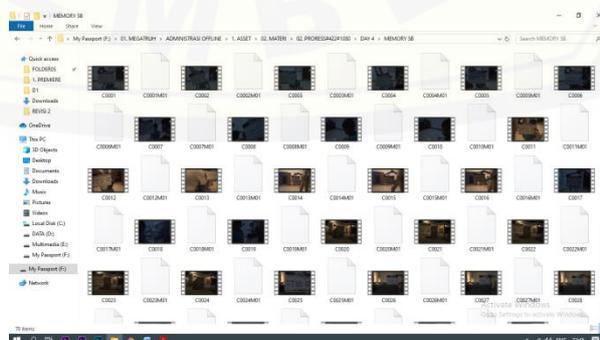
Gambar 3.4 Gambar database folder film MEGATRUH

- d. Folder selanjutnya adalah *folder* materi, *folder* materi ini berisikan tentang materi-materi film MEGATRUH. *Folder* materi ini terbagi menjadi dua bagian *folder* diantaranya suara dan gambar. Pengkarya memisahkan suara dan gambar berdasarkan hari saat proses produksi dilakukan.



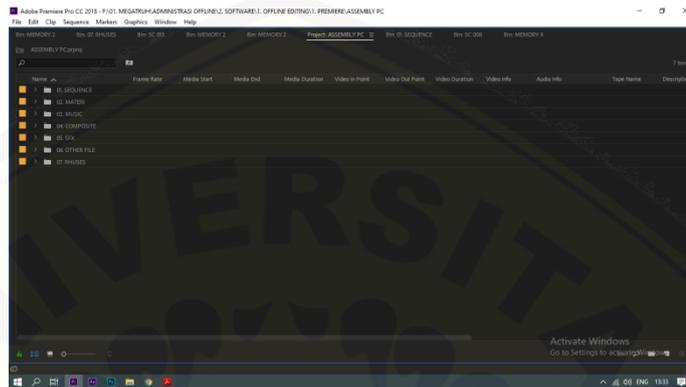
Gambar 3.5 Gambar database folder film MEGATRUH

- e. Dalam *folder* day terbagi lagi menyesuaikan dengan *card* yang digunakan dalam satu hari produksi. Pemilihan dengan menamai *folder* dengan nama *card*-nya agar mempermudah proses *workflow* dalam *editing* yang akan pengkarya lakukan.



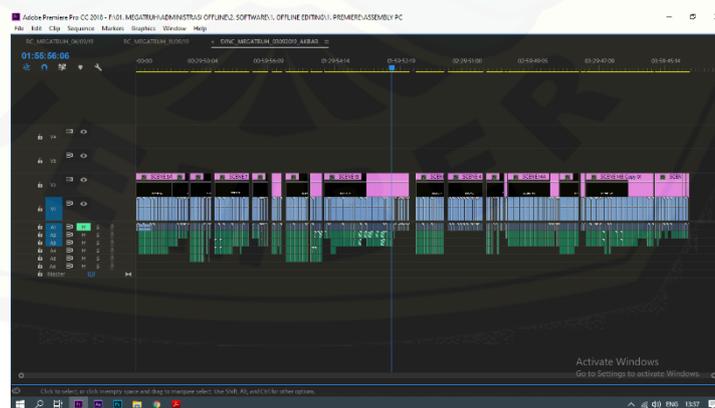
Gambar 3.6 Gambar database folder film MEGATRUH

Setelah melakukan organisasi penyesuaian *database* pengkarya melanjutkan dengan proses sinkronisasi gambar dan suara. Tahapan ini merupakan tahap selanjutnya setelah penyesuaian *database* materi-materi dari hasil produksi.

