

**PENDEKATAN INTELLECTUAL MONTAGE
DALAM EDITING FILM TELEVISI "EVORAH"**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



disusun oleh
Risky Julian Permana
NIM: 0610243032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2012

**PENDEKATAN INTELLECTUAL MONTAGE
DALAM EDITING FILM TELEVISI "EVORAH"**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi

NO. TUGAS	
NO. SK	3813/H/S/2012
TERIMA	29/2/2012



disusun oleh
Risky Julian Permana
NIM: 0610243032



JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2012

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal **13 FEB 2012**

Dosen Pembimbing I

Arif Sulistyono, S.Sn.

NIP: 19760422 200501 1 002

Dosen Pembimbing II

Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.

NIP: 19780506 200501 2 001

Cognate

Roni Edison, S.Sn.

NIP: 19681230 199802 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Deddy Setyawan, S.Sn., M.Sn

NIP : 19760729 200112 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP: 19580912 198601 1 001





Form VII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Risky Julian Permana
No. Mahasiswa : 0610243032
Angkatan Tahun : 2006
Judul Penelitian/ :
Perancangan karya : Pendekatan Editing Intellectual Montage dalam
Film Televisi EVORAH

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 12 Januari 2012

Yang menyatakan



Risky Julian Permana

NB:

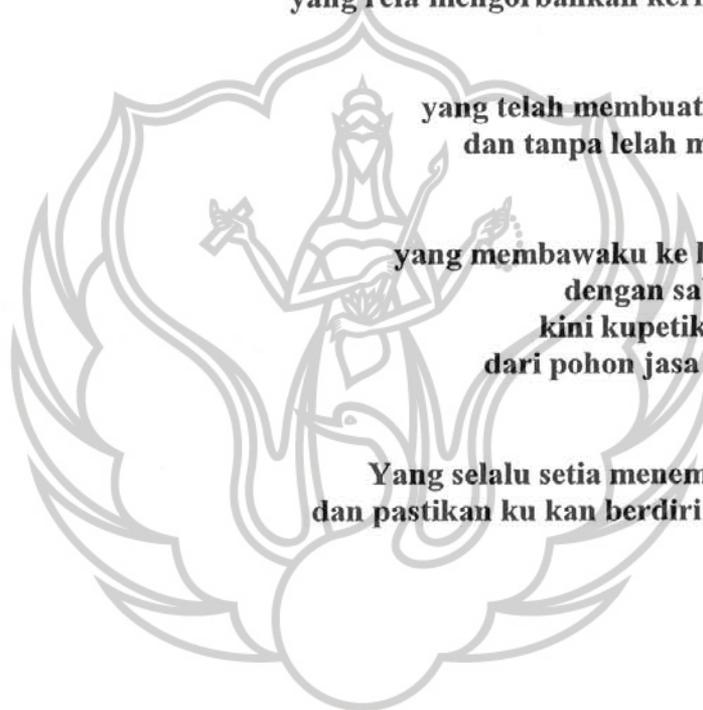
Bermaterai sesuai ketentuan

**Kupersembahkan karya Tugas Akhir ini
untuk semua makhluk yang berpengaruh dalam duniaku,
yang rela mengorbankan keringat hingga darah,**

**Ayah dan Ibu
yang telah membuatku ada di dunia ini
dan tanpa lelah memberikan petunjuk**

**Para dosen
yang membawaku ke ladang-ladang ilmu
dengan sabar tak kenal jemu
kini kupetik buah kejayaan itu
dari pohon jasa seharum narwastu**

**Para Sahabat
Yang selalu setia menemani disaat terjatuh
dan pastikan ku kan berdiri lagi untuk bangkit**



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita limpahkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat limpahan rahmat dan hidayahNya laporan Tugas Akhir karya seni film yang berjudul “*Evorah*” ini dapat selesai disusun dengan baik dan lancar.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana tidaklah dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Alexandri Luthfi R., M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Roni Edison, S.Sn, selaku *cognate*.
3. Deddy Setyawan, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro S.Sn., M.A, selaku Sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan selaku Dosen Pembimbing II
5. Arif Sulistyono, S.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Lucy Ratnaningdyah SIP., M.A, selaku Dosen Wali.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh staf karyawan Akmawa Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Mama Papa, dik Dina dan Dea, dan semua keluarga.
10. Harvando Dafne atas kerjasamanya dalam kolektif TA ini.
11. Oky Rey Montha Bukit dan semua teman-teman TK.
12. Semua teman-teman talent dan tim produksi film *Evorah*.
13. Teman teman Jurusan Televisi angkatan 2005 – 2011 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

14. Teman teman Hang Out management, atas maklum waktunya untuk break di saat TA.
15. Teman-teman kost Ananta, AM86 Krapyak, dan Kontrakan Bugisan 13c.

Akhir kata, semoga karya film "*Evorah*" ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para praktisi film, pengamat film dan tentunya masyarakat untuk mendapatkan sebuah pelajaran yang segar dan menghibur melalui media televisi. Adapun laporan ini semoga juga dapat bermanfaat bagi yang membacanya.



