

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Film

Film adalah karya seni dari beberapa gambar hidup yang diputar dan dapat menghasilkan sebuah hasil gambar yang bergerak dan disajikan untuk hiburan (Jung & Juliana, 2021). Film juga adalah sebuah media audiovisual, audiovisual adalah gabungan dari dua kata yaitu audio dan visual yang artinya bisa didengar dan dilihat, media ini dapat sangat mendorong cara berkomunikasi yang sangat efektif. Media ini adalah bentuk dari media pengajaran yang mudah (Danesi dalam Kholilia, Purbasari, & Hilyana, 2022).

Definisi film menurut UU 8/1992 adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang termasuk kedalam media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dll. (dalam Hutagalung, 2022).

Menurut Ardianto (dalam Aldrian & Azeharie, 2022) Film adalah bentuk dominan sebuah komunikasi massa visual di dunia. Film merupakan rekaman relitas yang tumbuh serta berkembang di masyarakat banyak dan diproyeksikan ke layar. Film juga mempunyai kekuatan untuk menggapai banyak strata sosial dan menjadikan film dapat mempengaruhi banyak kalangan. Secara umum film dibuat dengan tanda-tanda, (Ardianto dalam Aldrian & Azeharie, 2022).

2.1.1 Film Fiksi

Film fiksi ialah film yang dapat mengkomunikasikan tentang realita yang sedang terjadi. pada kehidupan masyarakat sehari-hari (Al Fayed, Retnowati, & Prasetyowati, 2020). Menurut (Koesmarini, 2021) definisi film fiksi ialah film yang alurnya sudah dikarang sesuai imajinasi dari seorang penulis naskah. Berbicara soal film fiksi berarti sudah tahu ingin membuat cerita film yang seperti apa, sudah memiliki skenario dan materi yang akan dikembangkan dengan kreatif agar menarik secara emosional dan audiovisual.

Adegan yang dibuat dalam film fiksi biasanya sudah dirancang sedari awal dengan sebuah sebab akibat, dan memiliki tokoh protagonis dan antagonis pada cerita. Tujuan dari film fiksi ini dibuat untuk menghibur orang yang menontonnya. Pada sebuah proses produksis, film fiksi lebih kompleks karena akan membutuhkan tim yang tidak sedikit dan akan memakan waktu yang lama dalam membuat set lokasi *indoor* ataupun *outdoor*. Dari tahap penyuntingan film fiksi, seorang sutradara sudah dapat memprediksi berapa rasio dari setiap *scene* yang akan digarap (Koesmarini, 2021).

2.1.2 Genre Drama

Genre diambil dari bahasa Prancis yang berarti "bentuk" atau "tipe", Kata genre berasal dari istilah biologi yaitu Genus, sebuah klasifikasi tumbuhan dan hewan yang posisinya berada di atas spesies dan dibawah *family*. Genus mengklasifikasikan beberapa jenis spesies yang memiliki ciri-ciri yang sama secara fisik (Himawan Pratista dalam Jufri, 2017).

Pada film, genre bisa diartikan sebuah jenis atau tipe dari beberapa film yang mempunyai ciri khas atau pola yang sama, contohnya setting, isi dan subjek cerita, tema, struktur cerita, ikon, aksi atau peristiwa, karakter, periode, situasi serta gaya. Pengelompokan tersebut menciptakan genre-genre populer seperti aksi, komedi, petualangan, horor, thriller, drama dan lain sebagainya. fungsi dari adanya genre untuk memudahkan pengelompokan film sesuai dengan jenisnya (Himawan Pratista dalam Jufri, 2017).

Film dengan genre drama biasanya mengungkit tema soal karakter dan suasana yang menggambarkan suatu kehidupan nyata. genre ini paling banyak diproduksi karena cakupan ceritanya yang cukup luas (Himawan Pratista dalam Jufri, 2017). film dengan genre ini menggambarkan kehidupan sehari-hari, biasanya genre ini menceritakan hubungan antar manusia yang diceritakan dikehidupan karakternya. Pada genre ini biasanya dapat mengandung nilai kehidupan yang dapat bermanfaat bagi penggemarnya (Ahmad, 2021).

Rata-rata film adalah kombinasi dari beberapa genre sekaligus. Kombinasi genre ini biasa disebut genre hibrida (campuran) meskipun begitu film tetap memiliki genre utama (Himawan Pratista dalam Jufri, 2017),

beberapa genre memiliki sub genre seperti contohnya pada genre drama; drama aksi, drama petualangan, drama romantis, drama keluarga.

2.1.3 Genre Drama Keluarga

Genre drama keluarga adalah film drama dengan fokus pada masalah keluarga. Film dengan genre drama keluarga merupakan salah satu genre yang cukup banyak peminatnya. Genre yang dapat dinikmati oleh seluruh keluarga atau semua umur ini, memiliki cerita yang juga banyak mencerminkan tentang keseharian suatu keluarga, dengan begitu penonton akan merasa *relate* dengan cerita (Rifda, 2021).

2.2 Pengkaryaan Film Pada Departemen *Editing*

Tahap *post-production* adalah proses setelah produksi syuting telah selesai lalu menjahit semua *footage* dan audio dimulai. *Post-production* melakukan semua pekerjaan mengenai memotong *footage* mentah, menyusun *footage*, memberi musik, melakukan dubing jika diperlukan dan menambah *sound effect*. Tahap ini adalah proses kolaborasi yang tinggi antara seorang editor, *sound engineer*, *fooley* dan sutradara. Biasanya memakan waktu yang cukup lama bisa berbulan bulan bahkan tahunan, tergantung pada kebutuhan dari sebuah film yang diinginkan dari seorang sutradara (Maio, 2023).