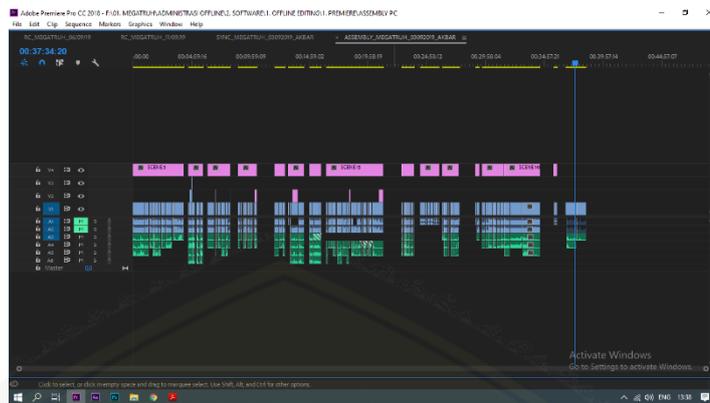


Gambar 3.7 Gambar *project* Adobe Premiere film MEGATRUH

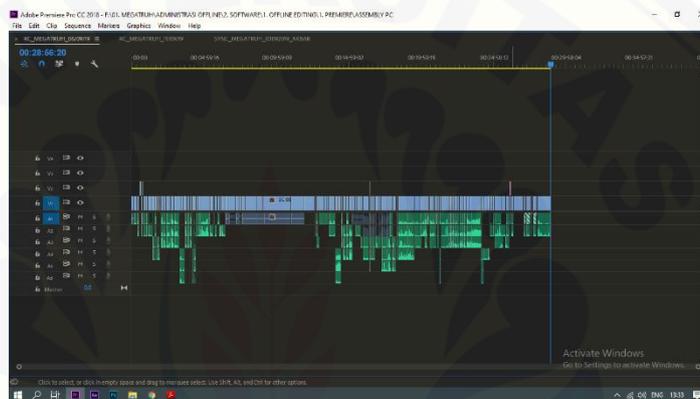
f. Gambar diatas adalah proses draf pada *Adobe Premiere CC 2018*. Pengkarya melakukan sedemikian rupa dengan label warna yang berbeda-beda agar nantinya mempermudah pengkarya untuk mengetahui setiap *folder* yang dibutuhkan. Setelah gambar dan suara berhasil dimasukkan ke dalam *Adobe Premiere CC 2018*, selanjutnya pengkarya membuat *sequence* untuk melakukan sinkronisasi.



Gambar 3.8 Gambar *sequence synkronize* Adobe Premiere film MEGATRUH



Gambar 3.9 Gambar *sequence assembly* Adobe Premiere film MEGATRUH



Gambar 3.10 Gambar *sequence master* Adobe Premiere film MEGATRUH

g. Gambar diatas adalah penggambaran proses *editing* yang dilakukan pengkarya mulai dari pembuatan draf pada *Adobe Premiere CC 2018* hingga proses *roughcut* film MEGATRUH.

Proses pascaproduksi pengkarya melewati proses *roughcut* hingga akhirnya nanti bisa dinyatakan *picture lock* oleh pengkarya. Pengkarya melanjutkan ke proses selanjutnya yaitu *coloring*, *mixing sound*, dan membuat *music scoring*. Ketiga itu dilakukan karena untuk menyempurnakan dan menciptakan *feel*, *mood*, dan emosi yang diinginkan dalam film MEGATRUH.

Setelah gambar, suara, dan musik telah selesai dikerjakan, selanjutnya pengkarya melakukan *married print*, yaitu menyatukan gambar dan suara yang dikerjakan terpisah untuk kemudian disatukan dan menjadi satu kesatuan film yang utuh dan sempurna.

3.3 Hambatan dan Solusi

Pengkarya akan menjabarkan mengenai hambatan yang dihadapi selama proses pembuatan film *MEGATRUH*, dimulai dari tahap *development*, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tidak hanya hambatan namun, pengkarya juga menjelaskan tentang solusi-solusi yang dilakukan sebagai usaha untuk menyelesaikan hambatan yang terjadi.

Proses *development*, selama proses *development* hambatan yang dirasakan pengkarya adalah kesulitan dalam menemukan ide untuk membuat cerita karya *audio visual* ini. Kesulitan ini terjadi karena menurut pengkarya membuat sebuah karya *audio visual* tidak bisa sembarangan, melainkan dengan banyak pertimbangan dan aspek yang mengikutinya. Solusi yang pengkarya adalah dengan konsultasi dengan beberapa dosen, diskusi yang intens dengan teman satu kelompok, dan memperbanyak referensi melalui film-film.

Pada saat proses praproduksi pengkarya juga mengalami beberapa hambatan diantaranya, saat menentukan lokasi produksi, hambatan ini dirasakan pengkarya karena betapa sulitnya untuk mencari lokasi yang sesuai dengan skenario film *MEGATRUH*, ditambah lagi dengan masalah biaya. Selain itu, pengkarya juga merasakan kesulitan untuk mencari pemain adik dan Ibu. Solusi pertama yang pengkarya lakukan untuk menentukan lokasi adalah dengan memikirkan bagaimana caranya untuk menemukan set yang sesuai dengan skenario dan akhirnya pengkarya dibantu oleh teman pengkarya yang kebetulan asli dari daerah Jember. Namun, meski pengkarya telah menemukan lokasi yang sesuai dengan kebutuhan skenario, pengkarya juga harus tetap mencari pinjaman beberapa *property* yang dibantu oleh beberapa teman pengkarya di Jember. Sedangkan solusi pengkarya untuk menyelesaikan pencarian pemain Ibu pengkarya dibantu oleh mertua dari teman satu kelompok dan untuk adik, kebetulan karena mertua teman satu kelompok pengkarya adalah guru disalah satu lokasi produksi jadi pengkarya berinisiatif untuk mencari disana karena untuk menghemat biaya dan efisien waktu juga.

Pada tahapan produksi pun pengkarya mengalami hambatan. Hambatan yang dialami pengkarya adalah lokasi produksi yang dekat jalan raya hingga

mengalami kebocoran suara motor, selain itu sempat terjadi pemadaman secara mendadak dilokasi produksi. Awalnya pengkarya kewalahan dengan situasi yang terjadi karena pemadaman yang tiba-tiba. Namun, setelah dilakukan konfirmasi dengan pihak PLN, akhirnya lokasi produksi segera diatasi dan listrikpun kembali normal.