Yogyakarta, 12 Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR ISTILAH.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I	PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	8
C. Tujuan Penciptaan.....	9
D. Tinjauan Karya.....	10
BAB II	OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS
A. Objek Penciptaan.....	15
B. Analisis.....	21
B.1. Ringkasan Plot.....	21
B.2. Segmentasi Plot Naskah.....	21
B.3. Analisis Shot Film Evorah.....	22
BAB III	LANDASAN TEORI
A. Film Televisi.....	40
B. Editing.....	42

	C. Editing <i>Intellectual Montage</i>	47
	D. <i>Editing Intellectual Montage</i> dalm Film Televisi	49
BAB IV	KONSEP KARYA	
	A. Konsep Estetik.....	51
	A.1. Konsep Estetik Film Evorah.....	51
	A.2. Konsep Estetik Editing Film Evorah.....	51
	B. Disain Program.....	53
	C. Disain Produksi.....	54
	D. Konsep Teknis.....	54
BAB V	PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
	A. Tahapan Perwujudan Karya.....	60
	1. Pra Produksi.....	60
	2. Produksi.....	60
	3. Pasca Produksi.....	60
	B. Pembahasan Karya.....	62
BAB VI	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	71
	B. Saran.....	71
	DAFTAR PUSTAKA.....	73
	LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover Film <i>Big Fish</i> . Karya Tim Burton. Tahun 2003.....	10
Gambar 2. Scene Taman Fantasi dalam film <i>Big Fish</i>	10
Gambar 3. Cover Film <i>Run Lola Run</i> . Karya Tom Tykwer. Tahun 1998	11
Gambar 4. Bentuk Editing <i>Intellectual Montage</i> dalam film <i>Run Lola Run</i>	12
Gambar 5. Cover film Cin(T)a. Karya Sammaria Simanjuntak. Tahun 2009.....	13
Gambar 6. Bentuk <i>Intellectual Montage</i> dalam film Cin(T)a	14
Gambar 7. Lukisan Kirey " <i>Make a Wish</i> ". 2010.....	16
Gambar 8. Lukisan Kirey " <i>Trip of Trap</i> ". 2010.....	16
Gambar 9. Lukisan Kirey " <i>Persuade</i> ". 2010.....	17
Gambar 10. Lukisan Kirey " <i>Decision</i> ". 2010.....	17
Gambar 11. Lukisan Kirey "Louisse". 2010.....	18
Gambar 12. Kirey sedang melukis	18
Gambar 13-89. Analisis Shot Film Evorah	22
Gambar 90. <i>Match Cut</i> di Scene 28.....	55
Gambar 91. <i>180-Degree Rule</i> di Scene 27.....	55
Gambar 92. <i>Eyeline Match</i> di Scene 2	56
Gambar 93. <i>Match on Action</i> di Scene 27	56
Gambar 94. <i>Reverse Shot</i> di Scene 12	56
Gambar 95. <i>Establishing Shot</i> di Scene 14	57
Gambar 96. <i>POV Cutting</i> di Scene 13	57
Gambar 97. <i>Match Cut</i> di Scene 27	57
Gambar 98. <i>Cutaway</i> di Scene 23	58
Gambar 99. <i>Cut in</i> di Scene 20	58
Gambar 100. <i>Cross Cutting</i> di Scene 9	59

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario
- Lampiran 2. Editing *Script*
- Lampiran 3. Story Board
- Lampiran 4. Jadwal *Shooting*
- Lampiran 5. Foto Produksi



DAFTAR ISTILAH

<i>Capture</i>	: Proses tranfer data video
<i>Editing Script</i>	: Rancangan untuk mengedit sebuah film
<i>Falsafi</i>	Bersifat falsafah, hingga memperhatikan unsur estetis
<i>Footages</i>	: Materi siap pakai, berupa stok video dokumentasi, film, gambar ataupun lukisan
<i>Film Maker</i>	: Orang yang memiliki kreatifitas dalam membuat Film
<i>Graphic Novel</i>	: Peran gambar dalam komik, penggunaan teks minim
<i>Intellectual</i>	: Memiliki pemikiran yang cerdas dan kreatif
<i>Intellectual</i>	: Editing yang dilakukan dengan memasukkan shot yang tidak ada hubungannya dengan shot sebelum atau sesudahnya
<i>Montage</i>	
<i>Mise en scene</i>	: Segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi sebuah film
<i>Montase</i>	: Rangkaian atau kompilasi shot
<i>Scene</i>	: Satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi yang berkesinambungan
<i>Screen Directing</i>	: Hubungan arah ke kanan dan ke kiri pada sebuah adegan yang ditentukan oleh posisi, pergerakan, serta arah pandang karakter
<i>Sekuen</i>	: Satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh
<i>Shot</i>	: Satu rangkaian gambar utuh yang tidak terintupsi oleh potongan gambar, rangkaian shot membentuk scene
<i>Sound Effect</i>	: Efek suara tambahan untuk membangun adegan
<i>Stimulus</i>	: Rangsangan untuk menjadi aktif
<i>Video Recorder</i>	: Perekaman video secara digital
<i>Voice</i>	: Aspek suara yang mendukung dalam film
<i>Werewolf</i>	: Manusia serigala, sebuah mitos dari Eropa kuno berupa makhluk monster setengah manusia setengah serigala

ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya Seni “Pendekatan *Intellectual Montage* dalam Editing Film Televisi Evorah” ini bertujuan sebagai berikut: a) Menciptakan sebuah karya audio visual dengan penerapan kajian eksplorasi editing *Intellectual Montage*; b) Memberikan sentuhan estetis dari aplikasi metode editing *Intellectual Montage*, sehingga penonton diharapkan mampu membangun aspek intelektualnya; c) Mengekplorasi karya lukisan menjadi sebuah karya film televisi. Film Evorah ini tidak hanya sekedar menampilkan pesan verbal (dialog dan ekspresi pemain) tetapi juga menampilkan pesan non verbal (makna *shot* dan *editing*) yang mendukung program film televisi ini.