Editor film adalah orang pertama yang bertanggung jawab untuk menyusun sebuah *footage* mentah menjadi sebuah film yang utuh. Kebanyakan editor bekerja pada proses *post-production*. Tapi tak sedikit pula editor yang memulai menyusun *scene* dan *sequences* ketika proses produksi dilaksanakan. Seorang editor bertanggung jawab untuk memotong, menyusun dan menempatkan sebuah shot sebuah film yang menghasilkan sebuah cerita yang baik dan menerjemahkan visi dari seorang sutradara (Deguzman, 2022).

Tugas dari departemen editor tidak hanya sekedar memotong dan menjahit setiap gambar yang di ambil pada saat syuting, seorang editor perlu memahami struktur penulisan skenario dan penyutradaraan pada film agar dapat menghasilkan film yang terbaik (Ismail, 2021).

Kebanyakan editor film bekerja pada tahap *post-production*. Tapi seorang editor sebuah film harus terlibat pada proses kreatif mulai dari awal. Pada tahap *pre-production*, seorang editor akan diberikan materi untuk diulas dan memahami secara utuh. Beberapa materi tersebut seperti film *screenplay*, *storyboard*, *outline*, dll. memahami cerita sebuah film adalah bagian penting untuk menjadi seorang editor dan dari sinilah semuanya akan bermula. (Deguzman, 2022).

Editor juga akan bertemu dengan seorang sutradara dan produser film untuk lebih memahami visi mereka. Ini akan memberikan seorang editor gambaran yang jelas apa tujuan mereka dari awal. (Deguzman, 2022)

Setelah seorang editor membaca naskah dan melihat semua *footage* hasil syuting, ia dapat melakukan tugasnya. Memotong sebuah *footage* yang menurutnya dapat mempertebal sebuah cerita pada film. Tugas ini memiliki tanggung jawab yang besar. Menyusun *footage* menjadi sebuah film akan memakan waktu yang cukup banyak. Draft pertama dari proses ini disebut *Rough Cut*, dan hasil akhirnya di sebut Answer Point. Ketika seorang sutradara sudah merasa puas dengan hasil visualnya, hasilnya akan disebut *Picture Lock*. Jika sudah di tahap *picture lock* susunan *footage* sudah tidak dapat diubah. Lalu selanjutnya *sound editing* akan dimulai (Maio, 2023).

Menurut (Ismail, 2021) ada lima tugas dari seorang editor, diantaranya adalah; (1) mengorganisir hasil syuting agar rapih ketika memasuki tahapan *editing*, (2) mempertajam sebuah adegan, (3) Memperkuat atau memerlemah suatu karakter (4) Berkolaborasi, biasanya seorang editor harus memiliki satu visi dengan seorang sutradara, seorang editor yang baik harus menjadi pendengar yang baik. Seorang editor harus menjadi partner seorang sutradara

2.3 Type of Editing

2.3.1 Linear Editing

Metode dari tipe *editing linear* adalah proses adegan disalin dari satu kaset tape VCR ke kaset kosong lainnya, dengan urutan yang sudah ditentukan. Kaset tape baru akan dibuat secara linear. Metode ini memiliki kerugian, yaitu tidak dapat menyisipkan ataupun menghapus sebuah adegan

dan gambar dari kaset baru tanpa menyalin ulang semua adegan berikutnya. Tipe *editing* ini merupakan metode yang mulanya menggunakan kaset video analog

2.3.2 *Non-Linear Editing*

Tipe dari *non-linear editing* dilakukan dengan menyalin gambar dari pita analog ke komputer menjadi data digital. Metode ini dapat memudahkan seorang editor dalam hal kreatif karena dengan metode ini editor dapat memotong, menyalin, bahkan menyusun adegan dengan urutan yang bebas dan dapat menghasilkan merubah hasil akhir yang diinginkan (Nugroho, 2021).

(Nugroho, 2021) Jika dibandingkan dengan *linear editing* yang menggunakan metode *tape-to-tape*, proses kerja dari *editing non-linear* dapat lebih fleksibel, dengan proses yang dapat secara acak dan organisasi kerja yang mudah. Dan dalam metode *non-linear* ini file asli dari hasil syuting tidak akan hilang atau diubah dalam proses *editing*. Hal ini merupakan keuntungan yang baik dari metode *non-linear* dibandingkan dengan proses *editing linear*.

2.3.3 *Cloud Base Editing*

Metode ini adalah bagaimana seorang editor menyimpan dan mengakses data pada server (*Cloud*). Banyak film yang menggunakan metode ini secara spesifik pada industri film. Metode ini menggunakan server sebagai penyimpanan datanya maka seorang editor dapat secara fleksibel mencari data yang diinginkan tidak perlu lagi mencari *hard disk* mana yang digunakan (Santos, 2022).

Metode ini juga dapat efektif untuk editor karena pada departemen editor memiliki beberapa orang dalam bekerja sehingga mereka dapat bekerja secara paralel, namun kekurangannya adalah metode ini mahal, karena harus menyewa atau memiliki server pribadi.

2.3.4 *Vision Mixer*

Vision mixer biasa juga disebut *video mixer*, ini adalah sebuah mesin yang digunakan untuk menampilkan sumber gambar yang berbeda dan

menghasilkan satu *output* yang utuh. Hal ini sering digunakan pada siaran langsung ketika siaran atau perekaman video sedang dilakukan. Selain dapat mengambil dari sumber yang berbeda, biasanya juga dapat menambahkan efek khusus atau menggabungkan dua sumber atau lebih menjadi satu *output* (Branch, 2023).

2.3.5 *Offline Editing*

Tugas dari seorang *offline* editor adalah memilih serta menyusun beberapa audio dan video hasil dari syuting menjadi satu cerita yang utuh pada film, Proses *editing* dilakukan bersama seorang sutradara, akan hal itu seorang *editor* harus mengerti apa yang sutradara inginkan dan memiliki satu visi dengan sutradara.