Pada tahapan pascaproduksi, di tahapan ini pengkarya sebagai *editor* mulai bekerja. Hasil dari *roughcut* pertama yang pengkarya buat berdurasi 36 menit, durasi ini belum memenuhi standart dan ini juga diluar estimasi dari yang pengkarya bayangkan. Selain itu, beberapa materi dari hasil produksi mengalami beberapa kebocoran suara. Pengkarya kebingungan, namun pengkarya mencoba berdiskusi dengan teman satu kelompok membicarakan tentang durasi yang lebih dari estimasi awal pengkarya, hingga akhirnya pengkarya sepakat untuk menghilangkan beberapa *shot* yang dirasa tidak perlu. Sedangkan solusi tentang kebocoran suara pengkarya mengatasi dengan melakukan *cover* suara dari materi lain dengan catatan volume dari setiap materi yang di *cover* disesuaikan agar terdengar sama.

BAB 4. DESKRIPSI KARYA DAN PEGELARAN KARYA

4.1 Deskripsi Karya

Film *MEGATRUH* merupakan sebuah karya *audio visual* berdasarkan kegelisahan pengkarya tentang mitos yang terjadi dilingkungan pengkarya. Film *MEGATRUH* menceritakan tentang kehidupan Adik dan Kakak yang telah ditinggalkan Ibunya karena sakit hingga akhirnya membuat Ibu mereka meninggal. Film fiksi *MEGATRUH* terdapat dua tokoh utama, yang pertama adalah Adik yang bernama Pijar. Tokoh adik disini memiliki karakter yang awalnya nakal dan banyak bicara, namun setelah ditinggalkan oleh Ibunya adik menjadi anak yang pendiam dan sering mengalami kejadian-kejadian aneh akibat halusinasinya. Sedangkan Kakak memiliki karakter yang berwibawa dan sangat peduli dengan Adik karena disini posisi Kakak adalah orang satu-satunya yang dimiliki oleh Adiknya. Film *MEGATRUH* berdurasi 28 menit dengan *genre* drama-horor, dan menggunakan bahasa campuran antara bahasa Jawa dan Indonesia. Teknik yang pengkarya gunakan dalam film ini adalah Pendekatan *Spatial* dan *Temporal Continuity* dengan Konsep *Continuity Editing*. Berikut merupakan deskripsi dari karya film *MEGATRUH*.

4.1.1 Judul Karya

MEGATRUH merupakan judul yang dipilih pengkarya sebagai identitas karya film, kata “*MEGATRUH*” berasal dari kata “pegat” dan “ruh”. Kata “pegat” memiliki arti berpisah sedangkan kata “ruh” memiliki arti arwah, jika disambungkan maka kata *MEGATRUH* berarti berpisahnya ruh, kata ini diambil dari salah satu tembang mocopat di Jawa. Dalam karya *audio visual* ini menceritakan tentang perpisahan antara jiwa dan raga Ibu Tini dan selain itu tembang *MEGATRUH* juga menjadi *soundtrack* dari film ini, sehingga kata *MEGATRUH* dipilih menjadi idenstitas dalam film ini.

4.1.2 Kru dan Pemain

a. Kru

Eksekutif Produser	: Muzammil Nur Hasanah Sumanap
Produser	: Joshua Eka Saputra
Produser Lini	: Christoforus Caesario Apriando
Menejer Unit	: Faradina Dwi Novitasari Nindya Eka Yudinanta Riski Nur Lailia
Menejer Lokasi	: Yulias Saverinus Lake Afrizal Rinaldo
Sutradara	: Fathur Rahman
Asisten Sutradara 1	: Fitri Munawaroh
Asisten Sutradara 2	: Dwi Cahyo Nugroho
<i>Casting Director</i>	: Rila Anomsari Eqwin
Kordinator Talent	: Kharista Putri Ramadani
Pencatat Adegan	: Fikri Haikal Mujahidin
Penulis Skenario	: Nurlaily Dicha Aningtyas
Penata Kamera	: Mochammad Ali Yasir
Asisten Penata Kamera	: Mohammad Ahsani Taqwim Alif Fuad Widjaja
Clapper Girl	: Nofita Angraini
Penata Cahaya	: M. Ulul Albab
Asisten Penata Cahaya	: Ahmad Widi Santoso Ridwan Bayu Sadewa Dimas Abdillah Al Faridzi
Penata Artistik	: Riyana Sulaiman
Asisten Penata Artistik	: Yoenidzhar Bayanullah Irfan Ali Syahbana Muhammad Sauqi Fab