Adapun dalam film terdapat aspek yang membentuk sebuah film, diantaranya “sentuhan” pada aspek editing. Editing mampu memberikan inovasi baru dalam program Film Televisi, salah satunya dengan editing *Intellectual Montage*.

Editing *Intellectual Montage*, menurut Sergei Eisenstein sebuah *shot* seharusnya tidak sekedar disambung dengan *shot* lain, namun harus dibenturkan/dikonflikkan (*montage attraction*) dengan *shot* yang tidak ada hubungan dengan *shot* sebelumnya, yang akan menghasilkan makna yang sama sekali baru.

Kata kunci : Film Televisi, Editing, *Intellectual Montage*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi adalah media massa yang paling banyak digemari komunikasi untuk menyampaikan pesan tertentu, hal ini dikarenakan daya tarik televisi melebihi bentuk media massa lainnya. Salah satu kelebihan televisi sebagai media massa adalah komunikasi dapat menyampaikan pesan berupa suara dan gambar kepada target penonton. Televisi dapat memberikan imbas yang luar biasa besar bagi kehidupan masyarakat bahkan kehadirannya berpengaruh pada perilaku dan pola pikir masyarakat Indonesia. Dengan adanya televisi masyarakat mudah memperoleh informasi yang disukainya tanpa memerlukan pengorbanan yang berat serta karakteristiknya yang mendukung yaitu audio visual, televisi mampu membangkitkan selera pemirsa atas rangsangan visual.

Saat orang pertama kali membuat televisi, mereka menyadari bahwasannya televisi itu hanyalah merupakan suatu alat elektronik yang sama halnya dengan alat elektronik yang lainnya. Akan tetapi dengan kehadiran televisi yang merupakan alat ini, maka impian khalayak untuk dapat “melihat sesuatu dari jarak jauh” telah menjadi kenyataan. Dengan menonton televisi, penonton dapat melihat gambaran yang lebih jelas daripada media massa lainnya. Daya tarik ini selain melebihi radio juga melebihi film bioskop. Karena dengan menonton televisi, program acara dapat dinikmati di rumah dengan aman dan nyaman. Meskipun ukuran televisi yang relatif kecil dibandingkan dengan layar bioskop, namun pesawat televisi dapat menghadirkan berbagai tayangan program acara yang menarik dari berbagai penjuru dunia.

Televisi memiliki tiga fungsi utama yang sangat kompleks yakni sebagai berikut : Fungsi penerangan, fungsi pendidikan, dan fungsi hiburan.¹

¹Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1993, hal 23-30

Kemajuan dibidang teknologi komunikasi elektronik yang terus berkembang membuat televisi semakin unggul dibandingkan dengan media lainnya, hal ini dikarenakan televisi memiliki kekuatan *audio visual*-nya yang mampu mempengaruhi penontonnya dalam hal tingkah laku, moral, sikap serta pembentukan pola pikir.²

Dari keterangan di atas, televisi merupakan media masa elektronik yang mampu membentuk sikap, perilaku dan cara berpikir penonton. Semua ini didasari oleh sifat dasar media masa televisi sebagai media pendidikan.

Memang telah dirasakan bahwa pengaruh informasi melalui media masa menentukan aspek-aspek kehidupan manusia, khususnya melalui media massa televisi yang memiliki karakteristik sendiri. Apalagi jangkauannya sangat luas, bahkan relatif tidak terbatas dan mampu menembus segenap lapisan masyarakat. Karena itu perlu dimanfaatkan dengan mendayagunakan segala kekuatan yang dimiliki untuk tujuan pembangunan di segala bidang, khususnya pembangunan dunia pendidikan, karena pendidikan merupakan bekal dalam menentukan corak suatu bangsa. Untuk menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang cerdas, tentu saja tidak cukup hanya membuat rakyat banyak tahu, melainkan harus lebih dari itu dan menjadikan bangsa Indonesia bernalar dan berpikir kreatif. Pesan yang disampaikan melalui media masa akan menimbulkan reaksi yang berbeda bagi penerimanya, karena mereka mempunyai karakter dan kepentingan yang berbeda.

Berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pesan komunikasi atau *stimulus* yang disampaikan melalui media massa, akan mendapatkan berbagai tanggapan individu-individu. Artinya, individu-individu akan memberikan makna yang berbeda terhadap pesan yang diterimanya. Hal ini disamping karena karakteristik individu-individu yang berbeda, juga karena faktor tingkat pengalaman, tingkat pendidikan, serta lingkungan sosial mereka yang berbeda pula.

Penonton yang menjadi sasaran pesan komunikasi melalui media massa

² Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta : Duta Wacana University Press, 2004, hal 26

televisi sangat “heterogen“, heterogenitas khalayak ini disebabkan oleh adanya perbedaan adat istiadat, kebudayaan, agama, pendidikan, keinginan, cita-cita usia, jenis kelamin, dan sebagainya.

