

EDITING FILM PENDEK BERJUDUL “FILOSOFI CONGKLAK” DENGAN TEKNIK MATCH CUT

(Editing Short Film Titled “Congklak Philosophy” With Match Cut Techniques)

Fahreza Zuhendi, Triadi Syadian
Program Studi Film dan Televisi
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama
Fahreza.zuhendi22@gmail.com , triadisyadian@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul filosofi congklak dengan menggunakan konsep editing *match cut* yang bertujuan untuk mengangkat sisi cerita yang pada saat ini kita telah meninggalkan permainan tradisional. Konsep yang digunakan pada penelitian ini adalah *match cut* yang bertujuan membuat alur cerita berjalan maju, agar penonton bisa lebih meresapi cerita dan lebih sadar akan permainan zaman dulu yang sudah tidak banyak dimainkan oleh anak-anak di zaman modern ini. Editing *match cut* memiliki beberapa dimensi di dalamnya, dimensi editing adalah adanya keterhubungan dimana bila sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain, kedua *shot* tersebut memiliki ketertarikan, baik secara dimensi grafis (gambar), ritmis (ritme), dan temporal (waktu). difilm ini sebagai sebuah penceritaan terbatas, yang menunjukkan sebuah informasi penting di akhir film yang sebelumnya tidak diketahui oleh penonton.

Kata kunci: Dimensi, Film, Filosofi, Tradisional, Permainan

ABSTRAK

This film is entitled Congklak philosophy by using the concept of editing match cut which aims to lift the story from the side of the story which at this time we have left traditional games. And the concept used in this research is match cut which aims to make the storyline move forward, so that the audience can be more absorbed in the story and more aware of the old games that are not widely played by children in modern times. Editing match cut has several dimensions in it, the editing dimension is a relationship where if a shot is connected to another shot, then of course the two shots have interest, both in the graphic (image), rhythmic (rhythm), and temporal (time) dimensions. this film as a limited storytelling, which shows an important information at the end of the film that was previously unknown to the audience.

Keywords: Film, Philosophy, Dimension, Traditional, Games

1. PENDAHULUAN

Menurut Effendi (1986) Pengertian film adalah satu hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film disini dianggap sebagai komunikasi massa yang menjadi gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan gambar yang bergerak (Moving Picture). Film semakin banyak diminati masyarakat. Selain menjadi hiburan, film di masa sekarang ini juga bisa menjadi bahan pembelajaran dalam hidup, tempat promosi suatu daerah, seni dan budaya. Dalam pembuatan film harus ada orang yang bertanggung jawab dalam jobdesk nya masing-masing. Dan dalam pembuatan film harus ada orang yang kreatif dalam menjalankan tugasnya, sehingga penonton tidak bosan menonton film tersebut. Salah satu tugas yang menuntut harus kreatif disini seorang Editor.

Menurut J.B Wahyudi Editing yaitu kegiatan memotong-motong gambar yang panjang, menyambung potongan-potongan gambar yang bercerita (memiliki sekuen) dalam durasi yang

ditentukan, dan siap ditayangkan pada waktunya. (J.B Wahyudi: 1985). Editor adalah sineas profesional yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun beberapa *shot* yang ada. (ariatama & muhlisiun, 2008 143-144) adapun maksud dari *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu mengkesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film (Nardi, 1977: 47).

Menurut Hayward, Susan (2013). dalam film, potongan yang cocok adalah potongan dari satu bidikan ke bidikan lainnya di mana komposisi dari dua bidikan dicocokkan dengan aksi atau subjek dan materi subjek. Misalnya, dalam duel, sebuah tembakan dapat berubah dari tembakan jauh pada kedua kontestan melalui potongan menjadi tembakan jarak dekat menengah dari salah satu duel. Potongannya cocok dengan dua pukulan dan konsisten dengan logika aksinya. Ini adalah praktik standar dalam pembuatan film, untuk menghasilkan efek realitas yang mulus. Teknik editing yang penulis gunakan di film ini adalah teknik *Continuity* dan didalam *continuity* terdapat teknik *Match cut*, sedangkan pengertian *Match cut* adalah penggabungan antara banyak shot yang terpotong dibuat seolah – olah tidak ada potongan. Hal di ataslah yang akhirnya mempengaruhi saya untuk membuat film pendek bertemakan kearifan lokal dengan judul Filosofi Congklak menggunakan teknik *editing continuity* diharapkan dapat dinikmati dengan nyaman ketika ditonton dengan keluarga.

2. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

Filosofi Congklak adalah film yang memiliki nilai-nilai filosofi. Filosofi berarti pengertian tentang mempelajari kebijaksanaan, dasar-dasar pengetahuan dan proses rancangan dalam menggambarkan suatu kehidupan. Dalam buku karya Jostein Gaarder "*The Mysteri Soliter*" filsafat adalah "sesuatu yang sederhana, bukan barang mewah yang membuat kening berkerut". Dalam film ini nanti akan berisikan nilai filosofis dari permainan tradisional congklak. Permainan ini bukan hanya sekedar wadah untuk bermain pada umumnya. Di dalam permainan congklak banyak hal yang dapat dipelajari. Seperti kesabaran, kejujuran, ketelitian serta kehidupan. Hal yang tersembunyi itulah yang ingin penulis sampaikan nanti kepada penonton. Menghargai setiap peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam satu biji congklak.

Filosofi Congklak mengangkat genre drama keluarga. Sehingga film ini termasuk dalam kategori film sederhana. Penulis tidak hanya ingin menampilkan kesederhanaan yang dapat dilihat dari realita-realita kehidupan sekarang. Penulis menginginkan suatu film yang lebih masa kini dengan kalimat-kalimat perumpamaan. Teori yang berpusat pada jalan cerita yang menarik. Sehingga penonton ikut berpartisipasi untuk menyimpulkan keseluruhan cerita dalam film Filosofi Congklak.

Analisis Objek Penciptaan

Pada teknik editing film Filosofi Congklak penulis juga menggunakan *match cut*. Termasuk di dalamnya jalan cerita yang banyak serta menarik penonton untuk mengetahui seluruh isi jalan cerita film ini. Aspek-aspek cerita juga berkesinambungan dengan pengambilan gambar, editing yang rapi namun memiliki khas berbeda. Penokohan dalam cerita disesuaikan sebagaimana penulis menulis naskah untuk film ini. Seperti film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini. Di gambarkan setiap tokoh memiliki ciri khas tersendiri. Hal yang sama pula terdapat pada penokohan dalam film Filosofi Congklak. Setiap tokoh memiliki banyak perbedaan karakter sifat yang menjadi keunggulan dalam Filosofi Congklak. Penulis menjadikan Sofie sebagai main karakter dalam film ini. Sofie adalah karakter pemegang protagonis. Sisi protagonisnya hanya bisa dilihat oleh sudut pandang penonton. Namun untuk sudut pandang karakter sendiri, sofie merasa dirinya adalah antagonis di dalam kehidupannya. Seperti tidak begitu mengenal neneknya, tidak menyadari kehadiran sang ayah dan memilih melakukan apapun yang lebih menarik perhatiannya.

Antagonis dalam sudut pandang penonton adalah Aksa. Seorang anak laki-laki yang pada awalnya melempar bola kasti ke arah Sofie. Mencomoooh karakter utama, berlagak sok jagoan, sombong dan mendambakan dirinya yang hebat dalam segala hal. Karakter ini mengingatkan kita

dengan Sadam karakter anak laki-laki dalam film Petualangan Sherina. Tidak seperti Sadam yang sebenarnya anak manja. Aksa adalah anak laki-laki yang bertanggung jawab. Ketidak sukannya terhadap karakter Sofie memiliki alasan tersendiri yang bisa diterima oleh karakter Sofie, dan membuka sedikit sudut pandang penonton serta salah satu trik menjatuhkan hipotesis penonton. Karakter lainnya yang membantu pemeran utama adalah Nenek yang memegang kendali dalam peran tritagonis.