Penata Busana	: Lailatul Mardlatillah Ainiyyatul Munawaroh
Penata Rias dan <i>Hairstyle</i>	: Suci Rusdiana Gemma Irsyadil Ibad
Penata Suara	: Daniel Agus Suryanto
Boomer	: Aldo Pradipta
<i>Editor</i>	: Fathur Rahman
Asisten <i>Editor</i> & Louder	: Akbar Bintang Pambudi
Technical Director	: Frebian Dwi Martin Joanes Mario Adityo
Driver	: Galih Muhammad Thareq Aziz Dafa Althof
Behind the Scenes	: Ainun Khamdan Nurman Wahid Mukti

b. Pemain

Adik	: M. Thoriqqul Haq
Kakak	: Ferry Dian
Ibu	: Yuliatin
Tetangga 1	: Muslimaturrosyidah
Tetangga 2	: Tumisah
Tetangga 3	: Ainiyyatul Munawaroh
Tukang Sayur	: Afrizal Rinaldo

4.1.3 Sinopsis

Film *MEGATRUH* menceritakan tentang kehidupan adik dan kakak yang telah ditinggalkan oleh kedua orang tuanya. Pertama keluarga ini ditinggal pergi oleh bapaknya yang entah kemana dan tidak pernah pulang kembali, kemudian disusul dengan Ibu yang telah membesarkan mereka juga meninggal dunia akibat sakit yang telah lama dideritanya.

Sejak meninggalnya Ibu mereka tokoh adik dalam cerita ini mengalami gangguan psikologi, menjelang 40 hari kepergian sang Ibu adik sering mengalami kejadian-kejadian aneh. Hampir setiap malam adik dihantui oleh sosok bayangan sang Ibu, adik terus dihantui hingga tepat 40 hari memperingati meninggalnya Ibu mereka. Adik berusaha menceritakan kejadian-kejadian yang dialaminya kepada sang kakak, namun kakak tidak pernah percaya dengan perkataan adiknya hingga akhirnya kakak melihat adiknya menembang dan menari seperti Ibu tepat di malam 40 memperingati kepergian Ibunya.

4.1.4 Segmentasi dan Durasi

Durasi : 28 menit

Segmentasi : 13+

Karya film *MEGATRUH* diharapkan mampu menghibur dan memberikan edukasi kepada penonton tentang kasih pengkaryang dari orangtua, walaupun mereka telah meninggal dunia mereka akan tetap berada disisi kita sampai kapanpun. Selain itu, pengkarya juga berharap dengan film *MEGATRUH* ini dapat membuka mata penonton tentang mitos 40 hari orang meninggal bahwa lebih baik kita mendoakan yang terbaik bagi orang yang sudah meninggal daripada berlarut-larut dalam kesedihan yang hanya membuat kita mengalami hal-hal aneh, terlebih lagi sampai mengganggu psikologis kita. Pengkarya juga memilih segmentasi dengan penonton berumur 13 tahun ke atas agar nantinya film karya *MEGATRUH* dapat bertemu dengan penonton yang tepat.

4.1.5 Hasil Aplikatif Permintaan

Film fiksi *MEGATRUH* divisualkan dengan mendramatisasi komposisi gambar yang digabungkan dengan pendekatan *spatial continuity* dan *temporal continuity editing*. Pengkarya sebagai *editor* dalam film fiksi *MEGATRUH* menerapkan konsep pendekatan *spatial continuity* dan *temporal continuity* yang didukung oleh empat aspek dimensi *editing*. Berikut ini adalah empat aspek dimensi *editing* dalam film *MEGATRUH* :

a) Dimensi Grafis

Dimensi grafis merupakan salah satu unsur *editing* yang berkaitan dengan warna, cahaya, garis, bentuk, dan gerak di dalam sebuah film. Dalam pembentukan dimensi grafis, pengkarya harus memperhatikan konfigurasi grafisnya sebagai pola gelap dan terang, garis dan bentuk, volume dan kedalaman, gerakan dan statis independent dari hubungan *shot* ke waktu dan ruang ceritanya.



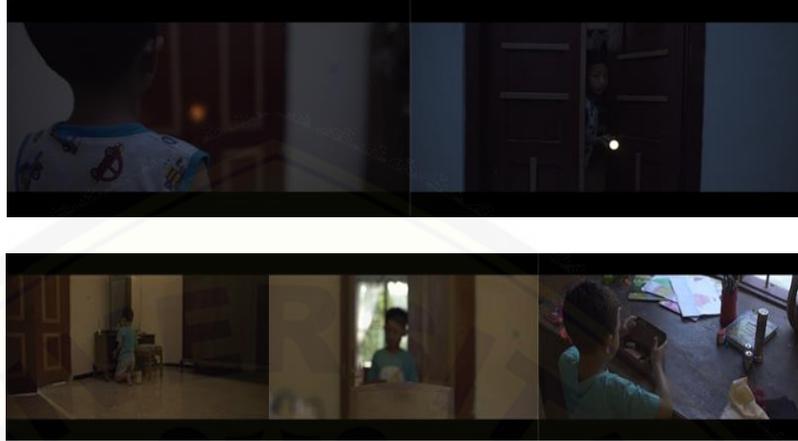
4.1 Screenshot film *MEGATRUH* scene 2
(Screenshot oleh : Fathur Rahman)