Acara siaran televisi, terbagi dalam 2 kelompok. Pertama, kelompok acara yang bersifat umum, sasarannya khalayak secara keseluruhan, yang disebut sebagai khalayak sasaran umum (*target penonton*). Kedua, acara siaran yang sasarannya hanya untuk kelompok tertentu dan disebut sebagai kelompok sasaran (*target group*).³

Penonton program televisi bersifat heterogen, agar lebih efektif dalam penerimaan pesan, penonton yang heterogen tadi, dikelompokkan atau disegmentasikan, berdasarkan kelompok umur, jenis kelamin, pendidikan, ekonomi, agama, dan masih banyak lagi yang dapat digunakan untuk dasar pengelompokan. Sehingga penonton diharapkan memberikan umpan balik, setelah mengikuti program siaran yang disiarkan.

Untuk memenuhi fungsi televisi sebagai media pendidikan, maka diperlukan berbagai program acara, jika dilihat dari sifatnya maka dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu program faktual (meliputi program berita, dokumenter, dan *reality show*); dan program fiksi (*fictional*, meliputi komedi dan program drama/film Televisi). Melalui program drama/film televisi, pembuat program dapat mendidik penonton di Indonesia agar menjadi cerdas dan melakukan pemikiran yang kreatif terhadap sebuah visualisasi yang ada dalam film televisi. Tentunya dalam proses kreatif sebuah film televisi, pembuat program dapat melakukannya dalam banyak aspek.

Film Televisi dalam bahasa Inggris disebut sebagai (*Television Movie*) atau lebih sering dikenal sebagai FTV adalah jenis film yang diproduksi untuk televisi yang dibuat oleh stasiun televisi ataupun rumah produksi berdurasi 120 menit sampai 180 menit dengan tema yang beragam seperti remaja, tragedi kehidupan, cinta, dan agama.⁴

³ Ibid Hal 62

⁴ http://id.wikipedia.org/wiki/Film_televisi/senin, 5 September 2011/pukul 15.10 WIB

Program film televisi merupakan upaya kreatif untuk menceritakan suatu cerita tertentu agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh penonton. Untuk menampilkan kekuatan program film televisi tidak hanya sekedar menampilkan pesan verbal (dialog dan ekspresi pemain) tetapi juga harus menampilkan pesan non verbal (makna *shot* dan *editing*) yang mendukung program film televisi.

Seperti drama, film melakukan komunikasi visual melalui laku dramatik, gerak, ekspresi, dan komunikasi verbal melalui dialog. Seperti musik pada puisi, film mempergunakan irama yang kompleks dan halus. Dan khususnya seperti puisi ia berkomunikasi melalui citra, metafora dan lambang-lambang. Laksana pantomime, film memusatkan diri pada gambar bergerak, dan seperti tari, gambar bergerak itu memiliki sifat-sifat ritmis tertentu. Akhirnya seperti novel, film mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerak majukan atau memundurkannya secara bebas dalam batas-batas wilayah yang cukup lapang dari kedua dimensi ini.⁵

Film tak hanya terbatas dalam lingkungan subyeknya, tapi dalam cakupan cara pendekatan pada materi naskah cerita tersebut. dalam kedalaman film dapat memusatkan pada realita dan pada yang bersifat sensual murni, atau menggali sesuatu yang bersifat *intelektual* dan *falsafi*.⁶

Penyampaian informasi melalui media audio visual haruslah melalui metode yang tepat supaya pesan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Melalui film cerita, pesan yang dikemas dengan media audio visual dapat disampaikan dengan memberi sentuhan pada emosi dan cara pandang penonton. Metode seperti itu diharapkan dapat mengefektifkan penyampaian pesan pada penonton yang seharusnya membangun aspek intelektual atau pemikirannya sendiri, bukan sekedar emosinya saja.

Sentuhan dalam sebuah program televisi dapat dilakukan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya yaitu sentuhan pada aspek editing. Dalam editing dimungkinkan untuk "mengkontruksi" pemahaman penonton pada gambar,

⁵ Asrul Sani, *Cara Menilai Sebuah Film*, Jakarta: Yayasan Citra, 1992, hal 4

⁶ Ibid Hal 5

sebuah film seharusnya dapat melibatkan emosi penonton, artinya saat melihat film, penonton tidak berhenti hanya mendapatkan informasi belaka, namun juga aspek emosinya turut dibangun. Oleh karena bahwa adegan-adegan dalam film sesungguhnya dapat dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatikanya.

Namun dalam film drama, tidak hanya dibangun aspek dramatikanya, Penonton seharusnya juga dibangun aspek intelektual/pemikirannya sendiri, bukan sekedar emosinya saja. seperti yang diungkapkan oleh dasar pemikiran Eisenstein. Dasar pemikiran Eisenstein sesuai dengan ideologi yang dianut oleh negaranya, yaitu *Marxisme*, terutama *Dialektika Materialisme*. Dari pemikiran tersebut muncullah teori konflik, dimana sebuah pemikiran (tesis) harus dibenturkan dengan pemikiran lain (antitesis) akan memunculkan pemikiran baru (sintesis). Saat diterapkan di dalam film, menurut Eisenstein sebuah shot seharusnya tidak sekedar disambung dengan shot lain, namun harus dibenturkan/dikonflikkan (*montage attraction*) yang akan menghasilkan makna yang sama sekali baru. Teorinya ini dikenal dengan istilah *Intellectual Montage*.⁷

Editing *Intellectual Montage* ini, lebih menggunakan visual nonverbal, tanda tanda dalam bentuk ikon maupun simbol untuk menyampaikan suatu pesan dalam sebuah film. Rangkaian gambar dalam film membentuk imaji dan sistem penandaan. Bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan.....⁸

Sebuah tanda dalam sebuah film tentunya tidak selalu bersifat arbitrer (semena), namun memiliki motivasi atau beralasan. Dengan kata lain visualisasi tanda maupun simbol itu memiliki makna konotasi atau metafora.