(Studio Antelope, 2022) Pada dasarnya editor memiliki tahapan kerja antara lain:

A. *Acquisition*

Ketika memasuki tahap *offline editing*, hal yang pertama yang dilakukan ialah *Acquisition*, tahap ini ialah memindahkan *file footage video* dari kamera dan *file* audio dari alat perekam suara ke media penyimpanan berupa *hard disk* atau langsung ke perangkat komputer, dan memastikan semua file yang di pindahkan aman, lalu diarsipkan dengan rapih kedalam folder yang sesuai, agar seorang *offline* editor tidak kesulitan dalam mencari file yang diinginkan.

B. *Sync (synchronize)*

Setelah melalui proses *Acquisition*, file yang sudah rapih akan memasuki tahapan *synchronize* atau sinkronisasi dalam bahasa indonesia, pada tahapan ini *footage video* akan dicocokkan atau diselaraskan dengan *file* audio. Hal ini agar mempermudah proses seorang *offline* editor dalam mencari file *footage* dan audio yang sama ketika semua *footage* akan dirangkai.

C. *Transcode*

Sesudah melalui tahap *Sync*, *footage* video dan audio yang sudah cocok akan melalui tahapan *transcode*, *file raw* akan dikonversikan menjadi *file* yang lebih kecil atau *proxy* menggunakan *intermediate codec*. Tahapan ini

dilakukan agar *file* yang dimiliki lebih ringan sehingga tidak berat untuk diedit sehingga memudahkan *offline* editor.

D. *Organization*

Setelah *file* melalui tahap *transcode*, semua *file* akan memasuki tahapan *organization*, yaitu mengatur dan mengelompokkan *file* yang sesuai dengan *shot*, *scene* dan *sequence*. Tahapan ini dilakukan agar memudahkan *offline* editor untuk mencari *footage* tertentu.

E. *Assembly Cut*

Pada tahapan ini kumpulan *footage* akan disusun kedalam *timeline editing*, *scene* dan *shot* akan disusun sesuai dengan alur pada naskah, dengan tujuan agar kumpulan *footage* sudah memiliki alur cerita, sehingga sutrada dan editor dapat melihat bagian mana yang perlu disesuaikan.

F. *Rough Cut*

Rough Cut adalah rangkaian kasar dari susunan *footage* yang telah disesuaikan oleh *offline* editor dan sutradara, pada proses ini susunan cerita dari film sudah mulai terlihat. Struktur film dapat berubah dan bisa tidak sesuai dengan naskah. Karena pada tahapan ini, *scene* atau *shot* yang dirasa kurang perlu bisa dibuang.

Tahapan *rough cut* ini akan mengalami proses yang lama karena akan mengalami revisi berkali-kali, biasanya pada *file preview* dari *rough cut* akan ditambahkan keterangan “*Draft*” sesuai dengan jumlah revisi, yang mengartikan sudah mengalami revisi beberapa kali, misalnya “*Draft 3*” berarti *file preview* tersebut sudah mengalami 3 kali revisi.

G. *Fine Cut*

Ketika *file* sudah memasuki tahapan ini berarti urutan *shot* dan *scene* sudah bagus dan tidak ada lagi revisi mayor. Ketika memasuki tahapan ini struktur dari cerita, tempo, dan *flow* film, serta urutan *shot* dan *scene* tidak boleh diubah lagi.

Tahapan ini hanya akan mengalami beberapa revisi minor yang tidak berpengaruh besar pada struktur cerita, sebagai contoh revisi yang akan dilakukan pada proses ini, seperti durasi pada *shot* dan penggunaan transisi.

Dengan tujuan untuk memastikan proses *offline editing* sudah tidak dibutuhkan lagi penyesuaian.

H. *Picture Lock*

Setelah semua *shot* dan *scene* sudah disusun sesuai dengan struktur cerita dan tidak ada lagi yang perlu disesuaikan, struktur ini akan dikunci dan tidak akan mengalami revisi lagi. Tahapan ini juga sebagai proses terakhir *offline editing*. Lalu akan dilanjutkan oleh tim dari *online editing*.

2.3.6 *Online Editing*

Setelah semua audio dan video selesai dirangkai dan sudah dinyatakan *picture lock* selanjutnya diteruskan ke seorang *online editor*. Dalam prosesnya *editing online* adalah tahap *touch up* pada sebuah film, dengan mengalami tahap *coloring*, penambahan efek visual dan *motion graphic* jika diperlukan, dan juga audio mixing. *File picture lock* yang masih menggunakan file proxy dengan resolusi yang rendah akan dikembalikan ke kualitas aslinya. (Studio Antelope, 2023) dalam prosesnya *online editing* melalui beberapa tahapan antara lain:

A. *Color Correction* dan *Color Grading*

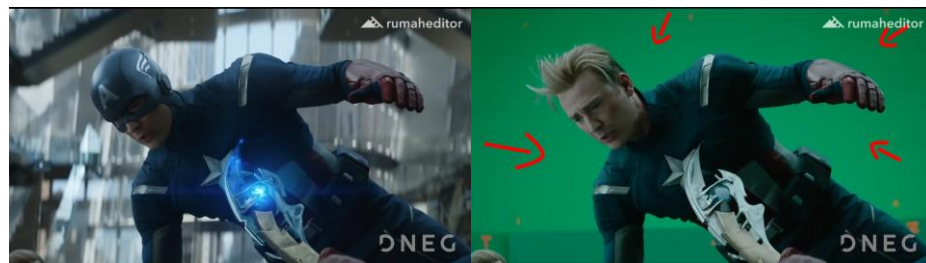
Biasanya file dari *offline editing* akan memiliki warna yang *raw*, dan berbeda-beda disetiap gambar. Pada tahap ini seorang *colorist* akan menyamakan dahulu semua warna pada setiap shot. Tentu saja sebelum melakukan tahapan *color grading* seorang *colorist* harus menentukan *mood* warna yang sutradara inginkan, karena tahapan ini warna akan berpengaruh dalam menentukan *mood* pada hasil akhir filmnya.