Jika bukan karakter Nenek yang memahami karakter cucunya. Karakter Sofie tidak akan bertemu dengan kertertarikannya terhadap congklak serta perubahan sifat yang baik untuk karakter-karakter pendukung lainnya. Sofie dikelilingi orang-orang yang peduli terhadap dirinya. Seperti karakter Tanisha yang populer dan ramah terhadap semua orang termasuk Sofie. Karakter ini pun membantun Sofie menguatkan kecintaannya terhadap permainan congklak. Karakter Ayah dan Ibu adalah dua karakter yang pertama kali dijumpai oleh penonton serta Sofie. Peran kedua tokoh ini tidak memiliki *screen time* yang banyak. Namun, pada akhir cerita penonton akan kehilangan hipotesisnya kembali. Sebab dalam akhir cerita penonton hanya menemukan Sofie bersama ibunya.

3. KONSEP KARYA

a. Konsep Penciptaan

Konsep Editing yang akan penulis terapkan dalam film "filosofi congklak" adalah menggunakan konsep penyambungan gambar atau disebut "*match cut*" dengan menampilkan *shot per shot* menjadi satu seperti tidak ada patahan antara *cam* satu dengan yang lainnya secara sederhana namun masih nyaman untuk dilihat dan dinikmati, sedangkan seorang editor akan melakukan penyambungan gambar agar terlihat lebih jelas. Penyampaian pesan dan cerita yang dibuat oleh editor dengan menggunakan *match cut* lebih bervariasi di bagian pengambilan gambar agar dapat dilihat lebih menarik dan lebih dramatis.

b. Desain Produksi

Judul Program	:	Filosofi Congklak
Format Program	:	Film Pendek
Durasi	:	30 - 35 Menit
Genre	:	Drama Family
Tema	:	Permainan tradisional congklak
Premis	:	Seorang gadis kota yang tidak menyukai kehidupan desa
Plot	:	Alur maju.
Target <i>Audience</i>	:	Semua umur

c. Sinopsis :

Shopie gadis kecil berumur 11 tahun ini berlibur ke rumah neneknya di kampung halaman ayahnya. Sophie yang hidup dan besar di kota membuatnya tidak tertarik saat mengunjungi neneknya. Rumah yang megah berbanding terbalik dengan rumah neneknya yang tampak kuno. Menginjakkan kakinya saja begitu berat. Namun, Sophie anak yang pintar dan cukup baik dalam menanggapi sesuatu. Ia tidak menunjukkan rasa senang ataupun sedih saat harus menghadapi keadaannya yang sekarang. Sophie mencoba menemukan kesenangannya sendiri dan berpetualang menyusuri gudang tua milik neneknya.

Gadis pemberani ini menemukan sebuah wadah yang tidak pernah dilihatnya. Wadah yang bertumpuk debu membuatnya penasaran. Ia pun mulai membersihkannya. Seakan menemukan harta karun Sophie begitu takjub melihat benda itu memamerkan keindahan ukiran pada tiap-tiap sisinya. Perlahan-lahan Sophie mulai tertarik dan menunjukkan emosinya lebih dalam.

4. KONSEP TEKNIS

Untuk memproduksi sebuah film fiksi harus memperhatikan alatalat apa saja yang akan digunakan dan bahan-bahan apa saja yang diperlukan. Semua alat yang diperlukan harus di list

terlebih dahulu, agar memudahkan saat produksi sehingga berjalan dengan lancar. Alat dan bahan yang diperlukan adalah sebagai berikut :

1. Alat dan Bahan

JENIS PERALATAN			
Nama	Type	Merk	Jumlah
Kamera	A6300	Sony	2
Baterai Kamera	A6300	Sony	4
Slider			1
Glidecam	Gidecam HD 4000	Glidecam	1
Lensa Wide	Wide	Cannon	1
Tripot	Libec	Libec	1
Clip on	Wireless		2
Drone	Solo	3DR	1
Lighting	500 watt	Philips	2
Memori	Sdhc , Sdxc	Sony, Sandisk	3
Komputer Editing	Ram 8GB , Core i7, VGA DDR 5 1GB	Acer	1
Software 1. Video 2. Audio	Adobe premier CC 2015 Adobe audition	Adobe Collection	1