Seperti yang dikutip oleh Alex Sobur dalam buku *Semiotika Komunikasi*

⁷ Sergei Eiseinstein, *Film Form, Essays in Film Theory*. Harcourt, Inc. Florida, 1977, Hal 11

⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004, Hal 131

hal 263, ia menjelaskan pendapat Arthur Asa Berger, yang menyatakan bahwa kata konotasi melibatkan simbol-simbol, historis, dan hal-hal yang berhubungan dengan emosional.

Makna konotatif bersifat subjektif dalam pengertian bahwa ada pergeseran dari makna umum (Denotatif) karena sudah ada penambahan rasa atau nilai tertentu, baik itu yang positif maupun negatif.

Pentingnya proses *editing* membuat peran editor hampir sama dengan seorang sutradara. Dan dapat disebut juga sebagai *2nd Director*. Terlepas dari kualitas, bahan baku yang dimiliki sutradara juga penting, yaitu untuk memberi perhatian khusus dalam memutuskan setiap segmen yang akan muncul dan berapa lama akan tetap di layar. Proses ini harus dilakukan dengan kepekaan artistik, persepsi, dan estetika, yang merupakan sebuah penilaian serta keterlibatan yang menyeluruh dalam subjek dan pemahaman yang jelas tentang maksud *filmmaker* atau sutradaranya. Oleh karena itu, hampir sebagian besar sutradara dan editor mempunyai peran yang hampir sama dalam pembangunan sebuah film.

Karena begitu pentingnya proses editing, maka peranan editor dapat disamakan dengan peranan sutradara. Lepas dari Kualitas bahan yang disediakan oleh sutradara, ia akan merupakan sesuatu yang tidak berharga sama sekali, jika tidak dipertimbangkan dengan baik, kapan suatu bagian gambar harus tampil di layar. Pekerjaan menyambung bagian bagian ini harus dikerjakan dengan kepekaan artistik, persepsi artistik dan pertimbangan estetik, dengan suatu rasa keterlibatan yang sungguh-sungguh dalam subjek film dan dan dengan suatu pengertian yang jelas tentang tujuan yang hendak diraih oleh sutradara. Oleh karena dalam penyusunan sebuah film sutradara dan editor harus dianggap sebagai teman sekongsi yang sama derajatnya. Bahkan dalam hal-hal tertentu, mungkin yang jadi jenius untuk pembangunan yang sebenarnya, ahli membangun atau arsitek sebuah film adalah editor, jika seorang editor memiliki penglihatan yang paling jelas tentang kesatuan sebuah film, mungkin sekali ia dapat mengimbangi ketiadaan penglihatan yang jelas di pihak sutradara.⁹

Karya tugas akhir ini mengangkat naskah film Evorah yang terinspirasi oleh pameran seorang pelukis bernama Oky Rey Motha Bukit (Kirey) yang berjudul *Evil of Rabbit Head* (Evorah) yang antara satu lukisan dengan lukisan

⁹ Asrul Sani, *Cara Menilai Sebuah Film*, Jakarta: Yayasan Citra, 1992, hal 104

lainnya menunjukkan ungkapan yang menggunakan bahasa komik yang paralel dengan perkembangan komik ke *graphic novels* dimana peran gambar menjadi lebih besar dalam membawa cerita sementara peran teks dikurangi secara drastis. Isi dari cerita dalam lukisan-lukisan Kirey itu sendiri yang diterjemahkan dalam film televisi Evorah.

Mengalami trauma di masa kecil, menjadikan Kirey sebagai seorang pribadi yang memiliki dunia fantasinya sendiri. Lukisannya bercerita tentang tokoh-tokoh di fantasinya dengan warna-warna pastel lolypop yang mewarnai kanvas-kanvasnya. Visualisasi dari film ini akan menampilkan karakter-karakter fantasi yang masuk dalam pribadinya. Karakter-karakter itu merupakan sisi lain dari pribadi Kirey itu sendiri.

Kebanyakan program film Televisi yang kita saksikan di layar kaca masih menggunakan bahasa verbal dalam setiap adegannya. Ketika ada sebuah adegan tabrakan mobil, benar-benar ditunjukkan dengan kejadian yang sebenarnya, akan sama pengertiannya jika sebelum mobil itu benar-benar tabrakan, dimasukan stok gambar adu banteng, kemudian mobil ambulance datang. Penonton yang cerdas tentunya akan mengerti bahwa kedua mobil bertabrakan. Begitu juga dalam film Televisi Evorah ini.