Gambar 2.1 Color Grading
(Sumber: www.productionbeast.com)

B. Visual Effect & CGI

Pada tahapan akan menambahkan beberapa *visual effect* dan *CGI* jika memang diperlukan, seperti contohnya memberi efek asap, cahaya, menambahkan objek pada background untuk memperindah maupun memperbaiki gambar, mungkin juga menghilangkan beberapa objek yang tidak diinginkan.



Gambar 2.2 Visual Effect & CGI
(Sumber: [youtube Rumah Editor](https://www.youtube.com/channel/UCrumaheditor))

C. Sound design dan Music Composing

Tidak hanya mengurus masalah visual, pada proses *online editing* juga melewati tahapan untuk mengisi dan menata suara. Seorang *sound designer* akan bekerja menambahkan efek suara, dan merapihkan hasil audio pada saat syuting. Pada tahapan ini tak hanya seorang *sound designer* yang bekerja, ada pula peran *music composer* yang bekerja untuk membuat musik, rekaman dengan para pemain musik, lalu

menatanya sesuai dengan *mood* pada cerita yang diinginkan seorang sutradara agar cerita yang disampaikan menjadi lebih kuat.

D. *Mastering*

Tahapan yang terakhir dari *online editing* adalah *mastering*, tahapan ini akan menyatukan gambar dan suara hasil dari semua tahapan sebelumnya yang dikerjakan oleh *seorang colorist, music composer, visual effect artist, dan sound designer*. Hasil akhirnya akan menjadi file master atau file utama.

2.4 Fungsi *Editing*

Editing film tidak hanya memotong dan menjahit beberapa *shot* menjadi adegan yang utuh, tujuan dari *editing* adalah untuk membangun alur cerita yang utuh serta jelas dan kohensif sesuai dengan keinginan sutradara (Narimo, 2023).

Proses *editing* adalah proses teknis dan kreatif untuk menjahit dan menghasilkan sebuah tayangan film menjadi lebih baik untuk disaksikan. Pastinya *editing* film dapat terlaksana dengan baik jika semua elemen dalam film seperti *stock shot, audio, sound effect, dan musik* dapat mencukupi. Dalam *editing* juga dapat dilakukan proses merekonstruksi atau menata ulang beberapa gambar-gambar yang telah diambil ketika proses syuting dilaksanakan (Yulia & Yusacc, 2017)

Tahap *editing* adalah bagaimana merekonstruksi atau menyusun sebuah cerita dari kumpulan shot-shot yang disusun sesuai skenario dan konsep dari seorang sutradara sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh (Gramedia, 2021).

2.5 *Fatherless*

Fenomena *fatherless* ini bisa diartikan sebagai ketidakhadiran sosok figur ayah pada pola asuh anak, lalu dikenal dengan istilah “*fatherless*”, “*father absence*”, “*father loss*”, atau “*father hunger*”. Anak yang kehilangan sosok ayah disebabkan meninggal disebut dengan yatim piatu, tapi jika kehilangan karena tidak adanya sosok figur ayah padahal ayah dari anak tersebut masih hidup, maka anak tersebut dapat dikategorikan yatim piatu sebelum waktunya, mereka memiliki ayah secara fisik namun tidak memiliki figur seorang ayah atau *fatherless* dalam bahasa Inggris (Ashari, 2018).

Sumber lain mengatakan bahwa *fatherless* ini merupakan ketidakhadiran peran dan sosok figur ayah dalam kehidup anak, ini terjadi kepada anak yang di kehidupan kesehariannya tidak memiliki hubungan yang dekat dengan ayahnya. Seperti kata Smith dalam (Ashari, 2018) seseorang dapat dikatakan *fatherless* ketika dia sudah tidak memiliki ayah atau tidak memiliki hubungan dengan seorang ayah, bisa disebabkan oleh perceraian atau masalah pernikahan.

Fenomena *fatherless* di Indonesia banyak dirasakan, bahkan banyak yang mengatakan bahwa Indonesia merupakan *fatherless country* ketiga di dunia, hal ini menandakan bahwa rata-rata anak di Indonesia tidak merasakan sosok ayah dalam kehidupannya, hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa ayah hanya bertugas untuk mencari nafkah bagi keluarganya (Puspa, 2023).

Menurut Smith dalam (Puspa, 2023) *fatherless country* adalah kondisi warga suatu negara yang tidak merasakan sosok figur seorang ayah pada kehidupan sehari-hari seorang anak. Absennya sosok ayah ternyata juga mempengaruhi kondisi fisik dan psikologis dari sang anak.

Ketidakhadiran sosok ayah akan menyebabkan kondisi psikologis anak yang tidak matang, akibat dari psikologis anak yang tidak matang akan menyebabkan anak memiliki *self-esteem* atau penghargaan pada diri sendiri yang rendah, tidak hanya itu sifat anak akan lebih mudah takut dan anak akan mudah merasa cemas, merasa terancam baik secara psikologis maupun psikis, penyimpangan sosial, gangguan kejiwaan serta kenakalan remaja (Puspa, 2023).

2.6 Keluarga

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa keluarga merupakan orang yang mempunyai hubungan darah, hubungan kekerabatan yang mendasar pada masyarakat, terdiri dari ayah sebagai kepala keluarga, ibu dan juga anak.

(Sitoresmi, 2023) mengatakan keluarga adalah kelompok sosial yang terbentuk dari beberapa individu yang saling berhubungan, terikat. Keluarga merupakan kelompok terkecil di masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan serta beberapa orang yang terkumpul dan tinggal pada satu rumah dengan keadaan saling ketergantungan.

Keluarga pada pengertiannya dapat diklasifikasikan dari hubungan darah dan hubungan sosial. Keluarga dalam hubungan darah adalah suatu ikatan sosial yang terikat oleh hubungan darah antara satu dan lainnya. Lalu dari hubungan sosial dapat diartikan sebagai kesatuan sosial yang terikat oleh adanya keterikatan dan saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya, meskipun tidak memiliki ikatan darah (Sitoresmi, 2023).