2. Proses Berkarya

Untuk memproduksi sebuah film fiksi diperlukan tahap pelaksanaan atau proses produksi yang tersusun rapi. Proses produksi sendiri meliputi :

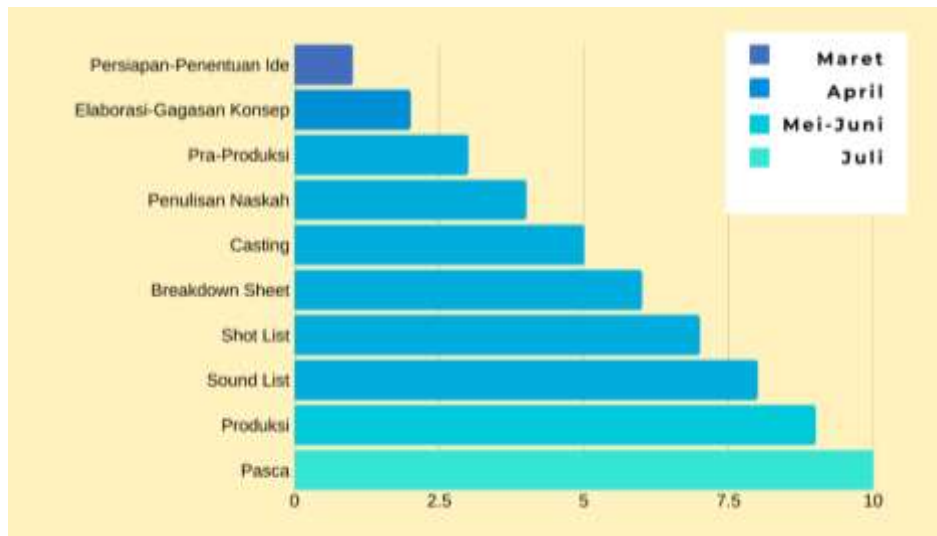
- 1) Membuat konsep film fiksi yang akan di produksi.
- 2) Melakukan pengumpulan data atau riset melalui internet, buku referensi, wawancara secara langsung dengan narasumber untuk mendapatkan materi untuk isi tayangan.
- 3) Membuat sinopsis, *treatment*, dan *shooting list* sebagai landasan dan mempermudah saat produksi.
- 4) Menyusun tim produksi beserta *job descriptionnya* agar dapat fokus pada tanggung jawabnya masing-masing dan menentukan narasumber yang terlibat dalam proses produksi. Berikut tim produksi dan narasumber yang sudah tersusun :

Tim Produksi

NAMA	JOB DESCRIPTION
Intan Kemala Chahyadhita, Trias Widya Apriliani	Sutradara & Penulis Naskah
Fahreza Zuhendi	<i>Editing</i>
Prianggra	<i>Director of Photography</i>

- 5) Melakukan perizinan untuk mengambil gambar
- 6) Membuat *time schedule* agar produksi berjalan dengan lancar dan tepat waktu.

Time Schedule



Konsep teknis editing yang akan dilakukan editor dalam film “Filosofi Congklak” terbagi dalam 3 tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

i. Pra produksi

Pada tahap pra produksi penulis naskah, kameramen, dan penulis naskah yang meragkap menjadi sutradara membahas tentang konsep film yang akan diproduksi. Pada tahap ini editor juga melakukan breakdown terhadap naskah film yang akan di produksi, dan editor juga sudah mempunyai konsep untuk *coloring* yang akan digunakan dalam film yang akan diproduksi sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Editor beserta Penulis/Sutradara dan D.O.P juga terlibat satu sama lain dalam membuat *shotlist* yang nantinya akan dijadikan panduan ketika proses produksi berlangsung.

ii. Produksi.