Film fiksi *MEGATRUH*, dimensi grafis digunakan di beberapa *scene*, karena dimensi grafis sangat erat kaitannya dengan penyampaian narative dari film *MEGATRUH*. Screenshot diatas merupakan salah satu contoh penerapan dimensi grafis, pada *scene* dua terlihat Fajar yang terbangun karena mendengar suara tembang dari almarhum Ibunya. Fajar terbangun dan mencoba mencari sumber suara itu, hingga akhirnya Fajar melihat sosok bayangan tepat didepan jendela yang juga merupakan sumber suara tembang. Dua screenshot diatas merupakan penerapan dimensi grafis, pengkarya benar-benar memperhatikan setiap aspek dari dimensi ini agar kesinambungan setiap *shot*-nya terjaga.

b) Dimensi Ritmis

Dimensi ritmis merupakan sebuah irama sinematik dalam film, ritme ini mencakup semua keseluruhan aspek sinematik film tidak hanya berasal dari *editing* melainkan dari teknik film lainnya. Dimensi terbagi menjadi dua bagian diantara ritme internal dan ritme eksternal.

Film *MEGATRUH* menggunakan kedua dimensi ini untuk menyampaikan cerita secara keseluruhan.

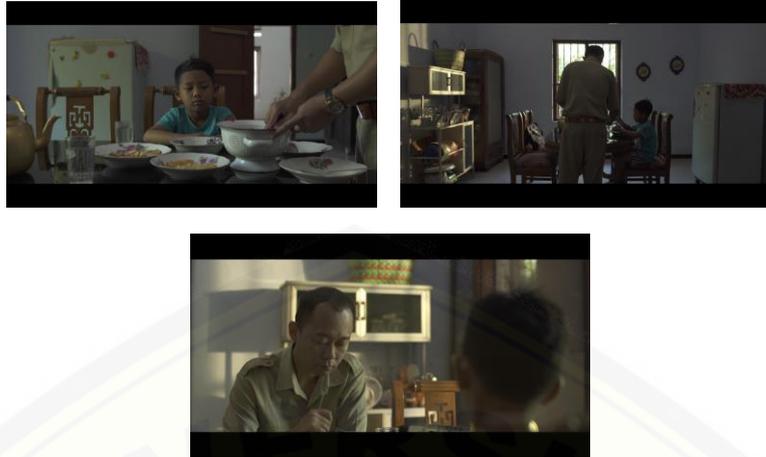


Gambar 4.2 Screenshot film *MEGATRUH* scene 2 dan scene 3
(Screenshot oleh : Fathur Rahman)

Dalam film fiksi *MEGATRUH* penggunaan ritme internal dan ritme eksternal sangatlah dominan karena hampir disetiap *scene* dari film *MEGATRUH* terdapat dimensi ritmis. *Screenshot* diatas merupakan salah satu contoh penggunaan ritme internal dan ritme eksternal yang dibentuk melalui musik, *mise en scene*, suara, panjang pendeknya *shot* dan *real time* dalam film fiksi *MEGATRUH*.

c) Dimensi *Spatial*

Dimensi *spatial* berkaitan dengan membangun ruang kejadian dalam film. Kesenambungan ruang dalam film fiksi *MEGATRUH* akan benar-benar dijaga oleh pengkarya agar tidak mengganggu konsentrasi penonton ketika sedang melakukan identifikasi cerita secara keseluruhan. Selain itu, agar tidak terjadi disorientasi terhadap ruang pada *scene* film *MEGATRUH*. Pembentukan dimensi *spatial* ini pengkarya sebagai *editor* harus memperhatikan kesinambungan ruang yang meliputi garis imajiner, kaidah 180 derajat, dan *screen direction*.



Gambar 4.3 Screenshot film *MEGATRUH* scene 3
(Screenshot oleh : Fathur Rahman)

Film fiksi *MEGATRUH*, dimensi *spatial* terdapat pada scene tiga. Dimensi *saptial* disini terbentuk karena garis imajiner, kaidah 180 derajat, dan *screen direction* dari tokoh dalam film, pada *scene* tiga terlihat Fajar yang sedang berbicara pada kakaknya, Fajar memberitahu kakaknya kalau dia melihat sosok bayangan Ibu yang datang kemarin malam.

d) Dimensi *Temporal*

Seperti teknik pada umumnya, *editing* juga dapat mengatur waktu aksi yang akan ditunjukkan pada film fiksi *MEGATRUH*. *Editing* dalam film fiksi *MEGATRUH* dikontribusi pada manipulasi plot cerita. Film fiksi ini *real time*-nya berlangsung selama tiga hari dua malam dan *full time* dalam skenarionya berlangsung selama 28 menit. Pengkarya yang mengambil mayor *editor* akan melakukan pemotongan waktu dengan menggunakan teknik *time ellipsis* (pengurangan waktu dari waktu sebenarnya). Cara yang akan pengkarya gunakan untuk menerapkan teknik *time ellipsis* adalah dengan cara memperlihatkan adegan dan kejadian yang hanya memiliki kesinambungan waktu atau berkaitan dengan cerita dan juga memiliki makna untuk berjalan satu *scene* ke *scene* selanjutnya.