Karya ini menghadirkan inovasi baru program televisi dengan editing *intelektual montage*, diharapkan penonton TV Indonesia mendapatkan wacana baru tentang tontonan yang menimbulkan *sintesis*. Tidak hanya memenuhi kebutuhan hiburan semata, namun mampu menterjemahkan bahasa visual sesuai pemikirannya sendiri.

Pendekatan editing *Intellectual Montage* inilah yang dirasa tepat untuk dijadikan pendekatan teori editing dalam film ini. Dalam beberapa scene akan dimasukan simbol-simbol, gambar-gambar, lukisan-lukisan Evorah, yang sama sekali tidak ada hubungan dengan ruang dan waktu dalam scene itu sendiri sehingga akan mengandung sebuah konotasi dari adegan itu.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan dari karya ini, berawal dari ketertarikan untuk mengonsep salah satu aspek sinematik dalam film Evorah, yaitu dari editingnya. Film Evorah itu sendiri terinspirasi oleh sebuah pameran lukisan yang berjudul sama Evorah (Evil of Rabbit Head) yang kemudian menjadi sebuah skenario Film Televisi "Evorah".

Biasanya, ide datang dari sebuah pengalaman pribadi yang menarik, cerita yang didengar, sesuatu yang dibaca dalam sebuah buku atau surat kabar beberapa kejadian menarik yang memberi ide untuk produksi. Setelah ide, harus mulai merumuskan tujuan dan objektif.¹⁰

Isi dari skenario film Evorah, berawal dari sebuah pengalaman seorang pelukis bernama Oky Rey Montha Bukit yang mengalami trauma di masa kecil karena kekerasan di rumahnya. Pengalaman buruk di waktu kecilnya menjadikan dia selalu berfantasi terhadap objek yang ada di penglihatannya. Objek-objek fantasinya itu dituangkan dalam lukisan yang bercerita. Kirey menciptakan tokoh-tokoh yang ada di fantasinya. Tidak lain tokoh-tokoh itu adalah sisi lain dirinya sendiri. Diceritakan dalam lukisan-lukisan Evorah, karakter Judaz sebagai sisi jahat pada dirinya, karakter Louise sebagai sisi baik dan feminin, dan karakter Joan sebagai karakter kepala kelinci yang menempel di kepalanya, dan gambaran dari Kirey itu sendiri karakter bernama Evorah.

Visualisasi *mise en scene* dalam film Televisi "Evorah" ini akan bernuansa seperti Lukisan Evorah itu sendiri, dimana permainan warna akan mendominasi dalam setting, kostum, *make up* dan pencahayaannya.

Editor berperan pada saat proses pra produksi sampai pasca produksi, dimana peran editor tidak hanya sekedar mengedit film ini namun berperan dalam

¹⁰ Gerald Millerson and Owens, Jim Television Production *Fourteenth Edition*, USA : Focal Press, 2009, Hal 53

mengonsep film ini dari aspek editingnya. Juga bertanggung jawab menentukan hasil akhir film televisi ini. Oleh karena begitu pentingnya proses editing, maka peranan editor dapat disamakan dengan peranan sutradara.

Secara spesifik editing dalam film ini akan dilakukan pendekatan editing *Intellectual Montage*, karena dalam beberapa scene dalam film ini, tidak divisualkan secara verbal, namun dengan simbol, maupun stok gambar yang tidak ada hubungan ruang dan waktu pada scene tersebut, serta memasukan *footage* lukisan Kirey yang bercerita sesuai dengan scene yang ada dalam film ini. Sehingga dengan pendekatan teori ini aspek intelektual penonton mampu dibangun, dan sebagai inovasi baru editing dalam program film televisi.

C. Tujuan dan Manfaat

C.1. Tujuan Penciptaan :

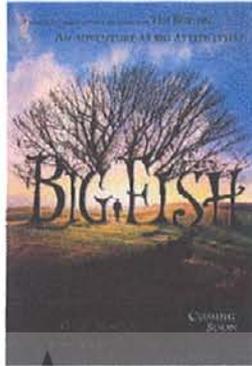
1. Menciptakan sebuah karya audio visual dengan penerapan kajian eksplorasi editing *Intellectual Montage*
2. Memberikan sentuhan estetis dari aplikasi metode editing *Intellectual Montage*, sehingga penonton diharapkan mampu membangun aspek intelektualnya
3. Mengeplorasi karya lukisan menjadi sebuah karya film televisi.

C. 2. Manfaat Penciptaan :

1. Sebagai sebuah langkah awal dalam mengeksplorasi pengetahuan tentang konsep editing dalam program Film Televisi
2. Sebagai alternatif pilihan program Film Televisi kepada pemirsa.