Pada tahap produksi ini editor masih belum banyak berperan, paling hanya sekedar membantu *cameramen* dalam menambah *stock angle* agar variasi cerita lebih baik dan kalau di *shot* sebelumnya ada yang kurang baik. Selain itu tugas editor pada saat produksi ini adalah membantu penata artistik mensetting lokasi sehingga lebih terlihat artistik.

iii. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah rangkaian terakhir dalam rangkaian penciptaan karya film ini. Disaat inilah editor berperan banyak dalam pembuatan film ini. Pada pengeditan film ini menggunakan media editing Non-Linear, yang menggunakan komputer dan menggunakan *software* Adobe Premiere CC 2015 untuk mengedit gambar yang diambil oleh si kameramen saat produksi berlangsung, untuk *software* pengeditan suara menggunakan *software* Adobe Audition CC 2015, Adobe Photoshop CC 2015 untuk poster, dan Adobe After Effects CC 2015 untuk membuat bumper. Adapun tahap pengeditan yang dilakukan adalah :

a) *Preview*

Setelah menerima hasil gambar dari sang kameramen, editor terlebih dahulu melakukan *preview* untuk melihat dan mensortir ulang gambar yang akan menjadi bahan atau tidak bisa dijadikan bahan yang akan diedit, dan melihat gambar dari kameramen bagian mana yang bisa dipakai untuk cuplikan atau yang mau dijadikan bahan untuk cinematik yang berguna untuk mempercantik gambar

b) *Logging*

Editor melihat catatan *shotlist* yang dibuat oleh sutradara ataupun kameramen, sehingga nantinya si editor lebih gampang memilih gambar mana yang akan dipakai sesuai *shotlist* yang telah

dibuat. Dan menjadikan pekerjaan si editor sedikit terbantu dengan adanya *shootlist* yang dibuat oleh sutradara ataupun kameramen, karna kalau tidak ada *shootlist* si editor akan sering membaca naskah dan membayangkan isi bagaimana kejadian didalam naskah tersebut.

c) *Rought Cut*

Pada tahap *Rought cut* editor memotong *shot shot* yang kasar atau belum rapi pada shot yang telah dibuat dan membentuk suatu cerita berdasarkan naskah. Pada tahap ini editor meminta ide atau masukan kepada rekan yang lain, dan kemungkinan besar masih ada perubahan yang dilakukan. Adapun contoh dari *rought cut* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Pada gambar menunjukkan aktivitas pembuka pada scene

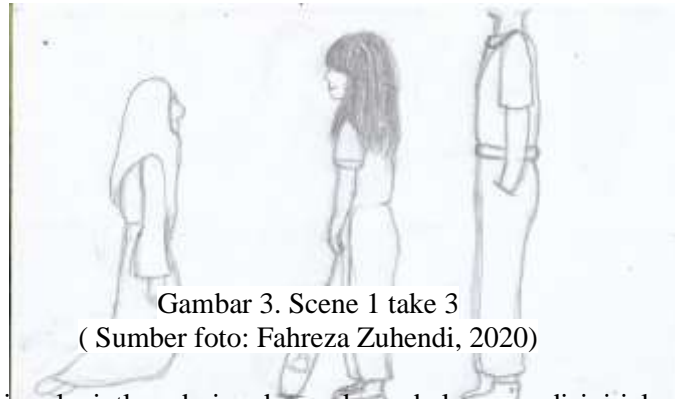
(*longshot*) yang ini untuk menjadi

Gambar 2. Scene 1 take 2
(Sumber foto: Fahreza Zuhendi, 2020)

Dan pada gambar kedua memperlihatkan potongan dari gambar sebelumnya, yang menunjukkan scene ibu dan anak yang lagi berjalan dilorong bandara, *rought cut* disini berfungsi memperjelas cerita yang berkelanjutan dari gambar pertama.