Gambar 4.4 Screenshot film fiksi *MEGATRUH* scene 8, 9, 10, dan 12
(Screenshot oleh : Fathur Rahman)

Film fiksi *MEGATRUH*, dimensi *temporal* terdapat pada beberapa *scene* diantaranya *scene* delapan, sembilan, sepuluh, dan duabelas setiap *scene* ini memiliki cerita yang berkesinambungan satu sama lainnya. Dimensi *temporal* sangat berperan penting dalam menyampaikan isi cerita film fiksi *MEGATRUH*, karena untuk pemotongan waktu pada setiap *scene*-nya namun tidak mengganggu proses identifikasi yang dilakukan oleh penonton.

Pengkarya juga menambahkan sekuen montase pada film fiksi *MEGATRUH*. Sekuen montase merupakan serangkain *shot* yang menunjukkan peristiwa dari waktu ke waktu. Sekuen montase dalam film fiksi *MEGATRUH* bertujuan untuk menunjukkan perkembangan aksi atau peristiwa panjang yang digambarkan secara singkat seperti pertambahannya umur, karir, dan sebagainya. Seringkali sekuen montase juga dilengkapi dengan *headline* beberapa harian surat kabar, dan umumnya sekuen montase diiringi ilustrasi musik atau lagu (Pratista, 2008:142).



Gambar 4.5 Screenshot film fiksi *MEGATRUH* scene 4
(Screenshot oleh : Fathur Rahman)

Dalam film fiksi *MEGATRUH*, sekuen montase terdapat di *scene* empat. *Scene* empat merupakan *scene* montase yang menceritakan tentang penyesalan dan emosi dari Fajar untuk menebus kesalahannya. Fajar berusaha membuat boneka tangan untuk Ibunya. Fajar ingin sekali bertemu dengan Ibunya untuk memberikan boneka tangan yang Fajar buat. Teknik ini pengkarya terapkan karena pengkarya ingin memberikan efek efisien waktu maupun efektivitas pengisian memori awal kepada penonton tentang apa yang dirasakan oleh tokoh utama dalam film fiksi *MEGATRUH*.

4.1.6 Lokasi Pergelaran

Pergelaran karya tugas akhir film fiksi yang berjudul *MEGATRUH* diselenggarakan di Home Theater Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Pengkarya memilih lokasi ini karena lokasi ini merupakan lokasi yang paling gampang dijangkau. Home Theater Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember memiliki ruangan yang cukup memadai, serta fasilitas yang mendukung untuk melaksanakan pergelaran film *MEGATRUH*. Hal ini juga membantu pengkarya agar dapat menjaga fokus penonton ketika pemutaran film berlangsung.

4.2 Konsep Pergelaran Karya

Pergelaran karya tugas akhir film fiksi yang berjudul *MEGATRUH* diselenggarakan di Home Theater Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Konsep pergelaran karya, pengkarya membuat lorong terlihat horor dengan berbagai *property* dari film *MEGATRUH*. Selain dengan tampilan properti film, pengkarya juga menampilkan beberapa media foto sebagai pengenalan identitas aktor, hingga beberapa foto *behind the scene* dari proses produksi film fiksi *MEGATRUH*. Pengkarya juga memberikan souvenir berupa stiker yang bertuliskan *MEGATRUH*, serta pengkarya memberikan *booklet* sebagai informasi tambahan tentang film *MEGATRUH*. Jalannya pergelaran film fiksi *MEGATRUH* di pandu oleh *host* dari awal acara hingga akhir acara. Sebagai tambahan untuk penutup, pengkarya juga melakukan sesi diskusi dan apresiasi tentang film *MEGATRUH*, diakhiri dengan foto bersama penonton.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setiap daerah selalu memiliki ciri khas dan kebudayaannya masing-masing. Salah satu kebudayaan yang paling kental dan pasti dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat adalah mitos. Indonesia adalah negara yang kaya dengan mitos, sehingga mitos kerap kali mempengaruhi kehidupan seseorang, walaupun pada dasarnya mitos belum ada kejelasan logis dan tidak diketahui kebenarannya.

Pengkarya mencoba menuangkan hal ini kedalam sebuah karya *audio visual* berupa film fiksi berjudul *MEGATRUH*. Adik dan Kakak menjalani kehidupannya hanya berdua setelah Ibu yang telah membesarkan mereka meninggal dunia. Namun, disini adik mengalami gangguan psikologis dan selalu merasa bersalah dengan almarhum Ibu, hingga adik selalu merasa dihantui oleh sosok bayang Ibu menjelang memperingati 40 hari meninggalnya.

Selama proses berkarya film *MEGATRUH*, sebagai seorang *editor* yang juga merangkap sebagai sutradara, pengkarya mendapatkan begitu banyak hal baru. Selain pengalaman akademis karena film tugas akhir sebagai syarat wajib untuk menyelesaikan pendidikan dan mendapatkan gelar sebagai sarjana seni, pengalaman berkarya, bekerja, dan berkomunikasi juga banyak pengkarya dapatkan.