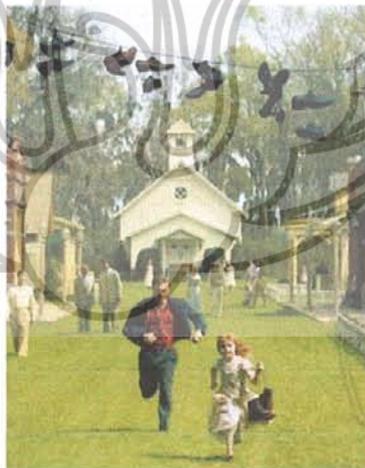
D. Tinjauan Karya

1. Big Fish



Gambar 1. Cover Film *Big Fish*. Karya Tim Burton. Tahun 2003

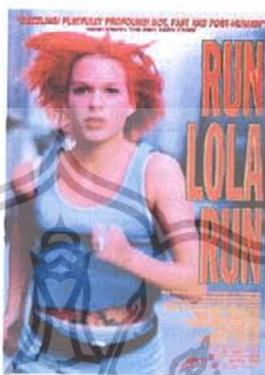
Dari segi struktur naratif *Big Fish* dapat dijadikan acuan karya karena *Big Fish* menceritakan tentang rekonsiliasi hubungan ayah-anak ketika si anak menceritakan kembali cerita-cerita bapaknya yang menurutnya tidak masuk akal dan penuh dengan karakter dongeng. (penyihir, putri duyung, raksasa, dan *werewolf*) dan tempat (sirkus, kota-kota kecil, kota mitologis momok), semua yang adalah gambar klasik dan arketipe.



Gambar 2. Scene Taman Fantasi dalam film *Big Fish*

Film televisi “Evorah” dianggap memiliki persamaan dengan *Big Fish* dari cara tokoh memvisualkan tokoh-tokoh imajinasinya. Bagaimana Oky Rey tokoh dalam film televisi “Evorah” memvisualkan tokoh-tokoh imajinasinya sehingga benar-benar serasa hidup di dunia nyata. Sedangkan perbedaannya, tokoh-tokoh fantasi yang diciptakan Kirey itu, tertuang dalam karya-karya lukisannya.

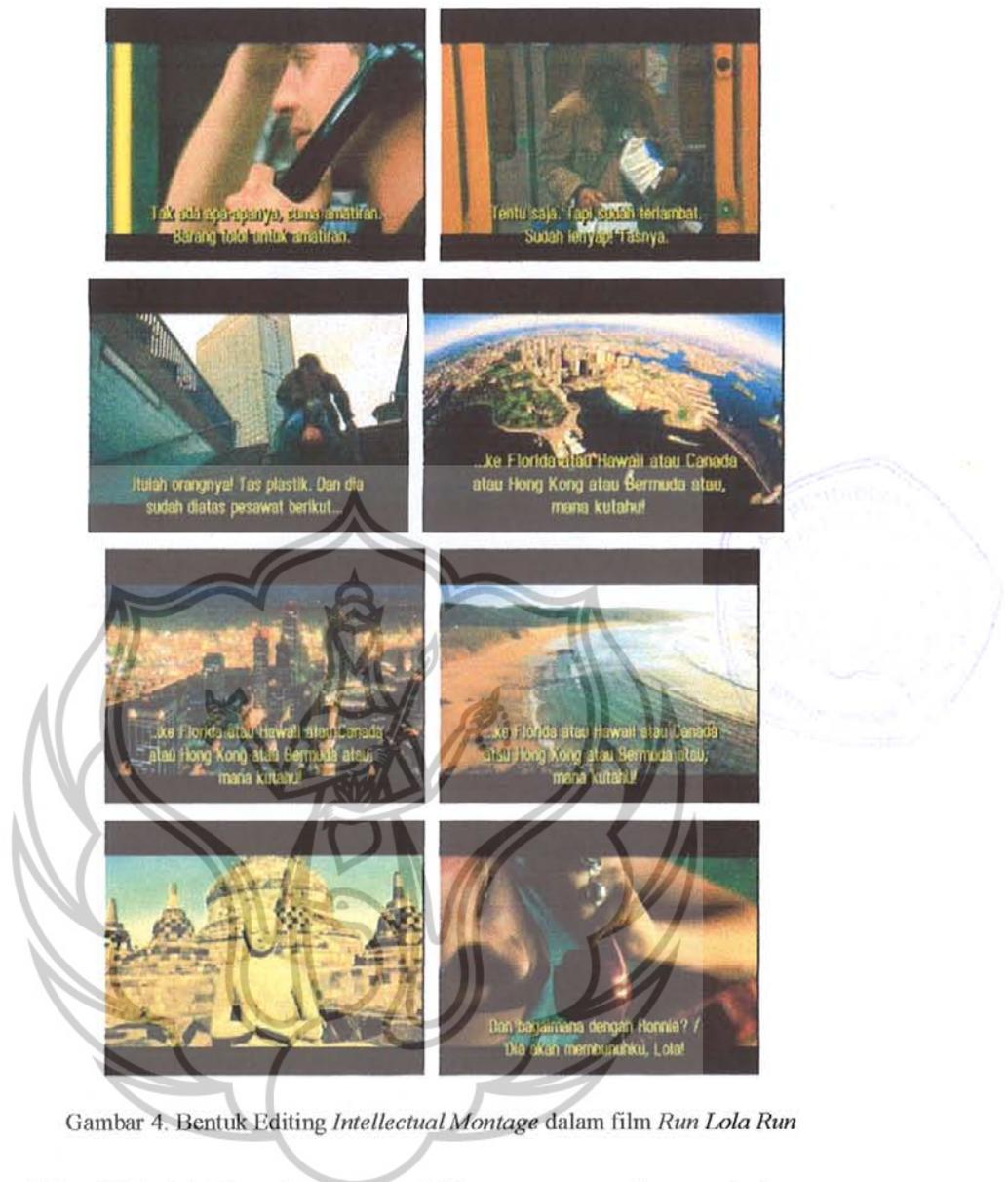
2. Run Lola Run



Gambar 3. Cover Film *Run Lola Run*. Karya Tom Tykwer. Tahun 1998

Dalam tinjauan karya untuk *Intellectual Montage* film *Run Lola Run* menjadi bahan acuan untuk penggarapan film *Evorah* ini. Dimana dalam sebuah adegan dimasukkan shot yang tidak ada hubungannya dengan shot sebelumnya.