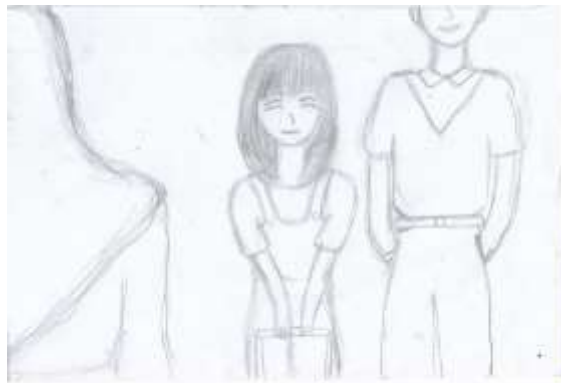
d) *Fine cut*

Pada tahap ini editor melakukan pemotongan gambar yang lebih bersih lagi dan lebih tersusun, dan memeriksa ulang apakah masih ada gambar yang belum baik. Pada tahap inilah editor memasukkan efek, transisi, atau men tone warna yang di inginkan si sutradara, dan ditahap ini juga si editor memasukkan teknik editing seperti *match cut* yang akan lebih ditonjolkan dan digunakan dalam film “Filosofi Congklak” ini yang telah direncanakan pada saat pra produksi, dan setelah semua ini selesai sudah tidak ada lagi susunan gambar atau transisi atau efek yang berubah.



Gambar 3. Scene 1 take 3
(Sumber foto: Fahreza Zuhendi, 2020)

Pada gambar ini melanjutkan dari pada gambar sebelumnya, disini jalan cerita mulai lebih diperdalam dan fungsi *fine cut* disini untuk memperjelas mimik wajah dan keseluruhan badan dari pemeran.



Gambar 4. Scene 1 take 4
(Sumber foto: Fahreza

Scene 1-3, MS Back on Shoulder Cam 2

Zuhendi, 2020)

Pada gambar ini *fine cut* masih berfungsi untuk memperjelas mimik waajah dan ekspresi pemeran seperti gambar sebelumnya



Scene 1-4, LS Cam 1

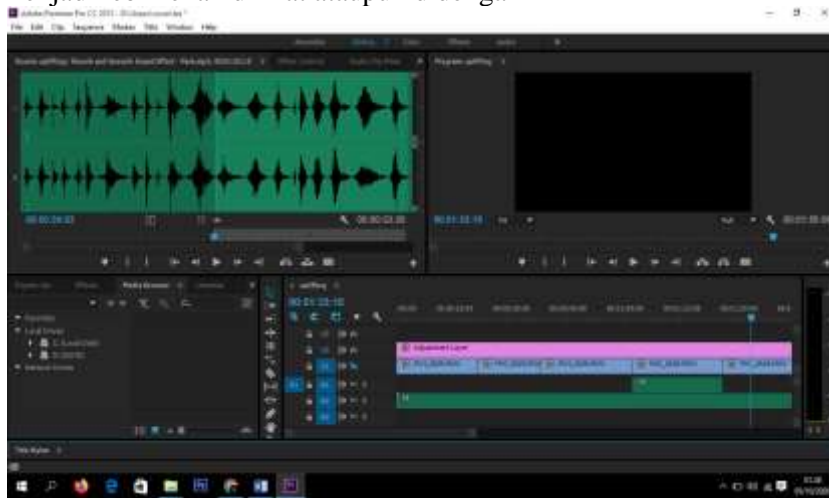
(Sumber foto: Fahreza Zuhendi, 2020)

Pada gambar ini fungsi fine cut menampilkan adegan perpisahan antara anak dan ibu yang masih menampilkan mimik atau ekspresi wajah sang pemeran yang dimana digambar ini ekspresi si anak yang lebih ditampilkan

e) *Sound Scoring*

Pada bagian ini si editor juga melakukan pemilihan musik yang akan digunakan dalam film ini, dan tidak terlepas dengan arahan si sutradara, si editor yang memilih audio ketika lagi di jalan raya bagai mana, apakah mau memakai backsound musik atau mau memakai suara mobil lalu lalang.

Dan apakah memungkinkan pada *scene* tertentu yang akan ditambahkan *sound effect* yang bisa membuat film ini menjadi lebih enak dilihat ataupun didengar



Gambar 5: Sample sound scoring film “Filosofi Congklak” di scene 1 (sumber foto, Fahreza Zuhendi, 2020)

Keterangan:

- 1) Suara suasana bandara
- 2) Suara percakapan pemeran
- 3) Di scene ini hampir semua menggunakan suara suasana bandara yang berasal dari kamera.