2.7 Pola Asuh

Menurut Sugihartono (Karomah & Widiyono dalam Wahyuningtyas, Tika, 2022) Pola asuh orang tua ialah cara menjalin hubungan orang tua dengan anak dalam membentuk karakter anak. Tak sedikit cara pola asuh yang diterapkan orang tua untuk membentuk karakter anak, adapun gaya dari pola asuh orang tua diantaranya otoriter, *permissive* dan demokratis.

Sedangkan menurut (Handayani & Lestari dalam Wahyuningtyas, Tika, 2022) pola asuh berarti bagaimana cara orang tua mengasuh anak melalui aturan-aturan tertentu lewat didikan, arahan, dan bimbingan supaya membentuk karakter yang lebih baik di kemudian hari. Beragam pola asuh ini dapat dirasakan oleh seorang anak sebagai hal yang positif maupun negatif.

Pola asuh adalah perilaku bagaimana orang tua memberikan tindakan dan cara asuh anak dengan tujuan yang positif. Sosok orang tua sangat penting dalam menentukan tumbuh kembang anak baik secara lahir maupun batin. anak akan memiliki perilaku yang berbeda sesuai dengan pola asuh yang ia dapatkan dari keluarganya. Perlu diingat perilaku dan karakter anak akan selalu melekat dengannya tanpa mengenal tempat dan waktu.

2.6.1 Figur Ibu

Pada pertumbuhan sosial seorang anak bisa dipengaruhi dari pola asuh orang tua khususnya ibu, Pola asuh ibu dapat menentukan bagaimana seorang anak dapat berkembang secara sosial pada usia prasekolah, pola asuh ibu yang demokratis dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses perkembangan anak yang optimal (Irawan, Verawati, & Putri, 2019).

Ibu adalah sekolah pertama bagi anaknya. Sosok ibu diwajibkan untuk mampu menjadi teladan, apabila karakter seorang ibu baik maka idealnya karakter tersebut akan tercermin pada anaknya pula begitupun sebaliknya. Seorang ibu dituntut untuk menjadi sosok guru bagi anaknya, kemampuan dalam. Tugas lainnya seorang ibu adalah sebagai motivator yang tak kalah jauh lebih penting, selalu memberikan semangat kepada anak dan dukungan secara moril sangat diperlukan (Lubis & Harahap, 2021).

2.6.2 Figur Ayah

Sosok ayah sangatlah penting dalam sebuah keluarga, karena sosok ayah adalah figur kepala di dalam keluarga. Ayah pun memiliki campur tangan yang besar dalam mendidik anak, karena dengan sosok seorang ayah anak bisa belajar bagaimana bisa menjadi tumbuh berkembang menjadi orang yang berkompeten pada pekerjaannya dan mencari rezeki bagi keluarganya nanti (Manik, 2019).

Sosok ayah yang terlibat dalam pola asuh juga dapat diartikan seberapa besar usaha yang dilakukan oleh seorang ayah dalam merasakan, mengevaluasi, merasakan memantau, merencanakan dan berpikir, Palkovatis (Tiwi & Khambali, 2021). Hasil dari ayah yang terlibat dalam mengasuh anaknya akan memiliki anak yang berkemampuan sosial dan kognitif yang baik, dan seorang anak akan memiliki kepercayaan diri yang bagus.

Sebagai seorang ayah seharusnya memahami benar apa arti mendidik dan menghapus opini bahwa mendidik adalah menghukum, melarang dan memerintah apalagi dengan cara kekerasan. Mendidik pada artinya merupakan proses dari memberikan pengertian dan pemaknaan kepada seorang anak agar dapat lebih mudah memahami lingkungan sekitarnya dan berkembang menjadi diri yang bertanggung jawab.

2.8 Teknik *Montage*

Montase merupakan sebuah kreasi seni aplikasi yang dihasilkan melalui media tempelan guntingan gambar maupun guntingan foto pada bidang sebuah gambar (Gumilang, 2022). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah susunan dari pencampuran gambar yang berasal dari beberapa sumber. Pengertian

lain menurut KBBI montase adalah gambar yang tersusun dalam film untuk menggambarkan gagasan yang berkaitan.

Montase atau dalam bahasa Inggris *montage* merupakan teknik penyuntingan pada film yang mengurutkan beberapa shot pendek dan dirangkai untuk meningkatkan ruang, waktu serta informasi yang akan disampaikan. Teknik ini memiliki beberapa tujuan, sebagai cara untuk mempersingkat waktu dalam menceritakan beberapa kejadian, montase dapat digunakan untuk mempertunjukkan unsur-unsur visual pada detail-detail visual, seperti contohnya kegiatan bermain seorang anak, hangatnya suasana sebuah keluarga, dll. (Studio Antelope, 2020).

(DeGuzman, 2020) montase adalah rangkaian dari beberapa potongan gambar yang bergerak atau diam, yang disusun untuk membuat urutan yang berkesinambungan. Montase mengizinkan seorang pembuat film untuk mengkomunikasikan sebuah informasi kepada penonton dalam rentang waktu yang lebih singkat dengan menyandingkan gambar yang berbeda. Biasanya teknik montase ini melibatkan unsur musik, *quick cuts*, narasi pengisi suara, sedikit ataupun tidak sama sekali menggunakan dialog, pergerakan kamera yang berulang.

2.9 Aspek Estetika

Estetika film merupakan sebuah studi yang memandang film dalam sebuah seni dan pesan artistik. Teori tentang keindahan, teknik, rasa dan pesan yang terdapat dalam film menjadi pertimbangan saat kita menelaah film dari perspektif estetika, estetika film pun mencakup unsur-unsur penting dalam lingkup seni sebagai salah satu wilayah yang bisa dikatakan bebas (Reihan, 2021). Estetika film ini pun bisa diterapkan pada film agar menghasilkan pengalaman estetika yang memuaskan untuk penonton dan bagaimana aspek film seperti sinematografi, musik, artistik dapat digunakan untuk menciptakan sebuah estetika yang lebih dalam.