Begitu banyak pertimbangan yang dipikirkan untuk mencapai kreativitas dalam meng-*edit* film *MEGATRUH* dengan *genre* drama-horor. Salah satunya adalah penggunaan berbagai transisi untuk perpindahan *scene*. Selain itu pengkarya juga berusaha membuat *treatment editing* yang mampu membuat penonton sadar bahwa selama ini mitos sedang mempengaruhi kehidupan dan terkadang mitos juga dapat menyulitkan diri kita. Hal tersebut dapat tercapai dengan mempertimbangkan apakah logika yang dibuat oleh pengkarya sebagai *editor*, sama dengan logika yang ditangkap oleh penonton, maka dari itu

pengkarya sebagai *editor* tidak pernah bosan untuk menonton kembali film yang sudah pengkarya *edit* agar mendapatkan hasil terbaik.



DAFTAR PUSTAKA

- Aqil, H. 2015. *Manten. Laporan Tugas Akhir Karya*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Ariyanto, M. 2018. *Continuity Editing Pada Film Fiksi BHAKO. Laporan Tugas Akhir Karya*. Jember: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
- Bordwell, D dan K. Thompson. 1979. *Film Art: An Introduction*. Eighth Edision. New York: McGraw-Hili Inc.
- Caecilia. 2015. Analisis *Editing* Memento (2000).
<http://ceaeilm.blogspot.com/2015/04/analisis-editing-20-menit-awal-memento.html>. [Diakses pada 3 Maret 2019].
- Duckworth, A. R. 2017. Pandangan Motley: Kesenambungan Temporal. *Jurnal Film Seni dan Estetika*.
<https://translate.google.com/translate?hl=id&sl=en&tl=id&u=https%3A%2F%2Fardfilmjournal.wordpress.com%2Ftag%2Ftemporal-continuity%2F>. [Diakses pada 5 Maret 2019].
- Iswidayati, S. 2007. Fungsi mitos dalam kehidupan sosial budaya masyarakat pendukungnya. *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. 3(2): 180-184.
- Jonsambull. 2012. *Editing Spasial dan Temporal*.
<https://translate.google.com/translate?hl=id&sl=en&u=https://jonsambull.wordpress.com/2012/12/14/spatial-temporal-editing/&prev=search>. [Diakses pada 5 Maret 2019].
- Mascelli, J. V. 2010. *The Five C's Of Cinematography*. Terjemahan Biran, H. M. Y. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Montase Press.

Randy. 2017. Film Horror Terbaik? The Shining (1980).

<https://tanyamenggeliat.wordpress.com/2017/02/20/film-horror-terbaik-the-shining-1980/>. [Diakses pada 8 Maret 2019].

Sari, D. A. A. 2017. Selamatan kematian di Desa Jaweng Kabupaten Boyolali. *Haluan Sastra Budaya*. 1(2):166-184.

Thompson, R dan C. Bowen. 2009. *Grammer of the Edit*. Second Edition. USA: Jordan Hill Inc.

Tremor. 2018. Movie Review: Goodnight Mommy (2014).

<http://maternaldisaster.com/journal/movie-review-goodnight-mommy-ich-seh-ich-seh-2014/>. [Diakses pada 25 April 2019].

Universitas Jember. 2011. *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Ketiga*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.

Zoebazary, I. 2010. *Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

LAMPIRAN



Suasana PPM Perdana
(Dokumentasi: Satusamalima Picture, 2019)



Survey Lokasi Rumah Set Produksi
(Dokumentasi: Ali Yasir, 2019)



Proses *recce* atau latihan syuting
(Dokumentasi: Satusamalima Picture, 2019)



Suasana syuting film fiksi *MEGATRUH*
(Dokumentasi: Satusamalima Picture, 2019)



Foto *wrap* bersama kru dan pemain
(Dokumentasi: Satusamalima Picture, 2019)



Proses *Scoring* dan *Mixing* film fiksi *MEGATRUH*
(Dokumentasi: Thareq Azis, 2020)



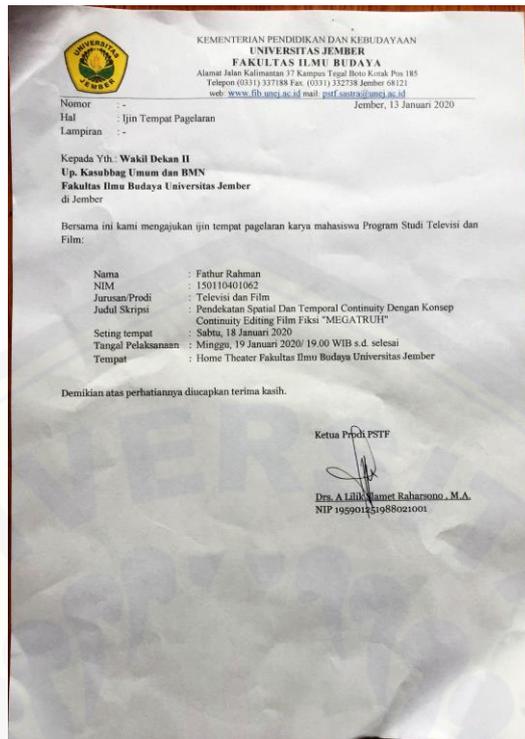
Preview Grading film fiksi Megatruh
(Dokumentas: Razaldi, 2020)