Rendering

Proses ini adalah proses terakhir dalam melakukan *editing*, pada tahap ini proses penyatuan seluruh format file yang ada menjadi satu *file* yang utuh.

Export

Proses pemilihan (transfer) hasil penyuntingan kedalam bentuk yang sesuai kebutuhan seperti VCD, DVD, maupun kaset video (tape).

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang telah dirampungkan berdasarkan uraian di atas adalah sebagai berikut

1. Konsep penciptaan karya film pendek “Filosofi Congklak” menggunakan jalan cerita alur maju. Neoformalisme.
2. Dalam penciptaan karya film pendek “Filosofi Congklak” mempunyai 1 tokoh utama yaitu sofi, sofi berkarakter pemberani, pintar, dan baik.
3. Teknik editing yang digunakan dalam film “Filosofi Congklak” ini menggunakan teknik editing *match cut* yang bertujuan agar memudahkan penonton mencerna isi cerita yang dibuat oleh si penulis naskah dan sutradara.
4. Warna yang digunakan dalam film “Filosofi Congklak” ini adalah warna kecoklatan terang, seperti warna film tahun 2005 atau 2006 silam.
5. Pencahayaan di film “Filosofi Congklak” ini mengandalkan pencahayaan matahari dan dibantu *lighting* dari lampu hannoch 45 watt yang digunakan biasa dirumah kita masing masing, alasan kenapa kami memakai lampu hannoch tersebut karna setiap rumah pasti memakai lampu tersebut, dan agar terlihat natural saja.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saya selaku penulis mempunyai beberapa saran yang ingin saya berikan

1. Bagi Masyarakat

Sebagai orang tua sudah seharusnya kita masih memperkenalkan permainan tradisional kepada anak kita, walaupun dewasa ini permainan tradisional sudah sangat jarang ditemukam, setidaknya kita bisa cari di youtube atau di google tentang permainan tradisional tersebut seperti congklak, lompat tali, petak umpet, dll sehingga membuat anak kita bisa penasaran dan ingin mencoba langsung permainan tersebut, sehingga permainan tradisional dari zaman kakek nenek moyang kita dahulu tidak hilang karena datangnya gadget ke tangan anak anak kita saat ini.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Khususnya bagi mahasiswa dibidang perfilman agar menonjolkan sesuatu hal kecil yang kemungkinan besar orang yang melihat tidak menggubrisnya, tetapi ketika ada seseorang yang melihat karyamu mengerti tentang seluk beluk yang karya kamu buat, dan kamu menonjolkan hal kecil yang kemungkinan besar orang tidak menggubrisnya, kamu akan dibilang bagus dan detail dalam memproduksi apa yg kamu kerjakan

- b. Untuk peneliti ataupun pencipta film selanjutnya, penulis berharap film "Filosofi Congklak" ini dapat diproduksi nantinya, dan film "Filosofi Congklak" ini masih menjadi sebuah konsep dan belum menjadi film sesungguhnya, proses produksi film ini terhalang oleh adanya musibah COVID-19 sehingga proses produksi dilapangan ditiadakan, dan saya sebagai penulis berharap mudah mudahan musibah COVID- 19 ini bisa segera pergi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama Medan yang telah membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Ariatama, agni, dan arda muhlisiun, 2008 143-144) *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV IKJ
- 2) Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- 3) Nardi. 1977. *Pengertian Editing Film*. Jakarta: Grasindo
- 4) Jostein Gaarder. 1990. *The Mysteri Soliter*. Norwegia: [Aschehoug](#)
- 5) Taslim, T. W. 2009. *Editor Penyunting Gambar*. Retrieved from
- 6) J.B wahyudi. 1985 *Jurnalistik televisi tentang dan sekitar siaran berita TVRI*. Bandung : Alumni, 1985
- 7) Hayward, Susan (2013). *Cinema Studies: The Key Concepts*. Routletge. p. 213