2.7.1 Sinematografi

Sinematografi merupakan salah satu elemen penting pada film yang berkaitan dengan teknik sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, dll. untuk menciptakan suasana dan nuansa pada film. Sinematografi juga bisa digunakan untuk membangun kesan dan emosi kepada penonton. Menurut

(lannom, 2020) Dalam sinematografi terdapat berbagai macam *type of shot*, diantaranya:

A. *Eye Level Shot*

Yang pertama adalah *eye level*, *shot* ini diambil ketika subject kamu selevel dengan mata, dengan *shot* ini dapat menghasilkan perspektif yang netral pada tokoh.



Gambar 2.3 Angle of Eye Level Shot
(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

B. *Low Angle Shot*

Pada *shot* ini subject berada di bawah garis mata. Dengan *shot* ini sering digunakan untuk menekankan sebuah kekuatan pada karakter, *low angle shot* pada sebuah karakter biasanya digabungkan dengan *high angle shot* pada karakter lainnya. *Low angle* akan baik digunakan untuk menggambarkan karakter yang superior atau mendapatkan perasaan takut.



Gambar 2.4 Angle of Low Angle Shot
(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

C. *High Angle Shot*

Posisi kamera pada *High angle shot* akan lebih tinggi dari subjek maka kamera akan menyorot kebawah, biasanya untuk menciptakan perasaan kelamahan. Namun dengan setiap kamera *angle* akan sangat banyak pengaplikasiannya.



Gambar 2.5 *Angle of High Angle Shot*

(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

D. *The Cowboy Shot* atau *Hip Level Shot*

Shot ini adalah ketika kamera kira-kira setinggi pinggan. *Hip level shot* biasanya digunakan ketika satu subjek duduk dan subjek lainnya berdiri. *Shot* ini juga sering digunakan ketika terdapat adegan yang terjadi di sekitar pinggang, seperti mengambil senjata atau mengambil sesuatu dari kantong celana.



Gambar 2.6 *The Cowboy Shot or Hip Level Shot*

(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

E. *Knee Level Shot*

Shot ini ketika tinggi kamera lebih rendah dari lutut subjek. Dengan *shot* ini dapat menekankan sebuah karakter yang superior jika dipasangkan dengan *low angle*. Berbeda dengan *ground level*

shot tapi dapat menghasilkan perasaan yang sama diantaranya. Ini cocok untuk memfokuskan pada karakter yang sedang berjalan, atau pada contohnya pada film *Home Alone* (1990) ini, subjek berjalan secara perlahan.



Gambar 2.7 Knee Level Shot
(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

F. *Ground Level Shot*

Angle dari sebuah *ground level shot* adalah ketika sebuah tinggi dari kamera selevel dengan permukaan tanah dari subjek. *Shot* ini digunakan untuk adegan karakter yang berjalan tanpa memperlihatkan wajah mereka, ini dapat mendapatkan reaksi dari penonton yang berbeda dan membuat sebuah perspektif dari adegan seorang aktor.



Gambar 2.8 Ground Level Shot
(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

G. *Dutch Angle* atau *Dutch Tilt Shot*

Untuk *dutch angle* kamera akan dimiringkan ke satu sisi dengan garis horizontal, ini akan membuat rasa disorientasi, ketidak stabilan mental, atau menaikkan tensi pada cerita.



Gambar 2.9 Dutch Angle atau Dutch Tilt Shot
(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

H. Overhead Shot or Bird's Eye View

Overhead shot ini ketika camera berada diatas dan diarahkan kebawah kearah subjek dan menciptakan kira-kira 90 derajat. *Shot* ini tidak selalu diharuskan untuk kamera ditempatkan sangat tinggi, tapi bisa juga seperti itu.



Gambar 2.10 Overhead Shot or Bird's Eye View
(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

I. Aerial Shot

Sebuah *aerial shot* bisa diambil dengan helikopter ataupun *drone*, *shot* ini diambil dari ketinggian, ini ditujukan untuk mengambil bentangan pemandangan yang luas.



Gambar 2.11 Aerial Shot

(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film/#eye-level-shot>)

2.7.2 Teknik Editing

Dalam pembuatan film, teknik dalam hal *editing* terus berkembang dari tahun ke tahun dan masih digunakan sampai sekarang. Beberapa teknik *editing* masih sering digunakan dan banyak juga yang jarang digunakan. Menurut (Abreu, 2022) ada beberapa teknik *editing* yang bisa digunakan pada pembuatan film, diantaranya:

A. *Continuity Editing*

Ini adalah satu dasar awal *editing*, Teknik ini untuk memastikan bahwa semua adegan tetap sama dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Contohnya jika seseorang sedang minum dari segelas cangkir di salah satu *shot*, maka adegan yang dilakukan pada *shot* selanjutnya harus sama, atau setidaknya sedang memegang cangkir seperti *shot* sebelumnya.

Jika terdapat kesalahan dalam *continuity*, biasanya disebut *continuity error*. Itu adalah salah satu kesalahan terbesar yang penonton akan sadari ketika menonton. Walaupun terlihat lucu, hal ini dapat membuat penonton tidak dapat memahami cerita dari sebuah film. Jadi menjaga *continuity* adalah tanggung jawab besar pada proses *editing* film.

B. *Cross Cutting*

Cross cutting adalah teknik *editing* yang menampilkan dua atau lebih adegan dengan memotongnya di dalam satu waktu. Ini dapat menciptakan ilusi bahwa semua adegan terjadi sekaligus, atau adegan-adegan tersebut berfungsi sebagai paralel satu sama lain (terlepas dari kapan masing-masing adegan terjadi).