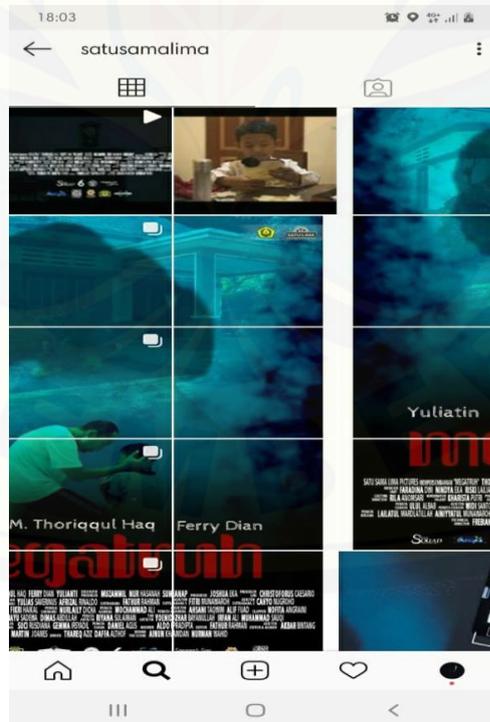
Foto bersama setelah uji kelayakan film fiksi Megatruh
(Dokumentasi: Alip Aprilianto, 2020)



Persiapan untuk pergelaran film fiksi MEGATRUH
(dokumentasi: Alif Widjaja, 2020)



Surat peminjamana lokasi pergelaran film MEGATRUH



Screenshot media promosi film MEGATRUH

Pergelaran Karya Tesis Akhir			
megatruh			
No	NAMA	ALAM	VID
1	Muhammad F. Alim	FIB	
2	Adhika Dwi P.	FIB	
3	Adnan Dwi Cahya	FIB	
4	Dewi Nurcahyo H.	FIB	
5	Yuliati	FIB	
6	Yusuf F.	FIB	
7	Larissa V.C.	RH	
8	Asi	RH	
9	Velatan	DH	
10	Baita	BH	
11	Budhi	BH	
12	Conda	FIB	
13	Oi	FIB	
14	Amulya	WSP	
15	Prima S.	WSP	
16	Muhammad F.	WSP	
17	Yusuf	WSP	
18	Rizki Nur	WSP	
19	Rafiq	WSP	
20	Pradha L.	WSP	
21	Yuda E.W.	WSP	
22	Eca	WSP	
23	Yusuf	WSP	
24	Yusuf	WSP	
25	Yusuf	WSP	
26	Yusuf	WSP	
27	Yusuf	WSP	
28	Yusuf	WSP	
29	Yusuf	WSP	
30	Yusuf	WSP	
31	Yusuf	WSP	
32	Yusuf	WSP	
33	Yusuf	WSP	
34	Yusuf	WSP	
35	Yusuf	WSP	
36	Yusuf	WSP	
37	Yusuf	WSP	
38	Yusuf	WSP	
39	Yusuf	WSP	
40	Yusuf	WSP	
41	Yusuf	WSP	
42	Yusuf	WSP	
43	Yusuf	WSP	
44	Yusuf	WSP	
45	Yusuf	WSP	
46	Yusuf	WSP	
47	Yusuf	WSP	
48	Yusuf	WSP	
49	Yusuf	WSP	
50	Yusuf	WSP	

Flora Adhik	FHM	PRH
Fajar B.H.E	WSP	PRH
Asi	AMPO	PRH
Da O	WSP	PRH
Dika	FIB	PRH
Nyfa	FIB	PRH
M. Rizki Amalia	FIR	PRH
Ella	FIB	PRH
Anda	FIB	PRH
Fani		PRH
Jeanling		PRH
Katambing		PRH
Kant		PRH
Singgih		PRH
Rahm		PRH
Rafiq		PRH
Andika H.		PRH
Alf. Syah		PRH
Yadhiswiz		PRH
Adha Adh		PRH
Tarica		PRH
Risma		PRH
FARIS		PRH

Bukti daftar hadir pada saat pergelaran (Screenshot: Fathur Rahman, 2020)



Poster film MEGATRUH



Suasana registrasi saat pergelaran film MEGATRUH
(Dokumentasi: Alif Widjaja, 2020)



Sambutan pengkarya saat pergelaran film MEGATRUH
(Dokumentasi: Alif Widjaja, 2020)



Suasana diskusi dan apresiasi film MEGATRUH
(Dokumentasi: Alif Widjaja, 2020)



Booklet dan souvenir stiker film MEGATRUH
(Dokumentasi: Alif Widjaja, 2020)