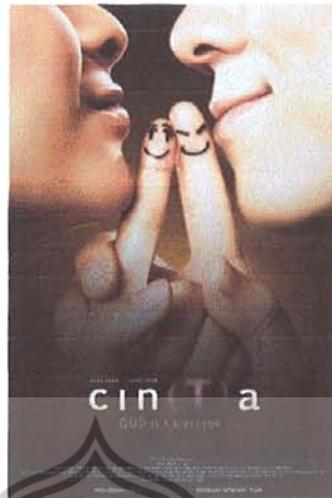
Dalam film *Run Lola Run*, dikisahkan Mannie kehilangan tasnya yang berisi uang ketika ia berada di kereta api dan ia menduga seorang pengemis telah mengambilnya. Suatu ketika Mannie berkata pada Lola, “ ... Ia (pengemis yang mengambil tasnya) pasti sudah berada dalam pesawat ke Florida, Hawaii, Canada, Hongkong, Bermuda, atau kemana saja “. Pada saat bersamaan serangkaian shot pantai, kota serta tempat wisata di dunia muncul secara bergantian. Rangkaian shot itu tidak berhubungan dengan shot sebelumnya. Namun memiliki motivasi untuk menginformasikan perpindahan dari satu Negara ke Negara lainnya.



Gambar 4. Bentuk Editing *Intellectual Montage* dalam film *Run Lola Run*

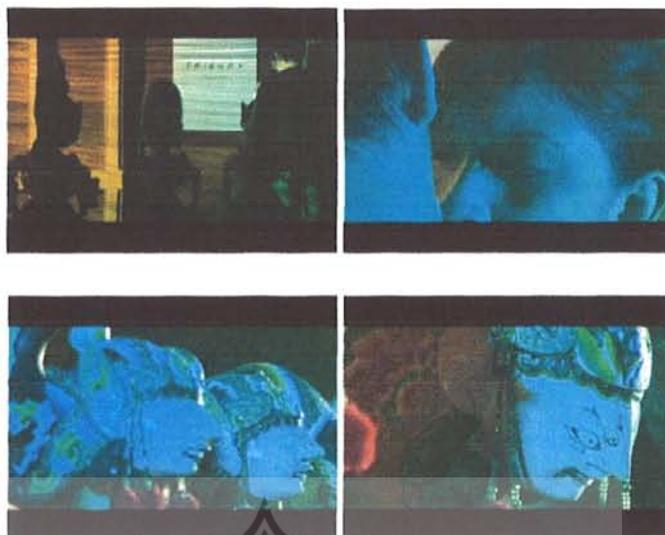
Film Televisi Evorah ini memiliki persamaan dengan beberapa scene dalam film *Run Lola Run*, dari aspek editingnya. Dimana terdapat beberapa scene menggunakan teori *Intellectual Montage*. Contoh rangkaian *shot* pada gambar diatas, memasukkan gambar-gambar/*footages* tempat-tempat wisata di dunia dimana tidak ada hubungan secara langsung dengan shot sebelumnya. Perbedaan dengan film televisi Evorah, gambar-gambar/*footages* yang akan dimasukkan adalah beberapa lukisan Kirey yang menggambarkan tokoh-tokoh fantasinya.

3. Cin(T)a



Gambar 5. Cover film Cin(T)a. Karya Sammaria Simanjuntak. Tahun 2009

Film Indonesia yang bercerita tentang Cinta segitiga antara Cina, Tuhan, dan Annisa. Tema dari film ini adalah hubungan lelaki-perempuan berbeda agama dan ras tertentu yang mungkin belum digali lebih dalam pada film lain dihadirkan dengan gamblang di sini dan tentunya memikat karena kontroversinya, terlebih lagi bagi para anak muda yang mengaku film ini merefleksikan kehidupan cinta mereka. Dalam beberapa scene di film ini juga menggunakan *editing Intellectual Montage*. Mempergunakan tanda ikon maupun simbol yang tidak memiliki kontinuitas dari shot sebelumnya. Dalam scene ending, terlihat Anisa dan Cina sedang bersenggama, dalam runtutan adegan ini dimasukan insert-insert wayang golek sebagai simbol.



Gambar 6. Bentuk *Intellectual Montage* dalam film Cin(T)a

Dari tiga film diatas, tentunya memiliki perbedaan dengan film televisi “Evorah”, dari naratif cerita, maupun kreasi dan inovasi dalam editingnya. *Mise en scene* dalam film televisi “Evorah” akan mengeksplorasi *look* dan *mood* dalam lukisan Kirey. Penonton diberi dorongan untuk berpikir cerdas, kreatif, dalam menonton film ini saat muncul beberapa scene yang menggunakan editing *Intellectual Montage* sehingga karya ini merupakan sebuah karya yang *original*, dan belum ada di pembuatan Tugas Akhir Karya Seni Film Televisi sebelumnya.