C. *Cutaway*

Teknik ini adalah cara memotong adegan satu ke adegan lainnya secara mendadak. Seperti namanya, ini berarti memotong tiba-tiba suatu adegan untuk memberikan perhatian ke adegan lainnya. Teknik *editing* ini dapat digunakan untuk hampir semua tujuan, seperti dari adegan horor yang menakutkan seketika berubah menjadi adegan yang lucu. Dalam banyak kasus, teknik ini digunakan untuk memberikan ironi pada sebuah adegan atau untuk mengganggu ketenangan penonton dengan cara tertentu.

D. *Dissolve*

Salah satu teknik *editing* yang paling umum adalah *Dissolve*, yang telah digunakan sejak lama. Ini dapat digambarkan seperti memiliki visual dari satu adegan yang tumpang tindih dengan visual dari adegan yang masuk. Ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti jika ingin penonton merenungkan apa yang baru saja terjadi di satu adegan sebelum memasuki adegan baru. Ini juga dapat digunakan untuk membuat kesejajaran atau perbandingan antara adegan datang dan pergi, atau dapat juga digunakan untuk menunjukkan waktu yang berlalu.

E. *Fade*

Fade cukup mirip dengan *Dissolve*, tetapi memiliki tujuan yang jauh berbeda. Dengan *fade*, baik menjadi putih atau (paling sering) hitam, sebuah adegan akan berakhir. Tidak seperti *cut* pada umumnya, *fade* perlahan mengakhiri sebuah adegan dengan perlahan. *Fade* terlihat seperti *dissolve*, sangat umum di masa-masa awal film di era tahun 1920-an dan 30-an, serta pada awal era Hollywood. Teknik ini sudah jarang digunakan di era sekarang, tetapi masih digunakan di semua genre.

F. *J & L Cut*

Dipotong dari adegan yang sama, teknik *J* dan *L cut* menggunakan suara dan visual untuk menarik perhatian penonton. *J cut* adalah saat audio dari adegan berikutnya menyusup ke adegan saat ini sebelum bisa melihat dari mana suara itu berasal. Potongan *L* adalah kebalikannya, suara dari adegan sebelumnya masih terdengar ketika memasuki adegan

berikutnya. Ini sering digunakan dalam adegan percakapan untuk membuat hal-hal menarik dan tidak terlalu kaku.

G. *Jump Cut*

Jump cut adalah ketika tidak ada *continuity* antara *shot*. Teknik ini disebut *jump cut* karena *shot* tampak melompat ke depan dalam *shot* yang sama. Teknik *editing* ini terutama dibuat untuk memotong waktu dari film dengan menghilangkan detik yang tidak perlu dalam sebuah adegan.

H. *Match Cut*

Salah satu teknik *editing* yang lebih terkenal dan populer adalah *match cut*. Ini adalah saat adegan baru membawa elemen dari adegan sebelumnya. Seperti contohnya pada suatu adegan donat dalam satu *shot*, adegan berikutnya bisa berupa ban kendaraan, bentuk yang sama, objek yang berbeda.

I. *Shot/Reverse Shot*

Shot/Reverse Shot adalah salah satu teknik *editing* yang paling umum. Dua orang yang berbicara hampir selalu menampilkan *shot/reverse shot*, dengan sedikit aturan 180 derajat untuk keseimbangan. Dua orang atau lebih bahkan tidak perlu berbicara, karena teknik ini juga dapat digunakan untuk menampilkan reaksi dari satu pihak atau lebih.

J. *Montage*

Teknik ini menggunakan beberapa gambar yang cepat, mau itu gambar dari kamera yang bergerak atau diam, sebagai keterangan berlalunya waktu, biasanya disertai musik. *Montage* dapat memberikan informasi yang besar kepada penonton dalam durasi yang pendek hanya dengan menggunakan beberapa gambar yang berbeda, mengkompresi waktu dalam tahap *editing*.

2.7.3 **Tata Suara atau Musik**

Musik pada film memiliki peran yang sangat penting karena dengan musik yang tepat akan memberikan dampak emosional yang cukup besar dan dapat dirasakan oleh penonton. Musik dapat membantu membangun suasana dan rasa yang berbeda di setiap adegan, dengan tata suara yang baik dapat memperkuat sebuah karakter dari sebuah cerita. Maka dari itu dengan musik

kita mampu menangkap sebuah emosi yang ditampilkan dari layar serta dipaksa untuk membangun sebuah interpretasi tentang konteks di dalam sebuah musik dan penggunaannya (Supiarza, 2022).

2.10 Aspek Komunikasi

Menjadi seorang editor yang baik bukan hanya memahami teknis, tetapi juga harus paham tentang psikologi dalam film *editing*. Menurut (Kroll, 2022) Setiap keputusan yang diambil ketika mengedit harus terlebih dahulu mempertimbangkan dampak psikologisnya terhadap penonton.

Ketika memilih untuk memotong atau menahan sejenak pada satu *shot* dapat menimbulkan emosi yang berbeda-beda, hal itu juga berlaku pada menerapkan *quick cuts* atau hanya menggunakan beberapa cut dalam satu adegan. Mengetahui tahap pertama ini dapat menghasilkan keputusan kreatif yang lebih baik (Kroll, 2022).

Setidaknya menurut (Kroll, 2022) ada beberapa hal yang menjadi dasar-dasar dari psikologi pada film *editing* antara lain. Agar penonton dapat merasakan sepenuhnya dengan film, mereka harus merasa selaras dengan film. Mereka tidak boleh mempertanyakan kemampuan pengadeganan, manfaat cerita, atau pengambilan gambar yang mengganggu.

Yang pertama, tugas dari pembuat film adalah untuk memahami pikiran penonton. Dan untuk menghindari kebingungan dalam proses kreatif sehingga hanya melihat sesuatu dari sudut pandang yang sempit.

Sesuatu yang personal atau subjektif yang dipilih, akan membuat penonton tidak merasakan apa yang ingin disampaikan pada film. Inilah kenapa tidak baik untuk tetap memaksakan sebuah *shot* yang tidak perlu hanya karena memikirkan bahwa ini akan terlihat bagus hanya pada visual. Atau biarkan suatu adegan tetap berlanjut hanya karena ada hal yang menarik secara subjektif padahal penonton belum tentu merasakan hal yang sama.

Tahap edit seharusnya terasa seperti perspektif lain dari sisi penonton. Hal ini harus memungkinkan penonton untuk sepenuhnya merasakan bahwa dirinya terasa seperti berada di dalam cerita film.

Sebuah *cut* yang buruk dapat menyebabkan penonton tidak merasakan pengalaman dari cerita, walaupun film memiliki cerita yang baik, pengadeganan yang bagus, hal ini dapat rusak hanya dengan faktor *editing* yang buruk. Terkadang bukan tentang teknis *editing* yang rumit, tapi hanya tentang masalah intuisi yang bekerja pada cerita film ketika menyusun beberapa *shot*.

2.11 Referensi Karya

A. MEMORABILIA (2021)



Gambar 2.12 Thumbnail Memorabilia

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=qGlwK7yUc_I

Film pendek berdurasi 15 menit yang diperankan oleh Rukman Rosadi sebagai bapak, Sheryl Drisanna sebagai Annisa kecil dan Laras Sardi sebagai Annisa dewasa. Film yang disutradarai oleh Adi Victory mengisahkan tentang sosok seorang bapak yang juga harus merangkap tugas dari sosok ibu. Bapak yang hanya bekerja sebagai badut jalanan menaruh harapan tinggi kepada anak perempuannya. Ia bekerja keras agar anaknya dapat sekolah hingga lulus kuliah dan mendapat gelar sarjana agar memiliki hidup yang lebih baik dari dirinya.

Dari film ini akan mengambil referensi dari segi visual, editing dan *music scoring*, memiliki tone warna warm, pengadeganan dengan tempo yang pelan, tensi cerita yang lambat dan naik turun.

B. Yura Yunita - *Tenang* (Short Film) (2021)



Gambar 2.13 Thumbnail Yura Yunita – *Tenang* (Short Film)
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=BAS8cCdsdpU&t=79s>

Film pendek ini dibintangi oleh beberapa aktor terkenal Ringgo Agus, Nirina Zubir, Kiki Narendra serta aktor cilik Gamaliel Eleazar dan Zozo, disutradarai oleh Yandy Laurens. Film ini bercerita tentang bagaimana menanggapi rasa kehilangan, beberapa hal yang tidak bisa terjadi kembali, dan menerima hal kecil apapun yang ada.

Referensi yang diambil dari film ini adalah dari segi ceritanya, tokoh utamanya yang lupa akan suara bapaknya dan menggambarkan bagaimana perspektif anak kepada ayahnya.

C. *Gift* (禮物) - *Do Your Parents Embarrass You?* (2014)



Gambar 2.14 Thumbnail *Gift* (禮物) - *Do Your Parents Embarrass You*
sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=1DUYIHZsZfc>

Film yang diunggah pada tahun 2014 disutradarai Daniel Yam ini mengisahkan seorang anak laki-laki yang tidak pernah menganggap ayahnya sebagai sosok inspirasi. Sampai dia menemukan rahasia besar sang ayah,

Seorang anak laki-laki mengemukakan kebencian terhadap ayahnya hanya untuk menyadari niat sebenarnya.

Pada film ini pun akan menarik referensi secara cerita. Film ini menunjukkan bagaimana perspektif seorang anak kecil yang kesal dengan perlakuan seorang ayahnya yang seperti tidak memperhatikan dirinya, hingga dewasa dia sadar bahwa ada hal lain yang dilakukan ayahnya selain mengurus anaknya sendiri

D. Ngeri-Ngeri Sedap (2022)



Gambar 2.15 Poster Ngeri-Ngeri Sedap (2022)
Sumber: IMDB

Film yang disutradarai oleh Bene Dion ini berlatar keluarga suku batak, menceritakan sepasang suami istri yang menyusun rencana agar anak-anaknya yang sedang merantau bisa kembali ke kampung. Anak-anaknya harus turun tangan setelah kedua orang tuanya berpura-pura diambang perceraian.

Dari film ini diambil sebagai referensi *color tone* yang kontras serta hangat, tata cahaya yang *low light* dan *balance*. Serta secara ritme editing yang lambat.

E. *Beef* (2023)

Gambar 2.16 Poster *Beef* (2023)
Sumber: IMDB

Film keluaran Netflix ini disutradarai Lee Sung Jin menceritakan dua orang yang terlibat insiden adu mulut di jalan, insiden tersebut sampai melibatkan kebiasaan mereka setiap harinya secara pikiran dan tindakan mereka.

Sama seperti film sebelumnya, film ini akan dijadikan referensi secara visual yang *high contrast*, *low light* serta *color tone* yang hangat.

F. *Healer* (2015)

Gambar 2.17 Poster *Healer* (2015)
Sumber: IMDB

Referensi lainnya adalah *Healer* (2014-2015). Referensi ini adalah seri televisi Korea bergenre aksi yang disutradarai Kim Jin Woo dan Lee Jung-

seob. Dan dibintangi Ji Chang-Wook sebagai Seo Jung-hoo si tokoh utama. Film ini secara garis besar menceritakan seorang kurir ilegal yang menyediakan jasa, tugasnya mencuri atau mengantarkan file-file yang sangat rahasia.

Dalam film yang pengkaryanya buat akan memiliki alur campuran, tokoh utama akan mengingat masa lalunya ketika ia kecil bersama ayahnya, transisi dari perpindahan antara masa kini dan lampayanya akan menggunakan teknik *match cut*.